

TO4

Role Playing Game
Old Dragon[®]

Aventura para Personagens de 14º Nível

A Libertação de Valkaria

Marcelo Cassaro & Rogério Saladino

Autores

Marcelo Cassaro & Rogério Saladino

Arte

Luiz Eduardo Oliveira, Anderson Nascimento, Erica Awano, André Vazzios

Capa

André Vazzios

Mapas

Maury Abreu, Dawis Roos

Adaptação & Diagramação

Bruno Sakai

Novembro/2013

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br

Índice

AMaiorAmbição.....	4
Preparação.....	10
A Antecâmara do Desafio	29
Primeira Dungeon.....	32
Deafio Final	194
Apêndice I.....	199
Apêndice II	204

A Libertação de Valkaria

TO4 - Para Personagens de 10º a 15º nível

Introdução

O que esperar desta Aventura?

“Não fiz os humanos apenas para viverem ajoelhados perante os deuses. Eu os fiz para superá-los.”

Valkaria, Deusa da Ambição

A Libertação de Valkaria é uma aventura para 4 a 6 personagens entre de 14º nível. É essencial que este teto não seja ultrapassado, pois o acesso ao Labirinto de Valkaria não é permitido para grupos e/ou criaturas com níveis acima de certo limite. O Mestre pode reajustar a aventura para níveis mais altos, mas dificilmente para níveis mais baixos.

É indicado que o grupo contenha o maior número possível de humanos, e pelo menos um clérigo de Valkaria. Também recomenda-se que o grupo reúna a maior variedade possível de habilidades para aumentar suas chances de concluir a missão. Em certas etapas, a presença de pelo menos um conjurador arcano e um divino será de extrema ajuda.

Para essa aventura é altamente recomendado o uso do Bestiário Old Dragon (editora Red Box) e do Bestiário de Arton (Editora Jambô).

A Maior Ambição

Sua mão macia deslizava pelo mármore da sacada. Nenhuma rachadura, nenhuma falha. Nenhuma imperfeição, por mínima que fosse. A mesma exatidão poderia ser encontrada em cada parede, aposento ou objeto naquele palácio. A mesma simetria implacável.

E não apenas no palácio, mas também no mundo à volta. Ao longe, uma cadeia de montanhas exibia picos com a mesma altura, a intervalos iguais. No céu de azul uniforme, nuvens idênticas corriam em velocidade constante e formações rígidas. Rios de margens retas e curvas exatas cortavam planícies de formas geométricas. Mesmo as árvores e suas folhas cresciam seguindo padrões rigorosos, exatos.

Contra o cenário correto de Ordine, sua forma esbelta e seminua parecia ainda mais deslocada, mais imperfeita. Espirais lilases dançando sem rumo sobre a pele rosada, imitando o movimento dos cabelos de mesma cor. Mesmo absolutamente imóvel, mesmo observando a paisagem serena, ela parecia inquieta.

Khalmyr nunca entendeu o que a fazia tão linda. Claro, as deusas sempre são belas, são a perfeição — e perfeição, ele bem sabia, é o objetivo final de todas as coisas. Glórienn era a perfeição entre os elfos. Wynna era a perfeição entre os gênios e fadas. Allihanna entre os seres da natureza,

e Tenebra entre suas criaturas da noite. Todas perfeitas. Todas belas.

Como alguém podia ser bela por sua imperfeição? Por suas falhas? Seus defeitos?

Como sua raça eleita poderia desejar alcançá-la, se não havia um padrão a alcançar? Como seguir as regras de alguém, se não há regras a seguir? Tal anarquia, em uma criatura supostamente igual a ele, perturbava Khalmyr profundamente.

Mas lá estava ela. Nunca a mesma, mas sempre ela. Não o caos mutante e insuportável de Nimb, mas ainda assim diferente a cada olhar, a cada momento.

O Deus da Justiça chegou mais perto, sua armadura exalando música metálica ao mover-se. Cruzou os braços. De todos no Panteão, era o único que parecia mais gentil de braços cruzados.

— *Você sabia que seria apanhada. Sabia que seria castigada.*

— *Eu sabia que isso poderia acontecer — Valkaria respondeu, sem tirar os olhos da paisagem.*

— *Achou que poderia conseguir? Achou que vocês três tomariam o Panteão?*

— *Havia uma chance.*

— *Aqui não há “chances” — grunhiu Khalmyr, com evidente desprezo pela palavra.*



A Libertação de Valkaria

— *Ahn, perdão. Vivo esquecendo.*

Ela virou-se e sentou na murada. Fitou o irmão deus com olhos que mudavam constantemente de cor.

— *Como é estar sempre certo? — disse, em tom de acusação. — Jamais ter dúvidas sobre o que se deseja? Jamais chorar por um erro que cometeu, ou nunca lamentar algo que não fez? Como consegue?*

— *Você gostaria de ser como eu? Por isso tentou usurpar minha liderança?*

— *Não! — ela gritou, então acrescentou insegura. — Não é nada disso...*

— *Então por quê?*

Silêncio. Uma brisa de temperatura constante soprou. Valkaria não sentiu frio, mas mesmo assim segurou os próprios ombros.

— *Você conhece a história do sapo e o escorpião?*

Khalmyr conhecia. Mas deixou a deusa falar assim mesmo.

— *O escorpião queria atravessar o rio. Pediu ao sapo para fazer a travessia em suas costas.*

O sapo tinha medo de ser picado, mas pensou: se ele me matar, vou afundar e ele morrerá também. Certo de que não seria atacado, o sapo concordou.

“Então, no meio do caminho, o escorpião picou o sapo. — Por quê?! — ele perguntou, enquanto o veneno agia e ele morria — agora vamos os dois morrer! Por que fez isso?”

“E o escorpião respondeu: porque é a minha natureza.”

Khalmyr não precisava da parábola para entender. Ela era a Deusa da Ambição. A deusa de uma força, uma emoção, que impele todo ser senciente a alcançar o inalcançável. Uma qualidade que, se nem sempre pode ser admirada, deve entretanto ser respeitada. Talvez tanto quanto a ordem, o bem ou a vida.

Valkaria nunca seria verdadeiramente feliz. Ela sempre estaria em busca de algo que não tinha. Ou pior, de algo que não poderia ter. Como agora.

— *Entendo que você seja assim — ele disse, em seu tom sempre grave. — Teria acontecido cedo ou tarde. Ambos sabíamos.*

“Mas e quanto a eles?”

Khalmyr apontou com o olhar, de uma forma que apenas deuses podem, para além dos limites de seu reino. Para o Plano Material, onde estava Arton. Para as vastas nações que prosperavam e guerreavam no continente sul, ainda populoso e civilizado naquela época.

— *Por que fazê-los assim? Por que precisam passar pela mesma angústia, o mesmo martírio?*

— *Olhe para eles, Khalmyr — ela disse quase ofegante, soltando os braços, os olhos cheios de orgulho. — São indomáveis. Conquistadores. Invencíveis.*

— *As crias de Megalokk também eram. Tivemos que contê-las.*

— *Não creio! — a deusa vociferou, em tom de revolta. — Como pode compará-los a monstros? Não acredito que não consiga ver a diferença!*

— Ah, mas eu vejo a diferença.

E desta vez Valkaria ficou surpresa, pois havia compaixão na voz de Khamlyr.

— *Eles não são maus. Não são cruéis. Eles temem o desconhecido, mas mesmo assim o enfrentam. Eles aprendem com seus erros, mas não cessam de cometê-los. Contagiam os outros com sua energia. Têm vidas curtas, mas intensas. Não importa o que aconteça, nunca deixam de ser eles mesmos — mesmo sem saber quem são eles mesmos. Pois não existe o humano perfeito.*

“Incrível. Uma raça que nunca será perfeita, mas mesmo assim nunca desiste de tentar. Admiráveis, esses humanos. De todas, Valkaria, não pensei que seria você a mãe da raça dominante. Mas agora parece tão lógico...”

— *Você... os admira?! — sussurrou ela, incrédula. — Eu não fazia idéia...*

— *Eu os admiro, sim. Mas também lamento por eles.*

“Você os fez à sua imagem. São eternos descontentes. Mesmo com a conquista do mundo, não vão descansar. Mesmo com a soberania sobre as outras raças, não vão parar. E nunca, nunca vão encontrar a felicidade verdadeira. Nunca vão conhecer a realização. Sua jornada nunca terá fim.”

— *Lin-Wu costuma dizer que o importante não é o destino, mas sim a jornada — ela disse, orgulhosa de como o Deus Samurai também acolheu os humanos como seus eleitos, e fez deles um povo de honra.*

— *Justamente! Uma jornada de desejos*

irrealizados, de anseios nunca satisfeitos. Não acha isso cruel? Fazer com que os mortais sofram como você sofre?

Valkaria sorriu suave, sentindo o peito aquecido. Por alguma razão, era confortador saber que Khalmyr não tinha todas as respostas. Ele não entendia todas as coisas.

— *É assim que você me vê? Acha que estou sempre infeliz? Que sou algum tipo de eterna amaldiçoada?*

A deusa tocou o rosto rígido de Khalmyr, sentindo uma estranha e inadequada piedade.

Nem parecia ser ela prestes a receber o castigo divino.

— *Seus dois parceiros serão afastados do Panteão para sempre — ele disse, como se lendo a mente de Valkaria. — Outros dois vão ascender para tomar seus lugares. Mas você não terá o mesmo fim.*

— *Não...? — espantou-se outra vez a deusa.*

— *Os humanos não merecem pagar pelo crime de sua criadora. Eles já sofrem o bastante, não serei eu a impingir-lhes mais tristeza. No entanto, deve ainda haver castigo.*

“Você diz que os humanos são movidos pelo desejo. São movidos pela busca, pela jornada. Pois que eles tenham uma busca. Um desafio. E quando esse desafio for vencido, você estará livre para retornar.”

De alguma forma, naquele momento, cada ser humano em Arton podia sentir um estranho entusiasmo enquanto Khalmyr explicava as regras e Valkaria ouvia com excitação crescente.

A Libertação de Valkaria

— *Você será transformada em pedra. Apri-
sionada na forma de uma grande estátua,
em meio ao desolado continente norte. No
coração do colosso, haverá um labirinto. O
mais perigoso labirinto jamais pisado por
mortais. Cada membro do Panteão — in-
cluindo você e eu — contribuirá com seus
próprios desafios.*

*Havia ainda uma série de outras regras,
como o fato de que Valkaria não seria mais
reconhecida ou lembrada em áreas dis-
tantes da estátua; seus clérigos e paladinos
teriam seus poderes reduzidos; e também
o próprio segredo do desafio, conhecido
apenas pelo sumo-sacerdote da deusa. Mas
nada daquilo importava. Quanto maiores
as dificuldades, quanto mais obstácu-
los Khalmyr apresentava, mais a deusa
brilhava de emoção.*

— *Tem certeza de que entendeu? — o
Deus da Justiça sabia não ser correta uma
reação tão feliz diante do que estava por
vir.*

— *Sim! Claro que sim! Você está colocan-
do meu destino... minha vida... nas mãos
deles!*

— *Não está preocupada?*

— *Como poderia?! Como, se agora tenho
a certeza total de que serei salva?*

— *Como pode ter essa certeza?*

— *Porque confio neles! Foram feitos as-
sim. Feitos para nunca desistir. Feitos para
superar qualquer coisa, não importa quão
difícil seja.*

— *Levará muito tempo.*

— *Esperarei. De joelhos. Clamando por
sua ajuda.*

— *Em geral os devotos oram aos deuses
pela salvação. O contrário não é comum.*

— *Eles não são um povo comum.*

*Sem mais nada a dizer, Khalmyr sacou a
espada Rhumnam. Valkaria recuou, as-
sustada: mesmo com a confiança que tinha
na própria salvação, o castigo não era fácil
de enfrentar.*

*A deusa chorou. Suas lágrimas caíram em
diversos pontos de Arton.*

— *Olhará por eles até minha volta? — pe-
diu.*

— *Sim. Tem minha palavra.*

— *Então estou pronta.*

*Deu as costas a Khalmyr, pousando as
mãos trêmulas na sacada, e esperou pelo
golpe. A espada riscou no ar um arco per-
feito de luz, mas parou no meio do camin-
ho. Khalmyr sentiu que a deusa condena-
da ainda tinha algo a dizer.*

— *Haverá, sim, um fim para a jornada.*

*“Os outros deuses querem a adoração e
admiração de seus povos. Querem que seus
devotos sejam iguais a eles. Mas eu, Khal-
myr, não quero os humanos se ajoelhem
para mim. Não quero que sejam iguais a
mim.”*

“Quero que sejam MELHORES que eu.”

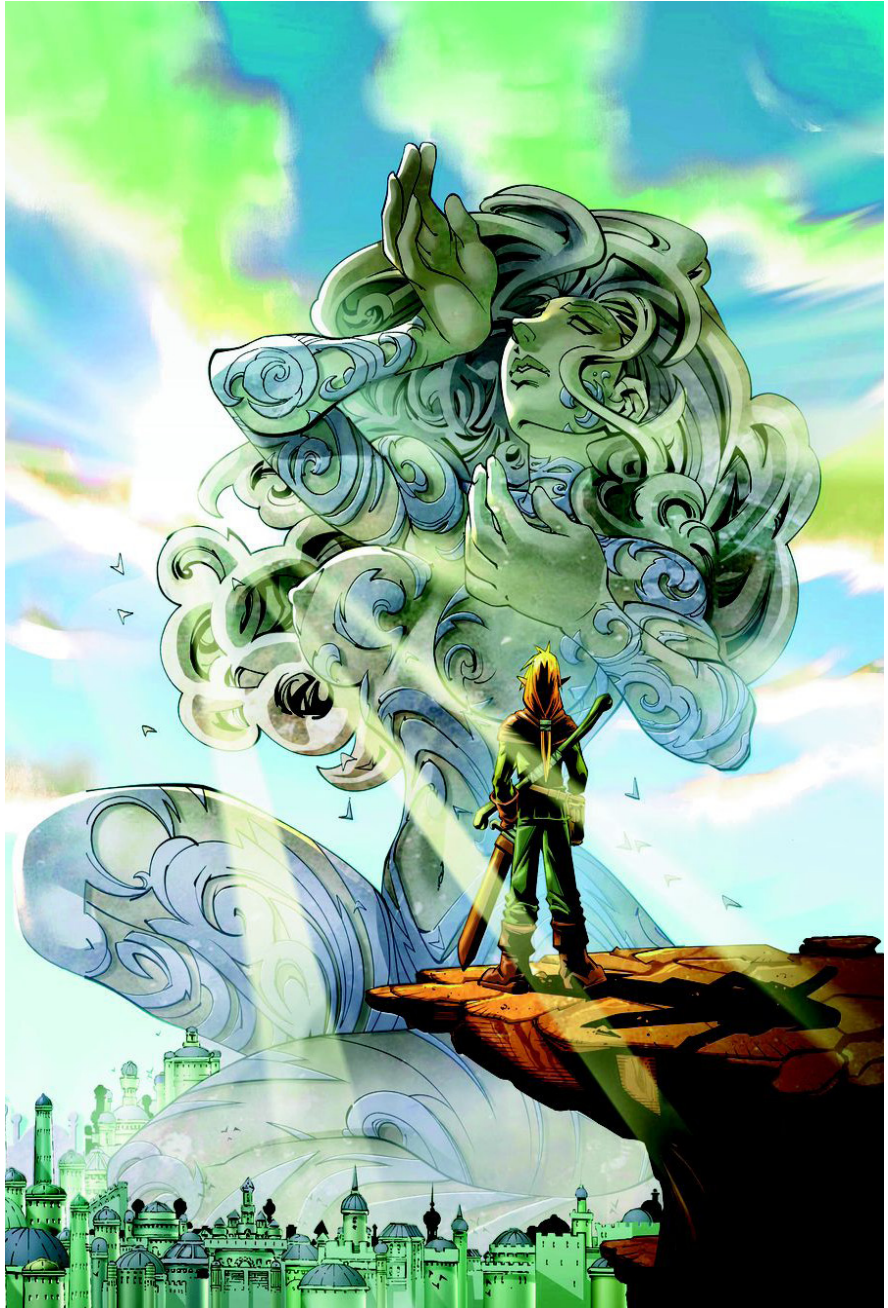
“Melhores que NÓS.”

*E nesse instante, fitando seu carrasco com
o rabo dos olhos, acrescentou:*

— *Eu criei os humanos para que superem
os deuses.*

A espada terminou sua jornada.

Mas a jornada humana apenas começava



Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o **Livro de Regras Básicas do Old Dragon**.

Embora esta aventura possa ser conduzida em outros cenários, recomendamos que o Mestre tenha alguma familiaridade com o mundo de Tormenta — pois a libertação da Deusa da Humanidade é um importante momento na cronologia de Arton, marcando o fim de um de seus grandes mistérios.

Portanto, o livro básico de Tormenta, publicado pela Editora Jambô, é altamente indicado, sendo este o guia de campanha básico para o mundo de Arton.

A série de livros O Reinado também é indicada (mas não essencial) para maior familiaridade com o reino de Deheon, onde a aventura acontece. Alguns poucos elementos da história, como meio-driades, também são melhor explicados no suplemento Holy Avenger 3D&T.

Este livro não oferece estatísticas de jogo para todas as criaturas e NPCs presentes nas tabelas de Encontros Aleatórios. Neste caso o Mestre pode criar as estatísticas desses adversários ou recorrer a monstros prontos pre-

sentos no Livro de Regras Básicas do Old Dragon, na ODWiki ou ainda adaptar de outras fontes como o Bestiário de Arton, que assim como o livro básico de Tormenta é publicado pela Editora Jambô.

Histórico da aventura

Durante eras, os vinte deuses que formam o Panteão de Arton coexistiram em relativa harmonia.

Foi assim até a Revolta dos Três, quando as divindades Valkaria, Tilliann e o Terceiro — aquele cujo nome jamais deve ser dito outra vez — tentaram tomar o controle do Panteão. Eles foram detidos, capturados e punidos por Khalmyr, o Deus da Justiça.

O Terceiro foi profundamente enterrado em algum ponto secreto de Arton, e nunca mais lembrado. Tilliann, privado de seus poderes e sua sanidade, pode ser encontrado nas ruas da capital como um mendigo louco.

Valkaria, a Deusa da Ambição, recebeu o castigo mais peculiar. Foi transformada em uma gigantesca estátua, condenada a permanecer em meio à vastidão do continente norte até ser encontrada e salva por seus seguidores.

Os séculos passaram, os deuses se voltaram para seus assuntos, e o mundo dos mortais seguiu seu curso. No continente sul, Lamnor, conflitos entre reinos antigos resultaram na Grande Batalha. Os perdedores foram exilados e partiram para o norte em caravanas, onde encontraram a estátua da deusa.

Maravilhados, reconheceram a figura quase esquecida de Valkaria e aceitaram suas boas-vindas. Ergueram a seus pés uma grande cidade, que teria o mesmo nome da Deusa da Humanidade e seria no futuro o centro da civilização — enquanto as terras nativas do sul eram arrasadas pela Aliança Negra dos Goblinóides, e devastadas por monstros.

A partir da capital Valkaria, os humanos conquistaram o continente e formaram o Reinado, a principal área povoada de Arton. Mas os clérigos da deusa perceberam logo que seus poderes desapareciam quando se afastavam demais da estátua — a própria Valkaria não é lembrada ou reconhecida além das fronteiras de Deheon, o reino-capital. Durante longos anos ninguém soube a resposta para o mistério.

Ninguém exceto Gellen Brightstaff, o sumo-sacerdote de Valkaria. Pois apenas a ele foi confiado o segredo, o verdadeiro destino de sua amada deusa: erguendo imensos braços aos céus em busca de salvação, não estava apenas uma estátua — mas sim a própria Valkaria, prisioneira e indefesa! Em seu interior, encerrado em um semi-

plano, havia um labirinto mortal. No dia em que esse labirinto fosse vencido, a deusa estaria livre. Valkaria teria sua glória restaurada e voltaria a ser celebrada em toda Arton.

Carregando o terrível fardo ao longo da vida, Brightstaff caiu doente e faleceu sem ver seu sonho realizado. Mas o segredo foi passado adiante para Hennd Kalamar, seu sucessor como o novo sumo-sacerdote. Embora ainda jovem, caberia a ele encontrar heróis valorosos o bastante para realizar a maior de todas as missões: a libertação de Valkaria.

Sinopse da aventura

Os heróis entram em contato com a verdade sobre a estátua de Valkaria e o labirinto em seu interior. Eles descobrem que, vencendo o labirinto, o desafio proposto há séculos por Khalmyr terá sido vencido e a deusa estará livre.

Para isso, o primeiro obstáculo será descobrir como se chega ao Labirinto de Valkaria. Ainda que Arton seja um mundo densamente povoado de aventureiros, raríssimas pessoas sabem sobre sua existência. Menos ainda foram capazes de entrar no labirinto, e ninguém nunca retornou. A entrada é possível apenas em certas condições, explicadas mais adiante.

Uma vez no Labirinto, os heróis devem passar por vinte masmorras — cada uma elaborada por um dos vinte deuses. As masmorras são habitadas

A Libertação de Valkaria

por feras e monstros, e ficam cada vez mais desafiadoras. Algumas chegam a ser tão perigosas que a própria sobrevivência de seres vivos desprotegidos em seu interior é impossível. Este é, de fato, o mais perigoso labirinto visto por mortais.

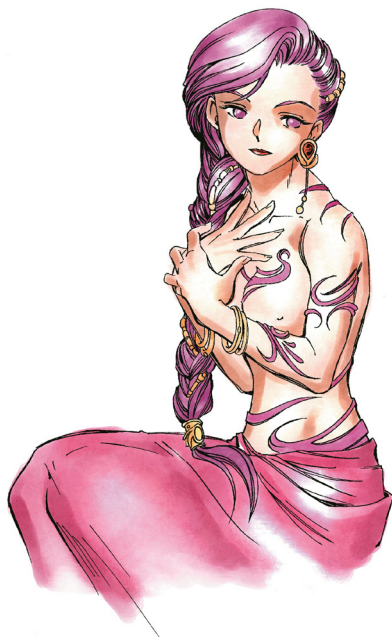
Quando a última câmara for atingida e a deusa libertada, os aventureiros terão conquistado seu lugar entre as maiores lendas do multiverso.

Valkaria, a Deusa da Ambição

As seguintes informações sobre Valkaria, seus clérigos e paladinos já constam nos livros Tormenta 3D&T e Manual do Aventureiro, mas estão sendo reproduzidas aqui já adaptadas para o sistema Old Dragon para que os jogadores tenham a opção de jogar com servos da deusa. A história e regras correspondem ao período antes desta aventura, e portanto, antes da libertação de Valkaria.

Outros Nomes: Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade. Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução,



mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menos a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa

exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás e dourado serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre desconacente e sempre em mutação.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...

Isso na verdade aconteceu após a Revolta dos Três Deuses — Valkaria, Tiliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o justo Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra, ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Avatar: quando andava sobre Arton, Valkaria surgia sempre como uma

bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

Relações: embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira “cumprindo pena” por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, quase incapaz de se comunicar com os outros.

Crença dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Obrigações e Restrições: até que a deusa seja livre outra vez, clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas além das fronteiras do reino de Deheon. No entanto eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura, dourado.

Lema: “Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!”

A Libertação de Valkaria

Especializações

Clérigo de Valkaria

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os clérigos são proibidos de usar magia para isso.

Além disso, vale lembrar que um clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

A partir **do 5º nível**, o Clérigo de

Valkaria é agraciado com o conhecimento de todos os idiomas humanos, seja civilizado ou bárbaro e até mesmo os mais antigos. A partir do **8º nível**, o Clérigo de Valkaria é agraciado com uma coragem inigualável e passa a ser imune ao medo, seja ele de origem mágica ou não. Isso não afeta fobias naturais, como o medo de altura dos centauros e minotauros de Arton, finalmente no **16º nível** o Clérigo de Valkaria recebe um bônus de +4 nas JPs relacionadas a Ilusão.

Paladino de Valkaria

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais características humanas). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deusa da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o clérigo desta mesma deusa, o paladino perde parte de seus

poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todos os paladinos de Valkaria trazem na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

A partir **do 5º nível**, o Paladino de Valkaria tem sua arma transformada em uma arma mágica +1 (ordeira). A partir **do 8º nível**, o Paladino de Valkaria é agraciado com uma coragem inigualável e passa a ser imune ao medo, seja ele de origem mágica ou não. Isso não afeta fobias naturais, como o medo de altura dos centauros e minotauros de Arton e no **16º nível** o Paladino de Valkaria, uma vez por dia, pode entrar em um estado de fúria para completar sua missão, nesse estado o Paladino de Valkaria recebe um bônus de +3 na BA e +3 no dano, mas recebe uma penalização de -2 na CA. O Paladino de Valkaria tem total controle sobre a fúria podendo decidir quando entrar ou sair desse estado. Quando sair do estado de fúria, o Paladino estará esgotado e precisará descansar por um tempo, se entrar em combate nesse estado receberá uma penalização de -3 na BA, -3 no dano e -1 na CA.

A Cidade de Valkaria

Construída à volta da estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante metrópole de Arton: ela é o marco zero do

mundo civilizado, o centro político do Reinado. Ela é a capital de Deheon, o reino de fronteira circular — pois os limites do reino foram demarcados justamente no ponto onde terminam os poderes dos clérigos de Valkaria.

A deusa representa o eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e desejar. Por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhum outro povo. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana sobre Arton.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o Palácio Imperial, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite do Reinado; a Arena Imperial, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a Grande Academia Arcana, maior e mais importante instituição de ensino; Nitamu-ra, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a Vila Élfica, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e outros lugares.

A Deusa de Pedra

Posicionada no centro exato da capital do Reinado (na verdade, foi a capital que cresceu à sua volta), a estátua de Valkaria mede cerca de quinhentos quilômetros de altura — sendo muito maior que qualquer construção ou es-

A Libertação de Valkaria



trutura edificada pela mão humana.

A estátua retrata uma mulher humana de joelhos, braços erguidos e olhos para o céu. Ela está nua, com ondas e espirais de algum tipo serpenteando sobre a pele — essas mesmas ondas também aparecem na arquitetura da cidade. Os cabelos revoltos parecem seguir o mesmo padrão. Conforme a hora do dia, a coloração da estátua vai do cinza-gelo ao dourado e lilás. É uma visão poderosa, ao mesmo tempo radiante, inspiradora e carregada de mistério.

Seu gesto e expressão enigmática em seu rosto vêm desafiando estudiosos sem fim. Alguns lembram que, como Deusa da Ambição, ela olha ansiosa para algo que não pode ter, algo além do alcance de suas mãos — simbolizando o eterno desejo humano de alcançar os céus. Outros sábios (geralmente de outras religiões) suspeitam que a deusa está na verdade pedindo socorro, suplicando aos demais deuses que olhem por seus filhos. E outros, mais otimistas, acreditam que Valkaria está apenas recebendo seu povo de braços abertos e olhar emocionado.

Mesmo examinada de perto, a escultura não mostra a menor falha ou o mais ínfimo sinal de desgaste, como se fosse imune à erosão e rigores do tempo. Para muitos isso não chega a ser surpresa, pois todos acreditam que a própria Deusa da Humanidade produziu a peça com magia para receber os humanos. Seu material, que lembra algum tipo de mármore, parece estrutível por maíoi mortais.

Viajantes planares experientes alegam ter visto montanhas desse mesmo material em Ordine, o Reino de Khalmyr.

Quase não há grandes estruturas diretamente sob a estátua, apenas vastos parques e avenidas. Talvez por intervenção da própria deusa, grama e árvores crescem normalmente sob sua sombra, mesmo em áreas onde o sol nunca toca. Não há muros ou cercas, pois o acesso à estátua não é proibido ou restringido de qualquer forma. Qualquer pessoa pode se aproximar e tocá-la — na verdade, a tradição local diz que beijar os pés da deusa assegura sua bênção. Mesmo assim, clérigos e paladinos percorrem o local regularmente para evitar qualquer profanação ou vandalismo. Escaladas são proibidas, e criaturas voadoras serão convidadas a procurar outro lugar de pouso.

Todo o território sob a estátua (uma área com pelo menos 40km²) é considerado sagrado e está constantemente protegido por magia, com os seguintes efeitos:

- Nenhum corpo enterrado na área pode ser transformado em morto-vivo.
- Nenhum morto-vivo pode ser invocado ou criado nessa área.
- Todas as criaturas ordeiras na área recebem +1 em sua CA e JP contra criaturas malignas, e tornam-se imunes a efeitos e magias de controle mental quando estas forem usadas por criaturas malignas.

A Libertação de Valkaria

- Qualquer devoto da deusa que toque a estátua recebe imediatamente +1 em sua BA e JPs contra medo pelos próximos 20 minutos.

Magias lançadas sobre a estátua, ou usadas para revelar seus mistérios, não surtem qualquer efeito. Na verdade, qualquer tentativa de usar magia para violar a estátua exige do conjurador uma JP modificada pela Sabedoria com a dificuldade aumentada em 1. Em caso de falha, o conjurador sofre terríveis dores de cabeça, recebendo um redutor de -1 em todas as suas JPs e testes pelos próximos 1d6 dias. (Conta-se que o arquimago Talude teria sido vítima desse desagradável efeito após uma tentativa de desvendar magicamente os mistérios da estátua, uma história que parece divertir muito seu rival Vectorius...)

Uma das poucas construções de grande porte sob a estátua é o Palácio Imperial, onde reside a Família Real de Deheon. O palácio e suas terras ocupam grande parte da área santificada. Também encontramos aqui a sede do Protetorado do Reino (dentro das dependências do Palácio Imperial) e, diretamente sob a estátua, o Templo Mestre de Valkaria, que abriga o comando da ordem. Os mais importantes clérigos e paladinos da deusa podem ser encontrados aqui, mas — exceto pelo sumosacerdote — nenhum deles aceita a hipótese de que sua deusa seja prisioneira, e muito menor a existência de um “labirinto secreto” dentro da estátua. Tentativas de exploração em busca desse labirin-

to são encaradas pelos clérigos como profanação.

O Labirinto

Existe de fato um labirinto. No entanto, ao contrário do que alguns pensam, ele não se encontra fisicamente dentro da estátua. Embora seu tamanho ciclópico tornasse isso perfeitamente possível, não há túneis ou câmaras no interior. Pelo menos, não neste plano de existência.

A natureza desse labirinto é muito mais complexa. Trata-se de um semiplano, uma dimensão compacta construída com pequenas partes dos Reinos dos Deuses, e que da mesma forma não pode ser acessado por meios convencionais. Não se pode simplesmente entrar ou sair através de portas ou passagens, apenas por meios mágicos específicos.

A notória Academia Arcana é também um semiplano, feito com uma parte de Magika, o Reino de Wynna. Mesmo que não possa ser alcançada por estradas, é um lugar de acesso relativamente fácil, com portais mágicos espalhados pela cidade. No entanto, não há em parte alguma portais que levem até o Labirinto de Valkaria.

O Labirinto pode ser alcançado com o uso da magia Teleportação Planar, mas apenas quando conjuradas sob certas condições. Primeiro, o conjurador e seus companheiros devem estar todos tocando a estátua no momento da invocação.

Segundo, o conjurador deve ter em seu poder a Lágrima de Valkaria, um artefato sagrado. E terceiro, a entrada no Labirinto será impossível enquanto outro grupo ainda estiver em seu interior.

Existe ainda uma limitação de poder para participar do desafio: personagens ou criaturas a cima do nível 13, ou um grupo que ultrapasse 60 níveis de personagem somados, não podem entrar. Isso acontece porque o teste se destina a colocar os salvadores de Valkaria no limite de suas capacidades. Esta é também uma explicação para o fato de que os maiores heróis de Arton, como Talude, Vectorius e o Protetorado do Reino, nunca puderam formar um grupo adequado para vencer o Desafio. A equipe ideal seria formada por quatro personagens de nível 15, cinco de nível 12 ou seis de nível 10. (O Mestre pode alterar esta regra para permitir um grupo ligeiramente maior, ou de nível superior. No entanto, deverá também elevar as estatísticas das criaturas ao longo da aventura.)

Uma vez que as condições sejam satisfeitas, a magia de Teleportação Planar funciona corretamente e os viajantes são transportados para a Antecâmara do Desafio (veja adiante sua descrição detalhada). Deste ponto, devem estar prontos para começar a missão.

O Labirinto é composto por vinte masmorras, cada uma elaborada por um dos deuses maiores — e que, uma vez vencida, leva à masmorra

seguinte. Cada etapa começa em um ponto indicado no mapa como “I”, onde há um portal de transporte planar fixo, por onde os heróis chegam. O objetivo é atingir outro portal presente na masmorra, provavelmente no lado oposto. Este portal fica em uma câmara onde os heróis devem derrotar um oponente especial ou decifrar um enigma difícil. O portal só aparece ou funciona quando o desafio é vencido. Não é possível usar Teleportação Planar ou qualquer outro meio para alcançar as masmorras, mas esta magia pode a qualquer momento ser usada para SAIR do Labirinto. Teleporte não funciona dentro do Labirinto.

Magias e poderes que revelam direções ou localizações também não funcionam.

De modo geral, cada masmorra se apresenta como um ambiente subterrâneo (túneis naturais, túneis escavados, construções...) semelhante a um dos Reinos dos Deuses. As criaturas que povoam cada nível também têm alguma ligação com a divindade que o lugar representa.

As masmorras têm mapas extensos e, intencionalmente, nem todos os seus aposentos são descritos. O Mestre é livre para povoar essas áreas com seus próprios encontros e criaturas, mas sempre obedecendo à natureza dos habitantes da masmorra (descritos no trecho “Encontros Aleatórios”).

O portal no final de cada masmorra apresenta um símbolo obscuro que avisa a qual divindade pertence a

A Libertação de Valkaria

masmorra seguinte. Decifrar o símbolo corretamente requer um teste de Sabedoria (ou Inteligência se este atributo for maior) e essa informação pode ser útil permitindo aos aventureiros que se prepararem melhor antes de seguir (por exemplo, lançando magias de proteção contra fogo antes de iniciar o Desafio de Thyatis).

Ao mudar de masmorra, os aventureiros recebem uma premiação em XPs e são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para recuperar Pontos de Vida e Magias).

No entanto, não recuperam danos às Características (para isso devem usar seus próprios recursos). Danos temporários às Características são recuperados à fração de 1 ponto para cada 8 horas de descanso. Danos permanentes são recuperados apenas com Cura Completa.

Em geral, quatro ou cinco espécies de criaturas ou monstros ocupam cada nível. Eles são “resetados” (ou seja, voltam à vida ou ao normal) assim que eventuais aventureiros são destruídos ou abandonam o Labirinto. Estes seres mágicos não envelhecem e muitos não necessitam de água ou comida; estão aqui por obra dos deuses responsáveis por cada masmorra.

Vinte Deuses, Vinte Desafios

Após a Antecâmara, estas são as masmorras encontradas pelos aventureiros e uma breve descrição de seu conteúdo:

1) O Desafio de Allihanna. A primeira masmorra é simples, envolve combates diretos contra feras. Animais selvagens variados, como ursos, crocodilos e grandes felinos, povoam seus “túneis” florestais.

2) O Desafio de Ragnar. Hordas de goblinóides, orcs e ogres infestam a masmorra.

3) O Desafio de Glórienn. Arqueiros, magos e rangers élficos enfrentam os heróis neste labirinto.

4) O Desafio de Lena. Aqui começam os desafios que não podem ser vencidos de formas convencionais. As criaturas desta masmorra não sofrem dano por ataques e magias normais.

5) O Desafio de Hyninn. Esta masmorra quase não contém monstros, mas é infestada de armadilhas. Algumas criaturas camufladas e disfarçadas também podem estar aqui.

6) O Desafio de Marah. Povoada por fadas, ninfas e clérigas de Marah, esta masmorra não pode ser vencida pela simples violência.

7) O Desafio de Tenebra. Nenhum tipo de iluminação, natural ou mágica, funciona nesta masmorra de trevas eternas. Mortos-vivos e licantropos infestam o lugar.

8) O Desafio de Azgher. Esta masmorra banhada de luz forte é habitada por múmias, esfinges e enxames assassinos.

9) O Desafio de Tauron. Um labirinto extremamente complexo, muito difícil de mapear, esta masmorra é povoada por minotauros gladiadores.

10) O Desafio de Tanna-Toh. Vencer esta masmorra envolve testes de inteligência e conhecimento.

11) O Desafio de Lin-Wu. Uma ordem inteira de artistas marciais de pontuação alta oferece um desafio elevado aos aventureiros.

12) O Desafio de Wynna. Fadas e gênios são os principais adversários dos aventureiros nesta masmorra.

13) O Desafio do Oceano. Nesta caverna submarina, infestada de monstros marinhos, aventureiros incapazes de respirar embaixo d'água vão se afogar.

14) O Desafio de Thyatis. O perigo cresce. Nesta caverna em chamas, aventureiros sem proteção especial contra fogo não sobrevivem por muito tempo.

15) O Desafio de Sszzaas. Outro ambiente hostil, infestado de animais peçonhentos.

16) O Desafio de Keenn. Guerreiros em armaduras pesadas e usando armas poderosas serão os oponentes.

17) O Desafio de Megalokk. Monstros diversos e muito maiores que o normal infestam esta masmorra.

18) O Desafio de Nimb. Uma masmorra extremamente difícil de vencer por sua natureza caótica, suas criaturas sempre têm poderes inesperados.

19) O Desafio de Khalmyr. Outra masmorra difícil. Seus aposentos oferecem provas para testar os aventureiros.

Desafio Final

A última masmorra foi criada pela própria Valkaria. Ela é a Deusa dos Aventureiros, e preparou aqui um desafio digno dos maiores heróis de Arton — a masmorra mais perigosa jamais concebida. Todas as suas criaturas são réplicas de inimigos poderosos, já enfrentados antes pelos heróis.

Pode parecer contraditório que a própria Valkaria ofereça o mais difícil dos Desafios, já que ela não será libertada caso os heróis falhem. No entanto, esta é a natureza de seu pacto com Khalmyr. A liberdade da deusa não terá significado caso seus devotos não consigam vencê-la, pois ela sonha com o dia em que os humanos serão superiores aos próprios deuses.

Como teste final, os aventureiros encontram um avatar da própria deusa e devem vencê-la em combate. Caso consigam, a deusa aparecerá em pessoa — agora livre para retornar ao Panteão — e recompensará seus libertadores.

A Libertação de Valkaria

Avanço pelas Masmorras

Quando Valkaria foi transformada em pedra e a condição para sua libertação estipulada, cada deus do Panteão preparou um grande desafio, na forma de um labirinto de túneis e câmaras contendo um Guardião a ser vencido — pois Valkaria é a deusa dos aventureiros, e a exploração de uma masmorra habitada por seres perigosos é o mais tradicional desafio enfrentado por heróis. Para alguns deuses, esta foi uma forma de homenagem que certamente contentaria sua amiga petrificada; para outros, um presente cruel e irônico.

Cada masmorra foi feita a partir de uma pequena parte dos Reinos dos Deuses, mas não oferece qualquer

mudança ambiental associada a mudanças de planos: para todos os efeitos, os personagens ainda estão no Plano Material.

“Vencer” uma masmorra, resumidamente, quer dizer: atravessá-la de um ponto a outro (do portal de chegada, sempre marcado com “I”, ao portal de saída), sobreviver ao trajeto e derrotar um oponente especial, daqui por diante designado como o Guardião. Ele pode ser encontrado em certo ponto do mapa (muitas vezes perto do portal de saída), ou então percorrendo os corredores e Câmaras.

Com a derrota do Guardião — geralmente em combate, mas pode haver outros meios —, o portal que leva à masmorra seguinte é ativado. O brilho púrpura nos símbolos aumenta de intensidade quando isso



ocorre, mostrando claramente que o portal pode ser usado. É possível que os aventureiros percorram o mapa e cheguem ao portal de saída sem passar pelo Guardião, mas isso de nada adianta, pois o portal não funcionará.

Vencer a maior parte das masmorras envolve combates diretos contra criaturas ligadas à divindade que comanda o desafio. No entanto, de acordo com a natureza de alguns deuses, certos desafios precisam ser vencidos de outras formas — através de perícias, magia ou outras estratégias.

Os Habitantes do Labirinto

Exterminar todos os adversários encontrados na masmorra não é obrigatório (na verdade, é impossível): apenas o Guardião precisa ser vencido. No entanto, um grupo dificilmente será capaz de atingir o ponto de saída sem passar por vários inimigos.

A descrição de cada masmorra inclui uma tabela de encontros aleatórios com seus habitantes. Um encontro pode ocorrer por várias razões, mas acontece principalmente quando os aventureiros evitam os encontros fixos durante muito tempo. Em geral, um encontro aleatório acontece quando os aventureiros fazem muito barulho (falar normalmente e andar com cuidado, mesmo de não é considerado barulho excessivo). Sons de batalha também podem atrair monstros errantes. O Mestre rola 4d6 e consulta a tabela apresentada em

cada masmorra.

As pessoas, animais e monstros que povoam cada masmorra foram todos convocados por seus próprios deuses, recebendo a missão de habitar este lugar até que Valkaria seja livre.

Muitos estão aqui cumprindo pena, como forma de castigo por de alguma forma desagradar à sua divindade e esperam algum dia receber o perdão e a liberdade; outros são servos fiéis seguindo ordens de seu patrono, e orgulhosos por desempenhar um papel tão importante. Estas criaturas não sofrem efeitos de idade, envelhecimento, fome ou sede enquanto estão aqui.

Exceto por esse detalhe, quase todos são criaturas normais de seu tipo, nativos do Plano Material. O mesmo vale para os Guardiões, embora estes sejam seres especiais, escolhidos ou criados pelos deuses para esta tarefa.

É impossível destruir todos os habitantes de uma masmorra para impedir que ocorram encontros aleatórios; novas criaturas sempre continuarão surgindo, criadas ou convocadas por seus respectivos deuses.

Exceto em casos específicos, os habitantes conhecem bem a masmorra onde vivem, incluindo como evitar seus perigos e armadilhas, e como usá-los a seu favor. Nos mapas, criaturas inteligentes são indicadas em suas localidades mais prováveis, mas nada impede que sejam encontradas em outras áreas. O Guardião sempre percebe automaticamente quando aven-

A Libertação de Valkaria

tureiros entram em sua masmorra, e estará preparado para o confronto.

Caso tentem negociar com habitantes da masmorra, os personagens sofrem os seguintes bônus e redutores em seus testes de Carisma:

- O grupo inclui um seguidor da mesma divindade do patrono da masmorra: +2.
- O grupo inclui um seguidor de uma divindade aliada do patrono da masmorra: +1.
- O grupo inclui um seguidor de uma divindade adversária do patrono da masmorra: -1.
- O grupo inclui um membro da raça favorecida pelo patrono da masmorra: +1.

- O grupo inclui um membro de uma raça adversária do patrono da masmorra: -1.

Conteúdo das Salas

Sempre que os aventureiros entram em uma nova sala, o Mestre pode simplesmente determinar seu conteúdo ou rolar 4d6 na tabela 1.

Encontro: faça uma jogada de Encontro Aleatório, utilizando a tabela de cada masmorra.

Mobília: apenas peças de mobília típicas da masmorra, como camas, mesas, cadeiras.

Tesouros Escondidos: haverá alguns tesouros escondidos. Apenas ladrões podem achar tesouros escondidos

Conteúdo das Salas

4-5	Apenas encontro.
6-9	Encontro e mobília.
10	Encontro e tesouro escondido.
11	Encontro e armadilha.
12	Encontro, mobília e tesouro escondido.
13	Encontro, mobília e armadilha.
14	Encontro, mobília, tesouro escondido e armadilha.
15-17	Apenas mobília.
18	Mobília e tesouro escondido.
19	Mobília e armadilha.
20	Mobília, tesouro escondido e armadilha.
21	Apenas tesouro escondido.
22	Tesouro escondido e armadilha.
23	Apenas armadilha.
24	Vazio.

e chance de sucesso é a mesma de Achar uma Armadilha.

Armadilha: contém uma armadilha de tipo variado, à escolha do Mestre. Dependendo de sua natureza, para evitá-las em geral basta uma Jogada de Proteção..

Tesouros & Premiação

Quase todas as masmorras podem ser vencidas puramente através de combates. Outras requerem estratégias mais elaboradas, poderes variados ou magias específicas. De qualquer forma, não é exigido nenhum comportamento especial ou código de conduta para libertar Valkaria — basta que um grupo adequado de heróis vença os desafios.

No entanto, cada desafio foi criado por um dos vinte deuses — e os deuses apreciam ser respeitados. O comportamento dos aventureiros em cada masmorra será avaliado no decorrer de sua permanência ali. Caso os heróis mostrem o devido respeito à divindade patrona da masmorra, sua recompensa por vencê-la será maior. E isso aumentará suas chances de concluir a missão, pois os últimos níveis do Labirinto de Valkaria são realmente difíceis e o grupo terá que evoluir durante a aventura.

Cada deus tem suas preferências. Na maior parte das vezes, o comportamento exigido dos aventureiros será o mesmo de um clérigo, paladino, druida ou cultista da mesma divindade — ou seja, suas Obrigações e

Restrições. Por exemplo, a Deusa dos Elfos proíbe terminantemente que seus devotos pratiquem qualquer violência contra elfos: para vencer a masmorra de Glórienn seguindo esse mandamento, os aventureiros terão que vencer seus adversários élficos sem matá-los (talvez com o uso de magias, manobras de desarme, dano por contusão...).

Sempre que passarem por um portal com sucesso e chegarem a uma nova masmorra, todos os personagens do grupo recebem uma premiação em XPs correspondente ao desafio anterior — e, quando conquistam novos níveis, podem “sentir suas forças crescendo”. Além disso, eles são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para efeito de recuperar PVs e Magias com descanso), mas não recuperam danos às Características. Para isso devem empregar seus próprios recursos.

Os portais fornecem, magicamente, meios para que um aventureiro tenha acesso a novos poderes e habilidades quando aumenta sobre de nível. Por exemplo, novas magias (à escolha do Mestre) surgem no grimório de um mago.

Na maior parte dos casos, a descrição das masmorras não menciona tesouros específicos, mas o Mestre deve estar ciente de que cada criatura carrega itens (incluindo mágicos) e tesouros equivalentes ao seu nível.

A Libertação de Valkaria

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem participar da missão e tentar libertar a deusa de diversas formas:

A Busca por Kalamar

Publicada originalmente na revista *TORMENTA 17* e também adaptada pela equipe *Homeless Dragon* (TO3 - A Busca por Kalamar disponibilizada gratuitamente no site www.moostache.com.br), esta aventura curta coloca os heróis em contato com Hennd Kalamar, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria. Ele teria sido raptado por cultistas de Sszzaaz, o Deus-Serpente, e estava para ser sacrificado quando foi salvo pelos aventureiros. Ele conhece a verdade sobre Valkaria, e tem consigo a Lágrima de Valkaria — facilitando muito o acesso ao Labirinto. Esta é, com certeza, a melhor forma de envolver os heróis.

Encontro com Kalamar

Caso o grupo não tenha jogado a aventura “A Busca por Kalamar”, o encontro com o sacerdote pode ocorrer em outro lugar, de outra maneira. Supõem-se que outro grupo de aventureiros salvou Hennd, mas ele não os considerou dignos e prosseguiu em sua busca. Mancando de uma perna (um ferimento obtido durante o cativeiro), ele vaga pelo Reinado em busca de heróis valorosos para libertar a deusa.

Encontro com Tillian

Também castigado por participar da Revolta dos Três, este antigo deus foi transformado em um mendigo louco que pode ser encontrado nas ruas de Valkaria. Ele quase nunca se afasta da estátua, pois em meio à loucura ele às vezes se recorda do castigo imposto por Khalmyr. Encontrando os heróis, Tilliann vocifera frases desconexas como “o momento chegou, ela precisa ser livre!” e entrega a eles a Lágrima de Valkaria que tem em seu poder.

A Lágrima de Valkaria

Os heróis são contratados pela ordem de Valkaria para investigar o roubo de um artefato sagrado de poderes desconhecidos, mas grande valor espiritual. Durante o resgate do item, descubrem anotações que revelam seu verdadeiro poder, e também o segredo para atingir o Labirinto.

Notícias dos Deuses

Os heróis podem ter acesso ao segredo fazendo contato com um avatar, ou — caso sejam viajantes planares experientes — falando com uma divindade em pessoa. Todos os deuses maiores conhecem o destino de Valkaria, embora não partilhem esse segredo facilmente com mortais.

O Chamado de Valkaria

Uma abordagem direta. Acreditando que encontrou seus salvadores, uma imagem da própria deusa surge

magicamente diante dos heróis e explica a situação. Um clérigo de Valkaria presente, ou uma JP modificada pela Sabedoria bem sucedida pode confirmar que não se trata de fraude. A deusa entrega ao grupo a Lágrima de Valkaria (ou, para uma aventura mais longa, apenas revela sua localização) e deseja boa sorte aos heróis.

Novo Artefato

As Lágrimas de Valkaria

No momento de sua condenação, Valkaria tinha plena certeza de que seria salva por seus filhos humanos e aventureiros. Mesmo assim, sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre seu lindo rosto e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mágicos. Encontradas por membros da ordem, estas gemas sagradas de grande poder foram identificadas e transformadas em pingentes.

Uma Lágrima de Valkaria, quando usada por um clérigo ou paladino da deusa, permite que ele consiga usar seus poderes normalmente além das fronteiras de Deheon. Por existirem poucas (apenas 1d6+2 peças conhecidas), elas em geral são confiadas apenas aos maiores membros da ordem quando estes precisam viajar em missões importantes. Ao longo dos anos, algumas foram ocasionalmente roubadas, ou seus portadores foram assassinados: hoje, é possível que estejam adornando o pescoço de um mago maligno, ou em meio ao tesouro de um dragão.

A Lágrima de Valkaria também permite a um servo da deusa lançar a magia Teleportação Planar uma vez por dia. Além disso, como explicando anteriormente, uma função da Lágrima praticamente desconhecida é permitir acesso à Antecâmara do Desafio, onde tem início o Labirinto de Valkaria. Seu poder de Teleportação Planar pode ser empregado com essa finalidade.

A Lágrima de Valkaria é um artefato, e por isso não pode ser simplesmente comprada ou fabricada.



A Libertação de Valkaria

Hennd Kalamar

Os clérigos de Valkaria sofreram a morte repentina de Gellen Brighstaff, seu sumo-sacerdote. Pouco antes disso, no entanto, sabendo do destino que se aproximava, Gellen havia começado a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, era o escolhido. Desde a infância estava destinado a ser sucessor de Gellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Hella-darion — o artefato que tudo sabe — a notícia destinada apenas ao clérigo máximo da deusa: Valkaria havia tentado tomar o poder do Panteão e por isso foi transformada em pedra, como se encontra até hoje.

A morte repentina de Gellen acabou acelerando o processo e treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal. Hennd Kalamar partiu da capital de Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, Hennd recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a Lágrima de Valkaria, um poderoso artefato em forma de pingente, feito com uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das dificuldades, Hennd conseguiu resgatar o item, mas ao final da missão estava ferido, cansado e quase

inconsciente.

Mas o futuro sumo-sacerdote não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados por um grupo de seguidores de Sszzaas. Os fervorosos devotos do Deus da Intriga resolveram se aproveitar do atual estado do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaas, recém-readmitido no Panteão. Eles o capturaram e levaram a um covil secreto.

Kalamar foi salvo dos cultistas por um grupo de aventureiros. No entanto, como consequência dos ferimentos sofridos durante o cativeiro, Hennd vai mancar para sempre — como uma lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Assim, o jovem clérigo continuou com sua peregrinação em busca de heróis para salvar Valkaria.

É muito provável que Kalamar acompanhe os aventureiros durante sua exploração do Labirinto. Caso isso ocorra, o próprio Kalamar não é levado em conta no limite de pontos do grupo para ter acesso à estátua — o que torna sua presença vantajosa como ajuda extra. Ele também substituirá o clérigo Shaldir no papel de explicar a natureza do desafio (veja adiante em “A Antecâmara do Desafio”). No entanto, ele será o aventureiro mais frágil e deverá ser protegido pelo grupo.

A Antecâmara do Desafio

“Como vamos libertar Valkaria, você me pergunta? Posso responder apenas isto: uma masmorra de cada vez.”

— *Hennd Kalamar*

Quando os procedimentos corretos são empregados para ter acesso ao Labirinto de Valkaria, os aventureiros surgem em uma vasta câmara que lembra o interior de um templo. Não há portas. Imensos vitrais enchem o aposento de luz violeta suave, e mostram cenas que contam uma história. A maior parte das cenas mostra Valkaria, Khalmir e outros deuses. Entre os vitrais há colunas, com pequenas réplicas da estátua da deusa no topo de cada uma.

Um longo tapete púrpura leva até a parede norte, que exibe uma gigantesca gravura — bastante chocante e comovente se comparada às demais, especialmente para servos da deusa. É uma imagem de Valkaria, diante de uma coluna de mármore. Ela está acorrentada e amordaçada, presa com algemas, correias e coleiras. Rosas brancas e púrpuras crescem entrelaçadas com as correntes, e seus espinhos ferem a prisioneira. Seus olhos vertem lágrimas e imploram por ajuda.

No final do tapete, logo abaixo da

pintura, onde deveria haver um altar, existe um grande círculo desenhado no chão com linhas de luz púrpura. Mede pelo menos quatro metros de diâmetro e contém muitos desenhos místicos e caracteres antigos, difíceis de reconhecer.

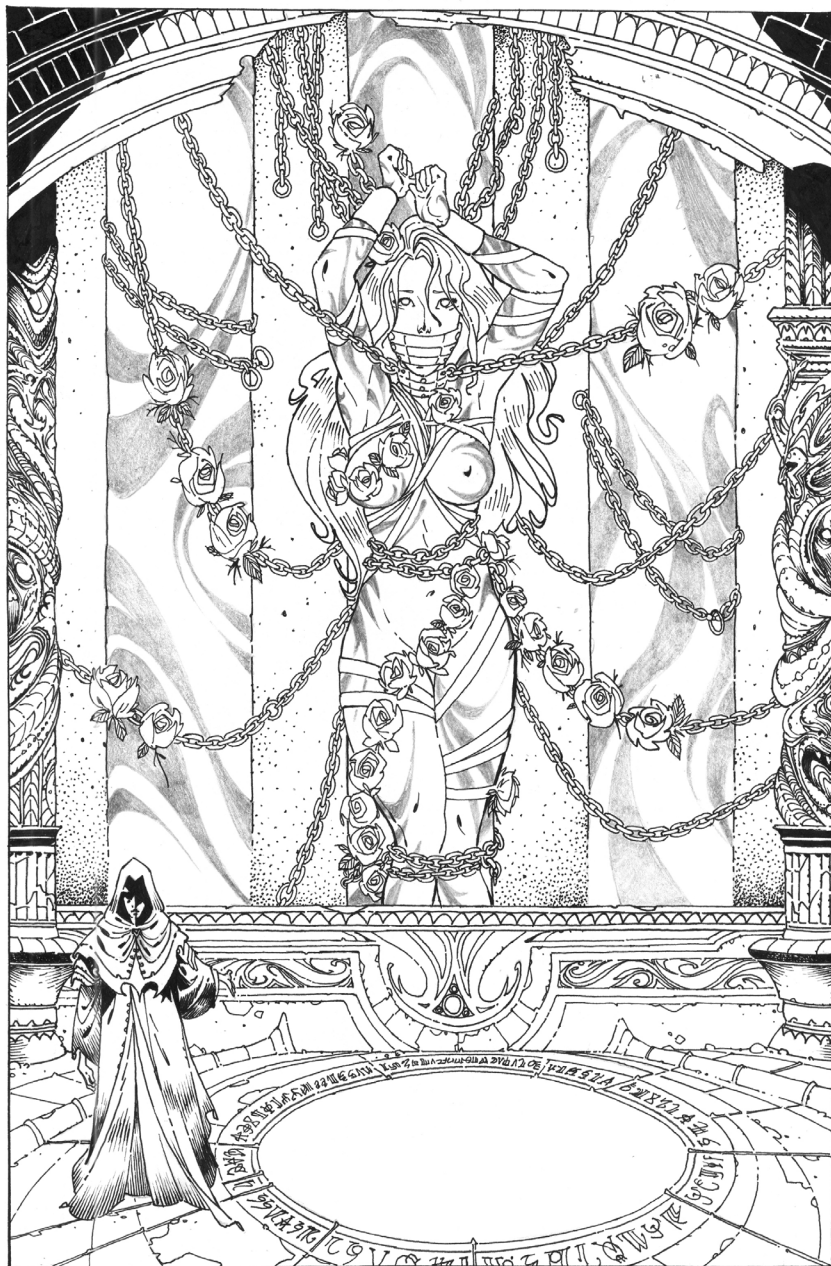
O lugar parece pronto para uma cerimônia, com velas acesas (emanando luz violeta) e incensos fumegando. De fato, há até mesmo um sacerdote próximo do círculo. Com a chegada dos aventureiros, ele faz um sinal de boas vidas.

— *Bem-vindos, heróis, à Antecâmara do Desafio. A deusa espera por seu socorro.*

Shaldir é um sacerdote de Valkaria há muito falecido, sua alma residindo no Reino de Odisséia. Quando os deuses concluíram a construção do Labirinto, ele foi convocado para recepcionar os heróis quando estes chegassem e prepará-los para sua grande missão. Shaldir tem aguardado aqui há séculos, paciente, por este momento.

O clérigo convidará os aventureiros

A Libertação de Valkaria



© 2004

a circular pela câmara, exibindo os vitrais e contando a história real da condenação de Valkaria (leia para os jogadores o conto introdutório “A Maior Ambição”, no início deste livro). Assim, caso os personagens de alguma forma tenham conseguido acesso à Antecâmara sem conhecer a verdade, agora saberão de tudo.

Encerrando a história, Shaldir explicará sobre o funcionamento do portal — o círculo místico no chão. Uma vez que cada masmorra tenha sido vencida e o grupo de heróis esteja posicionado sobre o círculo, todos serão transportados para a masmorra seguinte por Teleportação Planar. Em geral o ponto de chegada fica em um extremo da masmorra, e o ponto de saída no extremo oposto.

É possível determinar, decifrando os símbolos no círculo, a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Isso daria aos aventureiros certa vantagem, pois assim podem deduzir a natureza do próximo desafio — certas masmorras são ambientes extremamente hostis, e exigem proteções especiais.

Decifrar o círculo exige um teste de Sabedoria. Um devoto recebe um bônus de +1 para reconhecer um símbolo referente a seu próprio deus. O Mestre faz esse teste em segredo, pois em caso de falha por 3 ou mais o personagem “identifica” o símbolo de forma totalmente incorreta, associando-o com um deus muito diferente do verdadeiro patrono da próxima masmorra (confundindo Azgher com

Tenebra, por exemplo).

Shaldir não pode dizer aos aventureiros para onde leva este primeiro portal, e muito menos qual a ordem correta das masmorras.

Ele também não pode, é claro, acompanhar o grupo. No entanto, recomendará que “prestem atenção à história”. De fato, estudar os vitrais da Antecâmara durante pelo menos uma hora garante um bônus de +1 nos testes para entender os símbolos.

Caso Shaldir seja atacado, se defenderá como puder. Ele não carrega tesouros ou itens mágicos, exceto seu símbolo sagrado. No entanto, atacá-lo será considerado uma profanação grave, uma violação extrema do desafio — assim como saquear ou danificar qualquer peça desta câmara. Se isso ocorrer, o portal agora levará apenas para foca da estátua. O grupo inteiro será vítima de uma Maldição grave sem direito a JP e sofrendo os seguintes efeitos:

- a cada rodada os personagens tem apenas 50% de chance de agir normalmente, senão agirão de forma aleatória;
- perda permanente de 2 pontos em uma de suas Características; -2 de penalidade em todos os testes.

Se Shaldir for morto, um novo clérigo será designado pelos deuses para substituí-lo.

Nota: Caso os aventureiros estejam sendo acompanhados por Hennd Kalamar, o sacerdote pode cumprir o

A Libertação de Valkaria

papel de “guia” e Shaldir não estará aqui. A critério do Mestre, Kalamar também pode fazer testes de Sabedoria para decifrar os círculos.

Parte 1

O DESAFIO DE ALLIHANNA

Premiação Sugerida: 27.000 XP

Premiação Completa: 40.000 XP

Esta “masmorra” foi criada por Allihanna, a Mãe Natureza, deusa dos animais e povos bárbaros.

O lugar não é realmente um ambiente subterrâneo, mas sim uma densa e exuberante floresta tropical. Os sons de pássaros e outros animais enchem o ar, assim como o enebriante perfume de almíscar e flores exóticas. Folhagens agitam-se o tempo todo com a passagem de pequenos animais.

Os “túneis” marcados no mapa são na verdade trilhas através da mata, e suas câmaras são grandes clareiras. As copas das árvores escondem o céu quase completamente, mas permitem a passagem de luz suficiente para que qualquer personagem consiga enxergar com visão normal. Para vencer esta masmorra, os aventureiros devem seguir trilhas e atingir a última câmara, onde um guardião escolhido por Allihanna os aguarda.

Sair das trilhas é possível, mas a mata é extremamente cerrada. Aqueles que tentarem sofrem uma penalidade de -2 em suas ações e testes e ficam emaranhados nos galhos e raízes. Mesmo

os druidas e rangers, habituados com florestas, não conseguem vencer esse efeito, que também não pode ser afetado por Cancelamento de Magia. Além disso, por sua natureza planar, a floresta não leva a parte alguma — um personagem que saia da trilha vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros através da mata, e então retornar à trilha no mesmo ponto em que saiu. As copas das árvores também estão sob o mesmo efeito mágico, e também não se pode atravessá-las para chegar ao “céu”. Os habitantes da masmorra não são afetados por estes efeitos e podem mover-se através da mata e copas das árvores livremente.

Obrigações e Restrições

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não usarem armas cortantes ou perfurantes. Além disso, também não podem matar nenhum de seus habitantes e nem destruir grandes porções da mata (usando uma Explosão ou Ataque de Área, por exemplo).

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada apenas por criaturas selvagens, como lobos, tigres, leões e outros similares. Também existem aqui versões muito maiores destas criaturas, incluindo animais atrozés. Membros de raças humanóides selvagens, como centauros, também podem ser encontrados

aqui. Os habitantes da masmorra comportam-se como criaturas normais de seu tipo: em geral lutam apenas em defesa própria, ou em defesa de seu território ou filhotes — sempre preferindo a fuga quando possível. Predadores atacam de surpresa, e nunca continuam a lutar caso percam metade de seus PVs ou mais. O mesmo vale para humanóides. As habilidades de um druida ou ranger para acalmar ou comunicar-se com animais seriam muito bem-vindas aqui, evitando a maioria dos combates e provavelmente cumprindo as Obrigações e Restrições do desafio.

Criaturas selvagens estão continuamente percorrendo as trilhas, caçando ou patrulhando seus territórios. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra.

Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Allihanna	
4	1d6+2 Druidas (12º nível)
5	1d6+2 Rangers (12º nível)
6-7	1d6 Centauros Rangers (8º nível)
8-10	1d12+3 Lobos Atrozes (5 DVs)
11-13	1d6 Grifos
14-16	1d3+1 Gorilas Atrozes (8 DVs)
17-18	1 Dríade (4 DVs)
19-20	1d6+1 Tigres Atrozes (8 DVs)
21-22	2d6 Crocodilos Gigantes (10 DVs)
23-24	1d6 Ursos Atrozes (8 DVs)

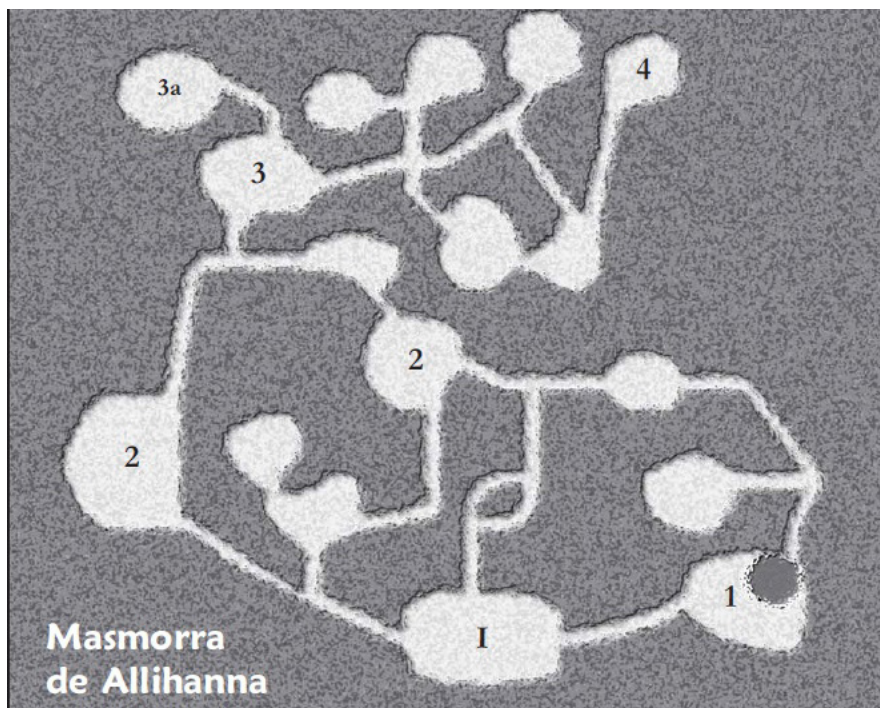
1) O Lago

O cheiro de água atinge os aventureiros muito antes que cheguem a esta clareira, ocupada quase inteiramente por um lago — que precisa ser atravessado para que se possa alcançar a trilha no lado oposto. O lago é abastecido por um rio que passa através das árvores. Seguir o rio apenas leva de volta a mesma clareira.

O lago é raso, mesmo um halfling pode atravessar com água pela cintura. No entanto, uma manada de doze elefantes (sendo quatro filhotes) estão na margem oposta, bebendo, banhando-se e cuidando dos filhotes. Estas criaturas se assustam facilmente com invasores; tornam-se hostis caso qualquer criatura entre no lago. Um teste de Carisma com penalidade -2 é permitido a personagens para tentar acalmar os elefantes (a alta dificuldade deve-se à presença dos filhotes e o fato de que os elefantes não têm por onde fugir facilmente).

Em caso de combate, os filhotes fogem para fora da clareira pela trilha enquanto os adultos lutam até a morte para proteger sua fuga. Apenas quando os filhotes estão seguros (cerca de 4 rodadas após o início da luta), os adultos começam a deixar a clareira.

A Libertação de Valkaria



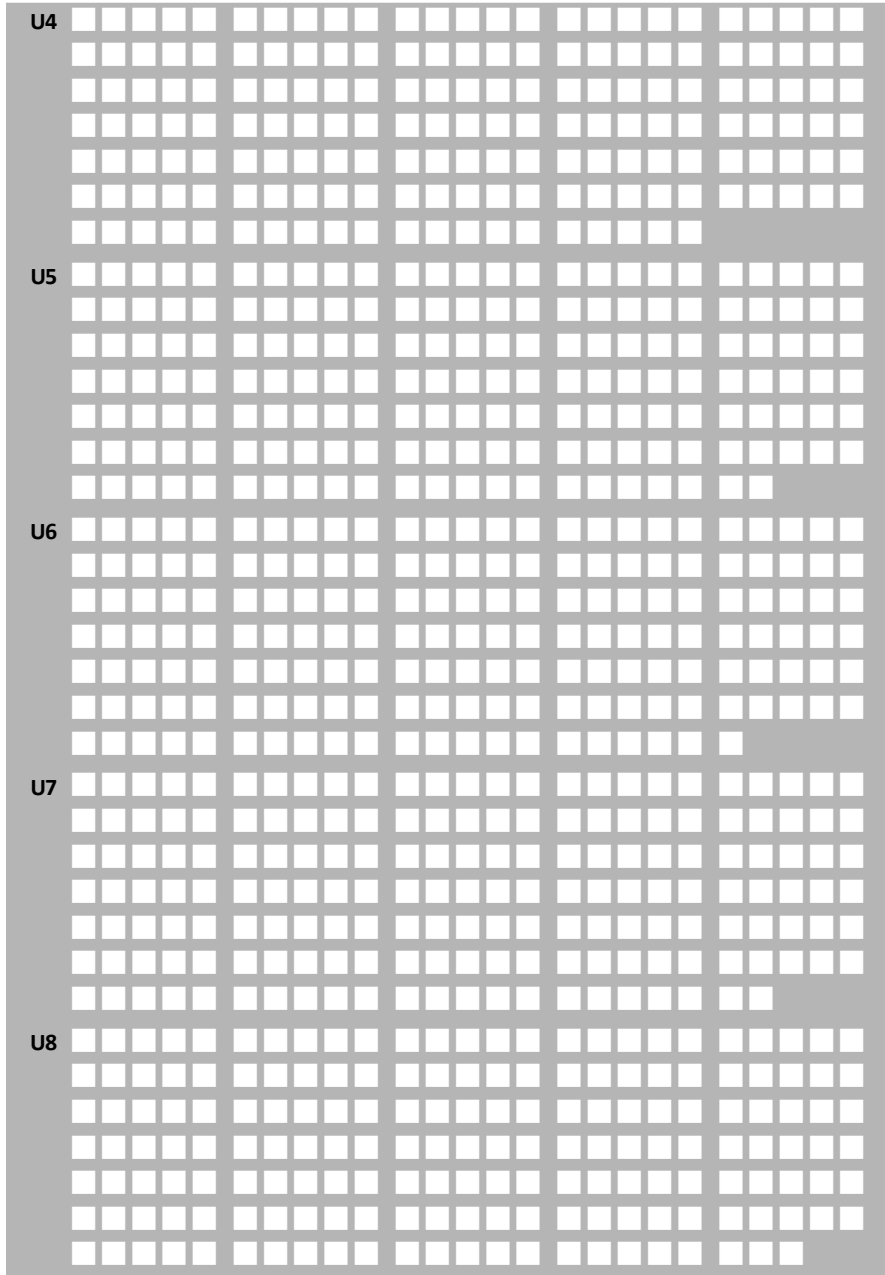
2) As Feras Assassinas

Nestas clareiras o sol brilha mais. Não há árvores, apenas grama alta, como se o lugar fosse um pedaço de planície no meio da selva. Essa vegetação possibilita às criaturas aqui escondidas emboscar suas presas.

As clareiras são habitadas por quatro assassinos da savana — criaturas semelhantes a grandes onças-pintadas, mas com quatro pares de patas. É um animal muito veloz e ágil, e um inimigo formidável, capaz de atacar simultaneamente com quatro garras e uma mordida. Além disso, estes são espécimes maiores e mais perigosos que o normal para esta espécie.

Esses felinos têm uma tremenda habilidade para apanhar suas vítimas de surpresa, saltando sobre elas de seus esconderijos na vegetação. Ao entrar na clareira, os aventureiros devem ter sucesso em testes de Surpresa para notar os assassinos. Caso todos falhem, as feras recebem uma rodada de ataque gratuita durante a qual os aventureiros estarão Surpresos. Mas se pelo menos um personagem notar a presença dos assassinos, a primeira rodada de ataque será considerada uma rodada de surpresa normal.

Mesmo quando descobertos, os assassinos ainda podem saltar sobre a vítima e atacar com suas quatro garras e mordida.





e meio dríade, e viveu recluso em uma floresta de Arton durante muitos anos, chegando a participar de algumas aventuras ao lado de companheiros “civilizados”.

Ao morrer, sua alma foi recebida em Arbória, o Reino de Allihanna — onde a própria deusa o designou como seu defensor no labirinto. Hoje ele cumpre sua missão com seriedade.

Obrigações e Restrições do desafio (uma condição que ele pode detectar automaticamente), o druida nem mesmo aceitará conversar, atacando imediatamente.

Destruir o druida ou seus companheiros não é uma violação das Obrigações e Restrições do desafio, uma vez que todos eles lutaram até a morte.

Parte 2

O DESAFIO DE RAGNAR

Premiação Sugerida: 27.000 XP

Premiação Completa: 40.000 XP

Esta masmorra é obra de Ragnar, o cruel Deus da Morte e das raças goblinóides.

O fedor de carniça e fezes atinge os aventureiros assim que chegam pelo portal. A masmorra é formada por uma ampla rede de cavernas e túneis naturais, mas de aspecto grotesco, como se a própria pedra estivesse impregnada pelo mal. Os túneis parecem revestidos de costelas enegrecidas, as paredes são formadas por milhares de ossos e crânios. Através das fendas pode-se ver uma massa de milhares de vermes, que produzem um murmúrio contínuo e perturbador, e fazem com que a caverna inteira pareça estar em movimento. O chão é pastoso, ensoado de sangue, detritos orgânicos e outras substâncias que é melhor não tentar imaginar quais seriam.

Em alguns pontos, as paredes apre-

sentam entalhes e formações (naturais ou não, é difícil dizer) que lembram estátuas de Ragnar, ou cenas de combate entre goblinóides e outras raças. São estátuas comuns, mas os vermes rastejando sobre sua superfície podem fazer com que pareçam vivas por um instante.

As cavernas não oferecem nenhuma forma de iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com visão na penumbra (como elfos) não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão imundo e irregular torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente, mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Destreza por rodada. Uma falha indica que o personagem cai. Ele dificilmente sofrerá dano, mas passar o resto do dia enlameado em fezes de goblinóides certamente não é uma perspectiva agradável.

Obrigações e Restrições

Ragnar é um deus impiedoso, e exige a mesma atitude de seus seguidores. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se lutarem todas as suas batalhas até o final, sem fugir ou render-se, nem oferecer rendição a seus oponentes. Embora isso possa parecer simples para aventureiros

A Libertação de Valkaria

embrutecidos, em certas ocasiões eles serão confrontados com escolhas difíceis — e muitos talvez decidam abrir mão da Premiação Completa.

Encontros Aleatórios

A única forma de vida dominante nesta masmorra parecem ser goblinóides e criaturas aparentadas, que patrulham os túneis sem cessar. Destruir os inimigos de Ragnar é uma glória para estes monstros.

A raça dos bugbears, como era de se esperar, domina a masmorra; eles são encontrados em quase todos os corredores, geralmente liderando grupos de goblins e hobgoblins. As patrulhas são geralmente formadas por um líder bugbear, artilheiros hobgoblins e soldados goblins. Ogres também são comuns.

Todos os nativos desta masmorra são capazes de ver na escuridão absoluta, e portanto não precisam de iluminação. Eles também estão acostumados ao solo irregular, sendo capazes de correr e fazer outros tipos de movimento sem a necessidade de testes adicionais.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz (como tochas, lampiões ou magia de Luz), um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Luzes mágicas mais intensas aumentam ainda mais a incidência de encontros (1 a 3 em 1d6).

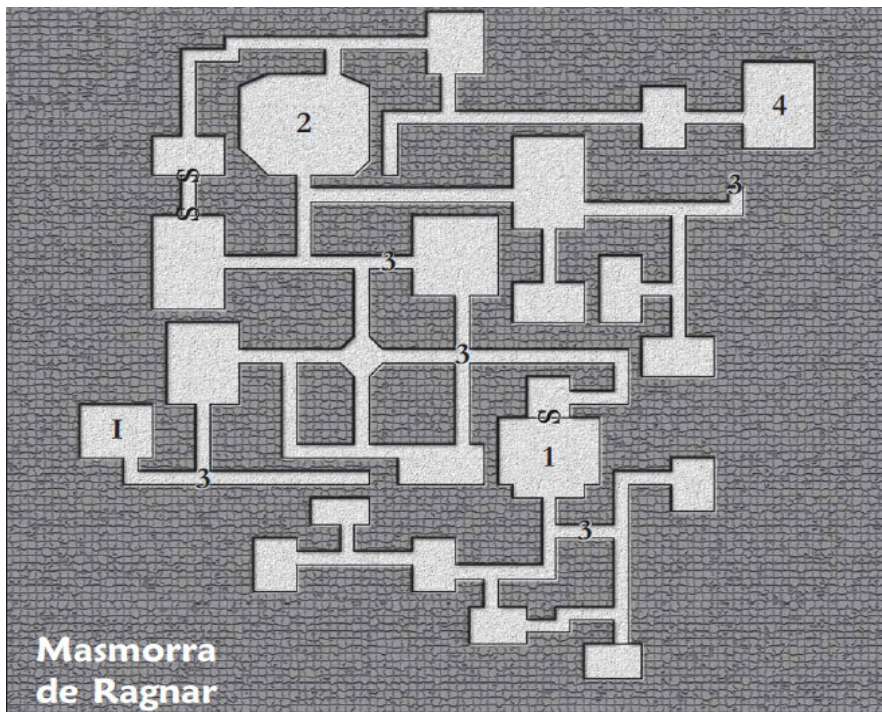
Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Ragnar	
4-5	1d6 Bugbears Bárbaros (15º nível)
6	1d4+1 Ogres Bárbaros (15º nível)
7-8	1 Bugbear Clérigo e 1d4 Goblins Guerreiros (15º nível)
9-11	1d6+1 Goblins Guerreiros (13º nível)
12	1d4 Bugbears Bárbaros (12º nível)
13-15	1d6 Goblins Clérigos (12º nível)
16-19	2d6 Goblins Clérigos (15º nível)
20-22	1d6 Hobgoblins Guerreiros (15º nível)
23	1 Ogre Bárbaro e 1d4+1 Goblins e Hobgoblins Guerreiros (15º nível)
24	1d6 Hobgoblins Rangers e 1d6 Goblins Guerreiros (15º nível)

Existe uma chance (10%) de que um grupo de patrulha esteja arrastando consigo um escravo acorrentado, muito ferido e faminto. Em 50% dos casos será um elfo ou elfa comum, mas humanos, anões, halflings (até mesmo aventureiros) também podem estar entre as vítimas. Estes infelizes, ao morrer, tiveram suas almas enviadas ao Reino de Ragnar e agora sofrem pela eternidade nas garras dos monstros. A decisão dos aventureiros em salvar ou não estes prisioneiros vai afetar o cumprimento das Obrigações e Restrições da masmorra, como será visto adiante.

1) Covil dos Ogres

Esta grande caverna fica um pouco abaixo do restante dos túneis. Para chegar até ela os aventureiros pre-



Na caverna há uma passagem secreta, que pode ser encontrada com um sucesso em um teste. Essa passagem leva até outra caverna, por onde a masmorra continua.

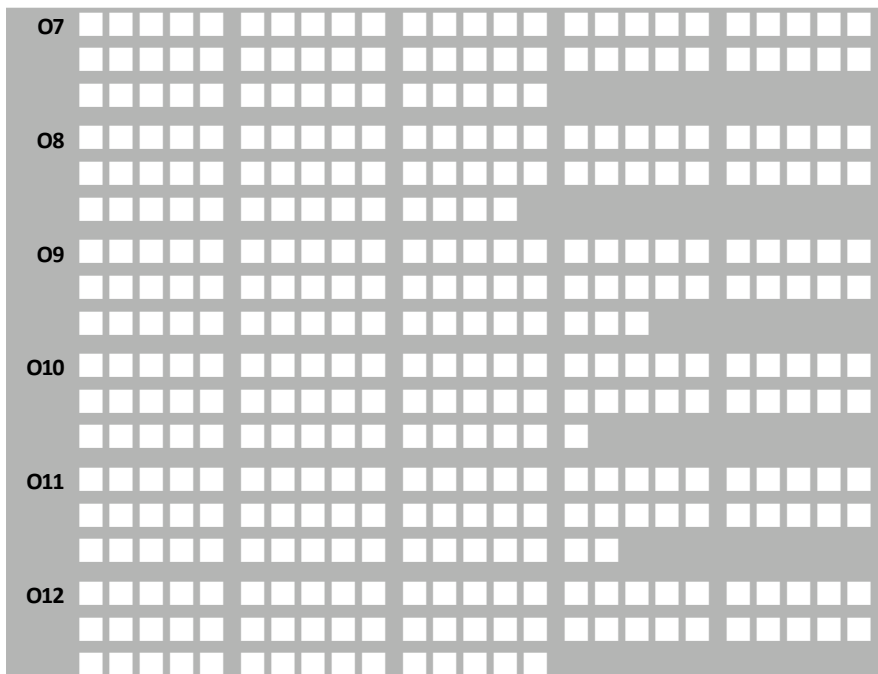
2) Os Orcs de Graordek

Nesta caverna estão doze orcs vestidos com corseletes de couro negro, liderados por um bugbear clérigo de Ragnar. Orcs normalmente não são considerados bons guerreiros, mas estes são notáveis exceções — um grupo de elite que realiza missões especiais. Eles são fanáticos a serviço de Ragnar, obedecendo cegamente às ordens de Graordek, o clérigo desig-

nado como líder do grupo.

Graordek é também um fanático, que odeia fervorosamente seguidores de outros deuses — todos devem morrer! Para ele, tudo na história de Arton ou do Panteão foi manipulado por Ragnar, que é mais forte que Tauron, mais poderoso que Khalmyr, etc. Ele sempre tem uma “versão verdadeira” a respeito de algum assunto religioso. Seu fanatismo é tal que ele sempre vai atacar primeiro qualquer criatura que pareça ser um sacerdote, para destruir os “infiéis e emissários dos falsos deuses”.

Graordek comanda seus orcs para preparar emboscadas, sempre man



Fúria (1x/dia): O Orcs pode aumentar sua Força e Constituição em 4 pontos (aumentando em +2 sua jogada de ataque e dano e em 20 seus PVs) e recebe uma penalidade de -1 em sua CA.

Prontidão: Os Orcs não podem ser atacados de surpresa

Equipamentos: 1 Machado de Batalha+2 (caótico), 1 Corselete de Couro+2 (caótico), 2 Poções de Curar Ferimentos Leves, 1 Poção de Invisibilidade. Os arqueiros não possuem machado, mas um Arco Curto+2 (caótico).

tendo-se atrás de dois deles (o que oferece meia cobertura — ele recebe CA+1, mas se o ataque falhar por apenas um, atinge um dos orcs), de onde lança suas magias. Durante uma emboscada, metade dos orcs se esconde para atacar de surpresa. Os demais, armados com arcos curtos, atacam à distância. Graordek lança magias para ajudar ou curar os orcs, e atrapaçar os inimigos. Se houver clérigos de outros deuses, ele concentrará seus ataques neles.

Se perceber que os aventureiros estão sob o efeito de magias, o clérigo bugbear lança Cancelar Magia. Graordek só entrar em combate pessoalmente quando a derrota dos inimigos parece iminente, ou como último recurso (quando já gastou suas melhores magias ou itens).

3) Armadilhas

Estes pontos marcados no mapa são armadilhas de vários tipos, incluindo

A Libertação de Valkaria

armadilhas mágicas. Serão necessários dois testes por armadilha: um para detectá-la e outro para desativá-la.

A seguir estão alguns exemplos de armadilhas:

Presas Envenenadas: um dos muitos crânios nas paredes escancara a boca, e suas presas saltam, atacando como dardos envenenados. Falha em uma JP modificada pela destreza causará 1d6 de dano.

Existe 70% de chance (1 a 4 em 1d6) de que o veneno seja eficaz contra goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears).

Lâmina Invisível: oculto em meio à sujeira no chão, um fio invisível ativa uma lâmina metálica enferrujada que salta da parede e ataca. Falha em uma JP modificada pela destreza causará 3d6 de dano.

Sempre que uma armadilha é ativada, o Mestre rola 1d6 para determinar se o barulho atraiu monstros errantes, conforme as regras para encontros aleatórios.

4) Rornagar, o Conquistador

Esquecido

Este é o aposento final, uma câmara dedicada totalmente a Ragnar. Ao contrário do resto com complexo, está iluminada por tochas mágicas com efeito similar a magia Luz Continua — que, no entanto, exalam uma luz rubra e sinistra. As paredes estão repletas de imagens e entalhes, exibindo o Deus da Morte e suas vitórias

sobre elfos, humanos, anões e membros de outras raças, todos sendo sacrificados por exércitos goblinóides. As cenas parecem vivas, emitindo sons distantes de batalha, rosnados de monstros e gritos de suas vítimas. Na parede oposta à entrada há um crânio gigantesco e inumano, que parece cumprir as funções de um altar. Diretamente sob suas mandíbulas há uma prisioneira humana, acorrentada, de joelhos. No chão, bem diante dela, está o círculo místico contendo o portal para a masmorra seguinte, ainda inativo. Decifrá-lo exige um teste de Sabedoria. À frente do círculo está o Guardião de Ragnar. Trata-se de Rognagar, um bugbear gigantesco, maligno e impiedoso. Um líder guerreiro que abraçou a fé em Ragnar e matou muitos outros líderes tribais, tomando seu comando. Ele morreu muito antes do surgimento de Thwor Ironfist, e sua lenda foi esquecida pelos monstros; apenas alguns sacerdotes de Ragnar ainda conhecem sua história.

Rornagar está preparado para a luta, acompanhado por numerosos servos. Antes da chegada dos aventureiros ele usou magias como Arma Encantada e Proteção Contra Calor e outras para fortificar seus aliados e a si próprio. Durante as primeiras rodadas, Rognagar vai atacar com suas magias, invocadas a partir de seus pergaminhos. Se a qualquer momento um pergaminho falhar, o bugbear abandona essa estratégia e usa seu machado em combate direto, lutando até a morte.

A Libertação de Valkaria

ros o que fazer. O Deus da Morte exige que sejam impiedosos. Para receber a Premiação Completa, eles devem sacrificar a prisioneira, assim como qualquer outros prisioneiros resgatados ao longo do caminho.

Estes infelizes têm sido torturados há séculos, sofrendo dores e horrores indizíveis nas mãos dos monstros, e aceitariam a morte com prazer. Os prisioneiros não pode ser ressuscitados, nem podem deixar a masmorra de qualquer forma. Helendira não sabe o que acontecerá com eles caso o Labirinto seja vencido, mas é provável que retornem ao Reino de Ragnar para outra eternidade no inferno.

Ainda que atender ao desejo dos cativos pareça sob certo ponto de vista um ato de piedade, matar inocentes certamente seria uma violação grave as crenças de alguns personagens.

Dar aos escravos uma morte rápida e receber a recompensa de Ragnar, ou abrir mão da Premiação Completa? Cada grupo decidirá de acordo com suas convicções. Uma vez tomada a decisão, os heróis podem posicionar-se sobre o círculo e rumar para o próximo desafio.

Parte 3

O DESAFIO DE GLÓRIENN

Premiação Sugerida: 27.000 XP

Premiação Completa: 40.000 XP

A patrona desta masmorra é Glórienn, a Deusa dos Elfos — talvez a

mais vaidosa, orgulhosa e arrogante entre os deuses, apesar de sua atual fragilidade no Panteão.

Comparado ao fosso de morte que acabam de deixar para trás, os recém-chegados aventureiros são agraciados por uma visão paradisíaca. O lugar nem mesmo merece ser chamado de “masmorra”; é formado por amplos corredores e câmaras de paredes brancas, finamente decoradas com verde e ouro. Suave luz do sol entra através de janelas amplas, que exibem belas paisagens florestais. Um olhar mais atento revela que as “janelas” são na verdade imensos quadros e tapeçarias — telas mágicas feitas por nativos do Reino de Glórienn, tão belas que parecem reais. No entanto, uma canção triste emana de parte alguma, como se entoada por um coro de bardos invisíveis.

A delicada arquitetura élfica exibe seus temas favoritos: árvores, folhas, flores, arco e flechas, magia e a imagem de Glórienn. Os tetos têm forma côncava, com arcos e abóbadas nas passagens. Todas as câmaras e corredores são ricamente mobiliados, com peças de arte produzidas por alguns dos maiores artistas na existência. Nenhuma destas peças pode ser levada para fora da masmorra e, caso sejam destruídas, retornam ao normal assim que os aventureiros deixam o lugar.

Glórienn é uma deusa de grande beleza, mas também grande intolerância a outras raças. Quase todos os aposentados (incluindo o ponto

de chegada dos aventureiros) contêm mesas fartas, com grandes fruteiras e jarros de vinho suave. O banquete leva uma hora para ser consumido, e seus efeitos não aparecem antes desse prazo — passado esse tempo os comensais são curados de todas as doenças, tornam-se imunes a venenos pelas próximas 12 horas e recuperam 1d20 Pontos de Vida, e enquanto estão se banquetecendo não são abalados por nenhuma forma de medo. Entretanto, esse banquete afeta apenas elfos. Para membros de outras raças, a comida e bebida são venenosas, sucesso em uma JP modificada pela Constituição não trará problemas, mas uma falha resultará em 1d10 de dano.

Para todos os efeitos, meio-elfos de Arton são considerados humanos, não elfos.

Obrigações e Restrições

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não roubarem ou danificarem suas peças de arte (usando uma Bola de Fogo, por exemplo). Os aventureiros também não devem pilhar os inimigos vencidos, pois nenhum não-elfo é digno de usar suas armas, armaduras ou itens. Exceção: apenas elfos podem ficar com os itens élficos sem violar as Obrigações e Restrições da masmorra.

Finalmente, os aventureiros não devem matar nenhum elfo. Todos devem ser vencidos através de magia, captura e outras formas de combate

não letais. Vencer a masmorra seguindo todas estas Obrigações e Restrições vai impressionar profundamente a Deusa dos Elfos, e proporcionar aos heróis uma recompensa extra além da Premiação Completa (veja adiante).

Encontros Aleatórios

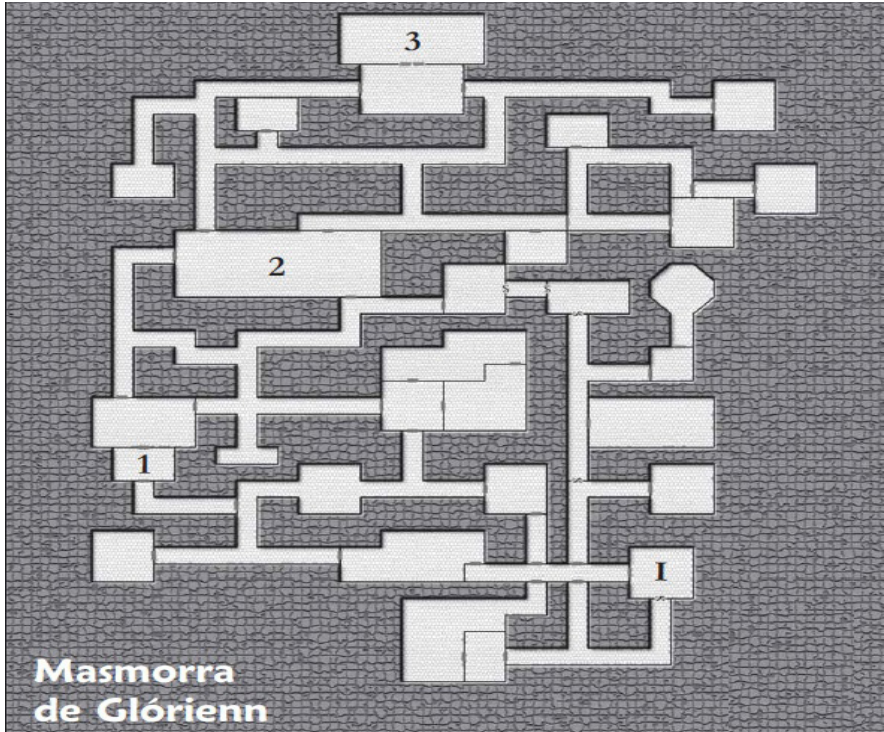
Os corredores e salas são protegidos por grupos de elfos, todos escolhidos pessoalmente pela deusa para provar a superioridade élfica perante as demais. Cada elfo nessa masmorra foi um grande herói aventureiro em vida, e lutará até a morte em nome de Glórienn. Todos são ordeiros.

Todos os elfos aqui presentes estão constantemente sob efeito do banquete mencionado anteriormente, pois se alimentam das frutas e vinho mágicos todos os dias.

Se há pelo menos um elfo entre os heróis, os protetores da masmorra em geral oferecem ao grupo uma chance de rendição. Se isso não funcionar, lutarão normalmente, mas sem ferir ou matar adversários élficos — contra eles usarão magias, manobras de desarme ou dano por contusão. Demais membros de outras raças serão tratados como inimigos mortais.

Equipes de elfos rondam o lugar, mas com menos regularidade que em outras masmorras. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

A Libertação de Valkaria



Encontros Aleatórios - Glórienn	
4-5	1d4 Magos e 1d6 Guerreiros (12º nível)
6	1d4 Bardos (13º nível)
7-10	1d4 Rangers (14º nível)
11-14	1d6 Guerreiros (14º nível)
15	1d4+1 Guerreiros (13º nível)
16	1 Mago e 1d4 Guerreiros (14º nível)
17-18	1d4+1 Arqueiros (14º nível)
19-20	1 Mago e 1d4 Rangers (14º nível)
21-22	1d4 Arqueiros (14º nível)
23-24	1d6 Magos e 1d4 Bardos (14º nível)

1) O Fosso

Esta câmara não é nada menos que uma grande armadilha. As duas portas que levam a esta sala estão trancadas com fechaduras de excelente qualidade (os ladinos terão sua eficácia diminuída em 10%). Caso os aventureiros tentem derrubá-las, um teste de Força com dificuldade aumentada em 1 será necessário. Infelizmente, arrombar a porta sem cuidado pode resultar em uma grande queda — pois dentro do aposento o chão fica abaixo. Dependendo da forma como foi feito, um teste de Destreza pode evitar que um aventureiro caia após derrubar a porta. Uma queda causa

10 pontos de dano. As paredes são lisas, sem entalhes ou qualquer outra forma de apoio. Uma escalada exige que o personagem faça seus próprios pontos de apoio, e mesmo assim um teste de Destreza com dificuldade aumentada em 3 é necessário.

O fundo do fosso é mobiliado normalmente, e contém dois baús metálicos trancados. Cada baú pode ser aberto com um sucesso em um teste de Abrir Fechaduras ou ser bem sucedido em um teste de Força. Um deles contém uma imagem metálica (na verdade um Grifo de Bronze) mas, ao ser aberto, esse baú exala um gás invisível e quase imperceptível, percebido apenas por aqueles que tenham Visão no Escuro ou Visão na Penumbra. Aqueles que exalarem o gás devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição e se falharem perdem permanentemente 1 ponto de Constituição. Um personagem pode perceber essa armadilha, mas ela não poderá ser desarmada.

O outro baú não possui nenhuma armadilha. Dentro dele há uma Mochila de carga*, e dentro dela há um punhado de jóias élficas no valor de 3dx100 peças de ouro. Note que remover quaisquer itens desta sala é uma violação das Obrigações e Restrições da masmorra.

2) Defensores de Glórienn

Este aposento abriga um ponto preparado para impedir o avanço dos invasores. Infelizmente, os aventureiros

precisam passar por aqui para alcançar o Guardião da masmorra. Sabendo disso, uma equipe de elite composta por elfos altamente habilidosos fez do lugar sua “linha de resistência”. São quatro arqueiros arcanos (chamado “Arqueiros de Glórienn”; veja a especialização mais adiante) e seis rangers (os “Caçadores de Glórienn”).

A câmara é enorme, sem mobília ou qualquer decoração sagrada que pudesse ser danificada em batalha. Diveridindo-a ao meio está uma paliçada, um muro feito de madeira, com um metro de altura. A paliçada vai de uma parede a outra.

Protegidos atrás dessa barreira ficam os Arqueiros de Glórienn, que atacam os aventureiros com flechas. Eles recebem três quartos de cobertura (CA+3). O Mestre faz um teste de Surpresa para os Caçadores de Glórienn (podendo haver modificadores, caso os aventureiros não se preocupem em fazer silêncio) e, caso eles ouçam os inimigos se aproximando, terão tempo de se preparar.

Os arqueiros lançam sobre o grupo Proteção contra Projéteis e Proteção Contra o Calor. Metade dos arqueiros lança Escudo Arcano sobre si mesmos, e a outra metade Invisibilidade, para apanhar os aventureiros de surpresa. Cada arqueiro terá pelo menos uma flecha carregada preparada. Um deles disparará, logo na primeira rodada, uma flecha carregada com Bola de Fogo — pois mesmo que a flecha erre o alvo, a magia funciona normalmente. Um alvo atingido com sucesso

A Libertação de Valkaria



pela flecha carregada não tem direito a uma JP para reduzir o dano da Explosão.

Os caçadores de Glórienn, se tiverem tempo para se preparar — estarão sob os efeitos da magia Arma Encantada. Antes de entrar em combate corpo-a-corpo, eles atacam com seus arcos longos para ajudar os Arqueiros.

Caso os aventureiros consigam chegar perto da paliçada, os rangers soltam os arcos e preparam-se para lutar com seus sabres e adagas, enquanto os arqueiros arcanos recuam e continuam atacando à distância.

3) Sharin, a Maga Guardiã

Por seu luxo e beleza, esta câmara poderia ser o quarto de uma rainha élfica. Na parede oposta, um tipo de janela planar oferece uma vista fantástica de Nivenciuén, o Reino de Glórienn. Este portal não pode ser usado como passagem — ele apenas mostra lugares a serem observados, da mesma forma que uma bola de cristal capaz de Ver o Invisível, com Telepatia e capaz de ver através de ilusões, escuridão mágica, transformações e outras formas de enganação.

As outras paredes são ocupadas por peças de arte e estantes de livros. Todos estão protegidos por portas de aço encantadas com Invisibilidade, para proporcionar um “vidro inquebrável”. Um combate mágico nesta câmara não vai danificar nenhum item valioso. No chão está o portal planar, cuidadosamente desenhado sobre um tapete, e ainda desativado.

O Guardiã da masmorra de Glórienn é uma maga elfa exótica. Ela se chama Sharindhallenrannas e usa belíssimas roupas esvoaçantes e jóias caras. Seus cabelos compridos são de um ruivo flamejante, e seus olhos verdes têm aspecto felino, com pupilas verticais. Ela possui um par de grandes asas emplumadas, sugerindo que talvez seja um dos raros elfos-do-céu.

Sharindhallenrannas — ou apenas Sharin — viveu e morreu séculos antes do massacre de Lenórienn. Ela testemunhou, ao lado de Glórienn,

seu sofrimento enquanto a nação élfica era dizimada pela Aliança Negra dos Goblinóides e sua amada deusa caiu em desgraça. Então, por sua lealdade e poder mágico, foi designada pela Dama Élfica para proteger esta masmorra.

Sharin pretende deter quaisquer invasores a todo custo. Ela acompanha o progresso dos heróis através da janela, avaliando suas estratégias e comportamento. Pouco antes de sua chegada, lançará imediatamente suas magias mais poderosas: Invocar Criaturas 5 e então Escudo Arcano a Arma Encantada sobre si mesma e suas criaturas. Caso os aventureiros sejam habilidosos com armas, ela lançará Invisibilidade antes da luta; contra adversários de maior poder mágico, vai preferir Proteção Contra Magia (veja a descrição a seguir). Em ambos os casos, terá lançado sobre si mesma a magia Escudo Arcano.

Quando os aventureiros chegam, ela usa Dissipar Magia para cancelar seus efeitos mágicos e deixa o combate por conta das criaturas invocadas, atacando com magias de dano direto como Misseis Mágicos e Desintegrar. Quando as criaturas estiverem debilitadas, ela passa a usar magias de área como Bola de Fogo e Chuva de Meteoros.

Sharin deve ser considerada uma conjuradora de nível 18.

A Libertação de Valkaria



A Libertação de Valkaria

Parte 4

O DESAFIO DE LENA

Premiação Sugerida: 28.000 XP

Premiação Completa: 42.000 XP

Esta masmorra pertence a Lena, a Deusa da Vida. Camponeses rezam a ela por boa saúde, enquanto suas clérigas oram por magias de cura.

O lugar é formado por túneis que parecem escavados — ou serrados — através de madeira viva, como se fossem buracos de broca em uma gigantesca árvore. A madeira é lisa e clara, cortada por linhas e anéis escuros, além de ocasionais filetes de seiva luminosa que cruzam o teto e oferecem luz. Estranhamente, em vários pontos as paredes estão repletas de garatujas coloridas, marcas de mãos e pinturas com os dedos. O próprio círculo do portal planar parece ter sido desenhado com giz colorido por uma criança de cinco anos. As garatujas não oferecem qualquer significado secreto: apenas mostram flores, casinhas, sóis, nuvens, crianças, cães e gatos normais.

Além de sua “decoreação” peculiar, a masmorra de Lena apresenta uma característica especial: por sua ligação com a Deusa da Vida, o lugar é fortemente impregnado com energia positiva.

Qualquer magia de cura lançada aqui tem automaticamente efeito máximo (cura o máximo de PVs possível). Por outro lado, poderes que empregam

energia negativa têm sua eficiência reduzida ou mesmo anulada. Mortos-vivos presentes neste local são incapazes de recuperar Pontos de Vida, seja com descanso ou magia. Cura para os Mortos e Roubo de Vida também não funcionam aqui.

Obrigações e Restrições

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não matarem ou causarem dano a qualquer criatura (ainda que isso seja difícil). Lançar magias de cura com o propósito de causar dano (a única fraqueza das criaturas desta masmorra; veja adiante) será uma violação das Obrigações e Restrições. Os habitantes da masmorra devem ser vencidos de outras formas.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Lena é habitada principalmente por criaturas mágicas como unicórnios, carrascos de Lena, e numerosos pequenos animais de Arton. No entanto, devido à intensidade da energia positiva — esses animais são muito maiores que suas versões normais — um sapo, por exemplo, pode ter o tamanho de um lobo! Assim, a maioria das criaturas encontradas nesta masmorra são maiores do que o visto no Livro de Regras Básicas do Old Dragon (mesmo que ele geralmente não adquira esse tamanho).

Outro detalhe: é totalmente impossível provocar dano em qualquer habitante desta masmorra através de mei-

os normais, como armas e magias. Um golpe de uma arma mágica ou uma Chuva de Meteoros provocam o mesmo efeito de um pingo d'água — como se o alvo tivesse Invulnerabilidade contra tudo, incluindo magias. Apenas artefatos maiores (armas +3 ou maior) podem vencer esse efeito, provocando dano normal. Estas criaturas também são imunes a doenças, venenos, acertos críticos, morte por dano massivo, e são automaticamente bem-sucedidas em qualquer JP que envolva constituição física (mas não testes contra magias de controle, por exemplo). Magias ou efeitos que não causam dano (como Paralisia, Enfeitiçar Pessoa e outras) funcionam normalmente.

Os habitantes da masmorra estão acostumados a nunca sofrer ferimentos, e por isso perderam qualquer medo de lutar. Quando encontram um adversário, atacam para proteger seus territórios ou apenas “por brincadeira”, como filhotes fariam. Dificilmente vão continuar uma luta caso percam metade de seus PVs ou mais. As masmorras são ainda habitadas pelo infame carrasco de Lena, um monstro mágico que ganha PVs quando sofre qualquer dano, em vez de perder. No entanto, todos os habitantes da masmorra (incluindo o carrasco) também partilham de uma mesma fraqueza: recebem dano normal por magias e efeitos de cura! Usados contra eles, poderes como Cura Ferimentos Graves e Cura Completa causam dano. Assim, a inexistência

de um clérigo no grupo (ou alguém com muitas poções e pergaminhos de cura...) pode levar a missão ao fracasso. As criaturas de Lena percorrem os túneis o tempo todo. Role 1d6 para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Lena	
4-6	1-2 Deinonychus Enormes (16 DVs)
7-10	1d4+1 Cães Teleportadores (12 DVs)
11-12	1d3+2 Formians Guerreiros (10 Dvs)
13-15	1d4 Carrascos de Lena Enormes (10 DVs)
16-17	1d4+1 Lagartos Gigantes (15 DVs)
18-21	2d6 Pixies (7 DVs)
22-24	1d4 Unicórnios Enormes (14 DVs)

1) Rios de Seiva

Uma vez que a masmorra aparentemente fica no interior de uma árvore gigantesca, em certos pontos o lugar é atravessado por rios de seiva. Os rios correm devagar e não são profundos, permitindo que até um halfling consiga passar sem a necessidade de nadar — mas sua consistência é viscosa, como um rio de melado; personagens em seu interior sofrem um redutor de -2 em suas ações.

Nenhuma criatura habita os rios, mas 4 tentáculos feitos de raízes podem emergir para atacar os aventureiros. Os tentáculos atacam como se fossem criaturas individuais, mas são apenas parte da própria masmorra. Eles também podem ser encontrados em


2) O Covil dos Dilaceradores

Esta ampla câmara serve de covil para um bando de seis quelicerossauros — um monstro grande como um T-Rex, mas com mandíbulas de inseto. O fato de jamais sentirem fome não serve para refrear seus instintos assassinos, nem impede que tentem caçar quaisquer criaturas, mesmo que não consigam matá-las. Como gatos, eles

apenas “brincam” com sua comida até ficarem cansados dela (ou até que ela pare de se mexer...).

3) O Dragonete

Este aposento parece um jardim infantil, repleto de flores muito grandes e vívidas, crescendo a até 1,5m do chão - e também tomado por um es-

	Quelicerossauros [Enorme e Neutro] ATQ 1 Mordida+16 (5d8+4)	CA 16	JP 15	MV 12m	M 8
Q1					
Q2					
Q3					
Q4					
Q5					
Q6					

A Libertação de Valkaria



tranho zumbido musical. Uma nuvem de borboletas e outros insetos sobrevoa as flores. Olhando melhor, os aventureiros podem ver que não são insetos, e sim um enxame de pequenos humanóides alados. São algum tipo especial de fada, desconhecida em Arton, mas muito comum no Reino de Lena.

São inofensivas, como borboletas. Algumas voam muito perto dos rostos dos aventureiros e olham curiosas, para depois se afastar sorrindo. Outras, mais ousadas, pousam por alguns momentos em suas cabeças e ombros. Não parecem ter qualquer in-

teligência — exceto o suficiente para voar, fazer piruetas e emitir risinhos diminutos, quase inaudíveis. Caso uma delas seja apanhada com cuidado e estudada atentamente (teste de Inteligência), o observador descobre que cada criatura tem um ciclo de vida extremamente breve: as fadinhas parecem nascer do nada, crescer, ficar adultas e então sumir em poeira luminosa, tudo em 1d4 minutos!

O círculo de Teleportação Planar pode ser encontrado na parte central da câmara, em uma clareira entre as flores, ainda inativo — mas indicando que o Guardião da masmorra está por

A Libertação de Valkaria

de matar algumas delas, violando as Obrigações e Restrições.

Se chegar Perto da Morte, Tandan simplesmente se zanga e foge. O portal de Teleportação Planar se ativa e os aventureiros podem seguir, recebendo a Premiação Sugerida. Para conquistar a Premiação Completa, os heróis devem tentar “vencer” o dragonete sem machucá-lo. Isso pode ser feito através de magias adequadas (como Enfeitiçar Monstros, Imobilizar Monstros, Sugestão) ou ainda em tentativas de conversa (Testes de Carisma -2) ou fazendo com que ele desista de lutar.

Após “derrotar” o dragonete sem feri-lo, o círculo mágico é ativado. Os heróis podem passar por ele e, se não feriram mais ninguém nesta masmorra, receberão a Premiação Completa para seguir em frente.

Parte 5

O DESAFIO DE HYNINN

Premiação Sugerida: 28.000 XP

Premiação Completa: 42.000 XP

O desafio arquitetado por Hyninn pode parecer apenas “convencional”. Mas, como qualquer outra coisa ligada ao Deus da Trapaça, quase nada aqui é o que parece.

Chegando através do portal, os aventureiros logo constatarem que o lugar tem o aspecto de uma masmorra “comum”, como tantas outras em que já estiveram: paredes feitas com grandes

blocos de pedra cinzenta, portas de madeira escura, algemas e correntes pendendo nas paredes, montes de entulho... lembra muito o calabouço de um grande castelo, pronto para receber prisioneiros, esconder passagens secretas ou proteger tesouros.

O frescor da noite chega através de pequenas janelas com grades, perto do teto. Nas paredes há tochas encantadas com Luz Contínua, mas muito distantes entre si, criando sombras perfeitas para que um ladrão ou assassino consiga se esconder. O piso sólido de pedra também permite mover-se em silêncio, sem dificuldade. Como resultado, qualquer teste de esconder-se e furtividade feito nesta masmorra é considerada uma Tarefa Fácil (ou Normal, em situações especiais).

De todas, esta é uma das masmorras menos povoadas de adversários. Esta é uma boa notícia. A má notícia: seus corredores e aposentos contém grande quantidade de armadilhas, uma mais perigosa que a outra. A presença de um ladrão atento pode ser vital para a sobrevivência do grupo neste desafio.

Obrigações e Restrições

Hyninn não é um deus exigente quanto a normas de comportamento — afinal, trapaceiros não seguem regras! Mesmo assim, existe uma norma simples que alguns aventureiros podem achar difícil obedecer: durante sua permanência na masmorra, cada membro do grupo deve realizar pelo menos um teste bem-sucedido de uma

destas Especializações: Abrir Fechaduras, Esconder-se nas sombras, Escalar Muros, Localizar e Desarmar Armadilhas.

Uma JP bem-sucedida para evitar uma armadilha também conta como um sucesso. Apenas testes de dificuldade normal ou maior são válidos. Testes desnecessários não valem (por exemplo, esconder-se quando não há nenhum inimigo por perto para ver). O Mestre decidirá quando um teste pode ou deve ser feito.

Encontros Aleatórios

Os habitantes da masmorra são criaturas furtivas, traiçoeiras, que em geral preferem ficar de tocaia em vez de caçar pelos corredores. Estátuas podem ser golens ou gárgulas. Objetos comuns podem ser mímicos. Em geral apenas os terríveis tigres-de-Hyninn perambulam, silenciosos e invisíveis, em busca de presas.

Role 1d6 apenas uma vez por hora: um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Hyninn	
4-6	1d4 Mímicos (20 DVs)
7-8	1 Golem de Pedra (22 DVs)
9-11	1d4 Golens de Pedra (24 DVs)
12-15	1d4+2 Gárgulas (12 DVs)
16-22	1 Phasm (20 DVs)
23-24	1d4 Tigres de Hyninn (15 DVs)

Caso os aventureiros não estejam em movimento (ou seja, se não estão passando por algum ponto onde uma criatura pode estar escondida), some 8 ao resultado de 4d6 — para eliminar a possibilidade de mímicos e aumentar as chances de encontro com tigres-de-Hyninn.

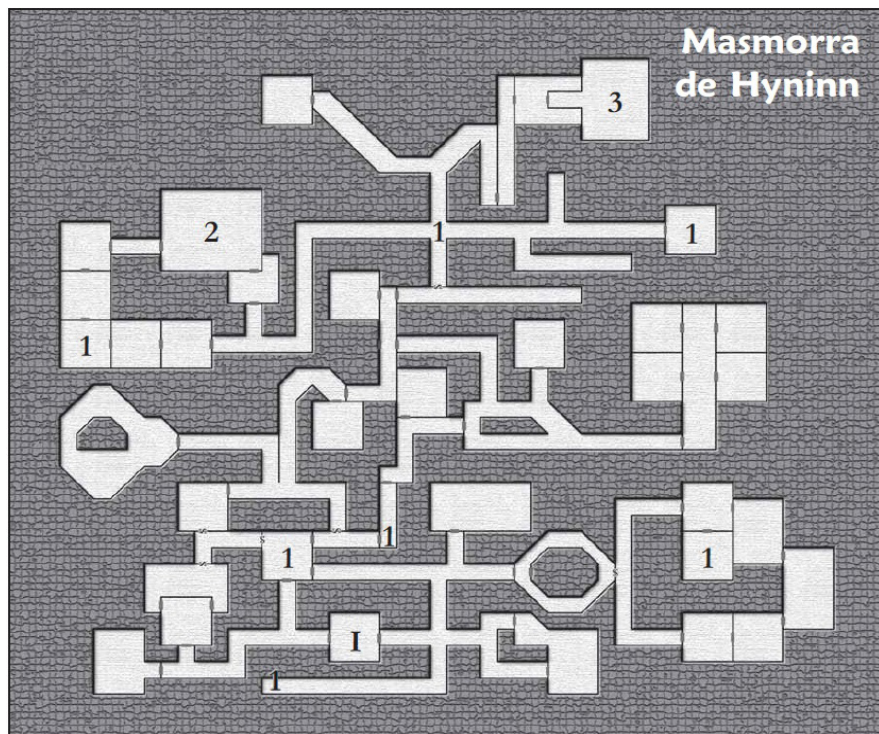
Armadilhas são muito mais numerosas que criaturas. Ao rolar 4d6 na tabela de Conteúdo das Salas, acrescente 10 ao resultado, aumentando assim a chance de ocorrência de armadilhas. O resultado máximo continua a ser 24.

Os Trapaceiros

A masmorra é dominada por alguns monstros bem traiçoeiros: são os doppelgangers, ou duplos, como são conhecidos em Arton. Eles não estão na tabela de Encontros Aleatórios, porque nunca aparecem por acaso. Criados por Hyninn logo após sua ascensão ao Panteão, estes seres existem apenas para enganar, trapacear... e matar.

Existem quatro duplos na masmorra. Eles são paranóicos, não trabalham em equipe (seria burrice confiar em alguém como eles!). Na verdade, quando não há visitantes, estão o tempo todo tentando enganar e emboscar uns aos outros. O “torneio de esperteza” acontece há séculos, desde que a masmorra foi criada. É comum que um duplo consiga emboscar e matar outro — e quando isso acontece, Hyninn substitui ou ressuscita

A Libertação de Valkaria



o perdedor para que a diversão continue. Quando há invasores na masmorra (como agora), os metamorfos preferem demonstrar sua superioridade contra eles.

Os duplos são insanos, mas também inteligentes demais para confrontar os heróis diretamente. Eles aguardam boas oportunidades, em geral escondidos (são ladinos de alvo nível, bons em esconder-se em furtividade), usando ataques surpresas e então fugindo para voltar a atacar mais tarde.

Outra tática empregada pelos duplos é usar sua habilidade de Telepatia para descobrir em quem os aventureiros confiam, ou alguém que eles não

tenham razão para atacar — e então assumir esse disfarce. Por exemplo, se há um clérigo de Glórienn no grupo, a aparência de um elfo poderia garantir sua segurança. Contudo, uma vez que os aventureiros estarão extremamente desconfiados e esperando por algum truque do tipo, o duplo só tentará esta estratégia se tiver certeza de seu resultado.

Algumas armadilhas têm por finalidade separar os aventureiros. Neste caso, o duplo vai surgir diante dos heróis fingindo ser um companheiro — de preferência após encontrar e no-cautear o herói verdadeiro. (No entanto, para o Mestre, esta é uma situação

muito difícil de conduzir sem despertar suspeitas entre os jogadores.)

Se achar conveniente, um duplo pode contar toda a verdade aos personagens jogadores, e então aliar-se a eles contra seus “irmãos”. Em troca, pode atuar como guia e conduzi-los pela masmorra. Mas... não será tudo apenas outro truque para enganá-los, e assim cair nas graças do Deus da Traçaça? Quem sabe...?

As estatísticas dos duplos estão no final do livro.

1) Armadilhas

Muitos aposentos têm armadilhas aleatórias (de acordo com a rolagem de 4d6 na tabela de Conteúdo das Salas), mas os pontos marcados com 1 certamente têm armadilhas.

Todas as armadilhas exigem um teste para localizar e depois desarmá-las. A seguir estão apenas alguns exemplos de armadilhas que podem ser utilizadas.

Solo em Chamas: o chão deste aposento é coberto com uma grade metálica; lobo abaixo há uma grande quantidade de óleo inflamável. Quando a armadilha é ativada, uma faísca cai no óleo, incendiando o aposento e causando 6d6 de dano a todos que estejam em seu interior (ou metade, em caso de sucesso em uma JP).

Teletransporte: esta armadilha não provoca dano verdadeiro, serve apenas para confundir os aventureiros. Quando todos chegam ao centro do

aposento, o chão parece explodir e todos caem em uma profunda escuridão, enquanto são Teletransportados para outro aposento em outro lugar (à escolha do Mestre). Sucesso em uma JP permite escapar do efeito — o que na verdade piora as coisas, pois o grupo será separado.

2) A Gárgula Suspeita

No centro deste imponente aposento há uma fonte, decorada com uma estátua demoníaca. É uma estátua normal, inanimada, mas especialmente preparada para despertar a desconfiança dos aventureiros e fazê-los desperdiçar munição ou magias.

Quando examinada com Detecção de Magia, e similares (incluindo formas de detectar o mal), a estátua parece ser realmente um monstro disfarçado — todos estes poderes e magias revelam uma criatura viva.

Distante da fonte, o aposento abriga algumas peças de mobília: uma mesa, três cadeiras (uma delas quebrada), um armário e uma cama. Há também uma corrente atirada no chão, e um baú ao lado do armário.

A corrente, o armário e o baú são objetos animados. Eles atacam enquanto os aventureiros estão sendo cautelosos com a estátua, ou simplesmente quando alguém chega perto.

A Libertação de Valkaria



Armário Animado [Grande e Caótico]

CA 14 JP 15 MV 12m M 8

ATQ 1 Pancada+15 (1d8+4)

A1



Atropelar: Esse armário animado pode atropelar suas vítimas causando 2d6 pontos de dano, sucesso em uma JP modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.



Baú Animado [Médio e Caótico]

CA 14 JP 16 MV 9m M 8

ATQ 1 Pancada+8 (1d6+1)

B1



Corrente Animada [Pequeno e Caótico]

CA 16 JP 15 MV 6m M 8

ATQ 1 Pancada+3 (1d4)

C1



Constrição: Toda vez que a Corrente Animada causar dano a algum oponente o mesmo deverá ser bem sucedido em uma JP modificada pela Destreza ou será envolvido pela Corrente e receberá 2d6 de dano por turno. Para se soltar da corrente o personagem deverá ser bem sucedido em um teste de Força.

3) O Tigre Primordial

Este aposento final mais parece uma grande jaula: suas paredes são revestidas com grossas barras de ferro, que parecem queimadas. Grades e paredes também parecem ter sido cortadas, como uma espada corta madeira. São marcas do Guardião preparado por Hyninn para aventureiros que desejem vencer seu desafio.

O adversário dos heróis é um tigre-de-Hyninn. No entanto, este é um exemplar fantástico, lendário, muito mais poderoso que qualquer outro.

Na verdade, demonstrando uma generosidade suspeita (com certeza ele vai tirar vantagem disso algum dia...), Hyninn ofereceu como teste final do desafio o primeiro e mais forte de todos os seus tigres!



A Libertação de Valkaria

pétalas de rosas brancas, vermelhas e azuis, que cai lenta e continuamente, ao longo de toda a masmorra. Vinda de parte alguma, uma alegre música de bandolim preenche o lugar. A maior parte dos aposentos é formada por amplas salas de estar e jardins.

As pétalas parecem inofensivas, e de fato não causam nenhum dano ou efeito nocivo. No entanto, cada uma delas equivale a uma Dissipar Magia lançada por um mago de 20º nível. Cada aventureiro é atingido por 1d6+2 pétalas por rodada. Portanto, após alguns minutos, quaisquer magias ou efeitos similares sobre os heróis são dissipados, e quaisquer itens mágicos expostos (ou seja, que não estejam protegidos em mochilas

ou bolsas) perdem seus poderes temporariamente.

Além disso, o cenário de paz e tranquilidade exerce sobre os aventureiros, o tempo todo, um efeito mágico que os mantém calmos e neutraliza efeitos de Medo, Fúria e outras magias ou poderes que lidam com emoções. Os aventureiros também sofrem um redutor de -1 em todos as JPs que envolvem força de vontade. Essas mesmas condições repousantes oferecem um bônus de +1 em todos os testes de Carisma, exceto quando se está tentando intimidar alguém.

Obrigações e Restrições

Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem realizar nesta masmorra absolutamente

nenhuma forma de violência. Isso inclui qualquer tipo de ataque, mesmo sem causar dano. Manobras de desarme, imobilização, Paralisia, dano por Contusão e quaisquer outras também são consideradas violentas.

Usar magias ou efeitos que exigem testes físicos ou esquivas (exceto magias benéficas) é considerado violento, mesmo que essas magias não causem dano. Intimidação e Tortura também são considerados uma forma de violência. No entanto, magias e poderes que exigem apenas JPs envolvendo força de vontade (Enfeitiçar Pessoas, Sono etc...) não violam as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Marah é povoada principalmente de clérigos, paladinos, bardos e outros servos da deusa, vivos ou mortos; seres que prestaram grandes serviços ou agradaram imensamente à Deusa da Paz, e foram recompensados com a estadia neste pequeno paraíso. Eles podem ser encontrados circulando livremente pelos corredores ou descansando nos aposentos, usufruindo dos prazeres locais.

Nenhuma destas pessoas ataca os aventureiros, mas também não será muito útil para ajudá-los. Eles não parecem nem um pouco interessados na libertação de Valkaria:

“É uma deusa impetuosa, sempre procurando problemas — argumentam. — Ela esta melhor agora, em segurança.

Vamos deixá-la em paz. Desistam dessa missão. Os próximos desafios são terríveis, vocês não sobreviverão. Deixem o Labirinto ou fiquem aqui conosco. Não prossigam.”

Os habitantes da masmorra não aceitam, de forma alguma, ser convencidos a ajudar os aventureiros a prosseguir — eles insistem que a melhor solução é interromper sua busca. Podem até mesmo informar direções erradas, ou mentir sobre a verdadeira natureza das próximas masmorras (que, na verdade, eles não conhecem). Caso sejam atacados, tentam fugir ou se defender, mas nunca atacam ou realizam qualquer ato violento.

Todos os habitantes da masmorra estão sob efeito da Aura de Paz, um dos Poderes Concedidos para clérigos desta deusa (mais detalhes no Manual do Aventureiro): para atacar ou realizar qualquer ato violento contra um deles, o agressor deve antes ser bem-sucedido em um teste de Carisma. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil.

A masmorra é razoavelmente populosa, e encontros com transeuntes (sempre amistosos) são freqüentes.

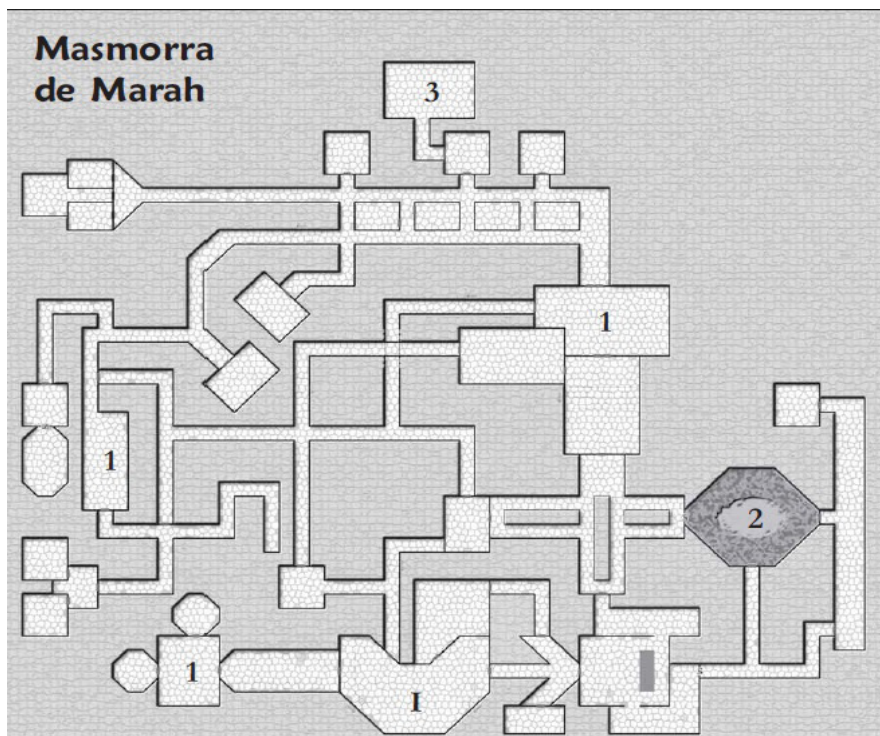
Role 1d6 para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d 6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Marah	
4-5	1d4-1 Clérigas Humanas (8º nível)
6-7	1-2 Bardos Humanos (10º nível)
8-9	1-2 Paladinos Humanos (8º nível)
10-12	1d4 Clérigas Elfas ou Meio Elfas (10º nível)
13-16	1d4-1 Bardos Elfos ou Meio Elfos (8º nível)
17-21	1d4 Sprites Clérigas (10º nível)
22-24	1d4 Sprites Bardos (8º nível)

1) A Festa das Fadas

Todas estas câmaras parecem preparadas para algum tipo de grande comemoração. Flores e fitas de cores alegres enfeitam as janelas. O ar está tomado por música de bandolim e pelo cheiro de boa comida. De fato, uma mesa luxuosa oferece aos recém-chegados comida e bebida, um banquete que leva horas para ser consumido, e seus efeitos não aparecem antes desse prazo — passado esse tempo os comensais são curados de todas as doenças, tornam-se imunes a venenos pelas próximas 12 horas e recupera 1d6+2 Pontos de Vida, e enquanto estão se banquetando as pessoas não são abaladas por nenhuma forma de medo. Como na masmorra de Glórienn, mas aqui o banquete afeta criaturas de todas as raças. No entanto, o que deve chamar imediatamente a atenção dos heróis são as inúmeras fadas (5d6+10 sprites) que cruzam o aposento voando. Pode-se distinguir entre alguns bardos, cantando e tocando seus pequenos instrumentos outros são feiticeiros, usando magia

A Libertação de Valkaria



ilusória para criar pequenos shows de fogos de artifício; e os demais parecem apenas ocupados preparando comida. Assim que entram, os aventureiros são imediatamente abordados por algumas fadas e convidados a participar da festa — que se resume a consumir o banquete enquanto assistem ao espetáculo.

Esta “festa” é na verdade uma armadilha. Enquanto estão sendo entretidos e distraídos pelas fadas, os aventureiros são seguidamente alvo de magias como Enfeitiçar Pessoas, lançadas enquanto não estão olhando. Notar esse fato é muito difícil devido à música e ao esvoaçar frenético das

fadas. Sob efeito das magias, eles são persuadidos a ficar aqui pelo menos até o fim das festividades.

No entanto, qualquer criatura que permaneça neste aposento durante mais de uma hora (o mínimo necessário para consumir o banquete) será vítima de uma magia Metamorfose, se falhar em uma JP modificada pela Sabedoria, será imediatamente transformado em um sprite! Um novo teste deve ser feito a cada hora no aposento. As fadas tentam fugir caso sejam atacadas e nunca tomam qualquer atitude hostil contra os heróis, mesmo que tentem ir embora: apenas ficam muito tristes com sua partida, ou muito felizes

quando um deles é transformado!

Aventureiros que tenham se tornado sprites não perdem sua liberdade de escolha, nem precisam ficar na festa para sempre: podem prosseguir na missão, se quiserem, mesmo nesta forma mais frágil. A baixo os traços raciais dos sprites de Arton:

-4 Força, -2 Constituição

+4 Destreza, +2 Carisma

Tamanho Miúdo: sendo criaturas de tamanho Miúdo, sprites recebem um bônus de +2 na CA e +2 Base de Ataque.

Deslocamento de 3m

2) O Lago das Elfas

Esta vasta câmara é inteiramente ocupada por um jardim florido, com grandes árvores, e tendo em seu centro uma lagoa. A câmara é habitada por numerosos pequenos animais, como pássaros, coelhos e esquilos. Eles não reagem com medo à chegada dos aventureiros, e alguns chegam a se aproximar, curiosos. São todos inofensivos; matar ou mesmo agredir qualquer destes animais viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Caso os aventureiros se aproximem do lago, podem notar que há alguém em seu interior. As águas cristalinas abrigam uma jovem elfa-do-mar, de cabelos escuros, olhos cor-de-mel, pele azul-perolada e beleza estonteante. Ela se ergue fora d'água assim que é notada. Não usa roupas, exce-

to por um xale delicado amarrado à cintura — mas as pétalas de rosa ficam coladas à pele molhada, ocultando parcialmente sua nudez.

A elfa anuncia seu nome — *Nandira* — e pede aos aventureiros que fiquem e descansem por um momento. Ela não está armada e parece inofensiva, mas um teste de Sabedoria bem-sucedido revelará que faltam a ela certos detalhes anatômicos dos elfos-do-mar. Ela é, na verdade, uma driade.

Nandira e suas duas irmãs — Nandara e Nandora, atualmente sob Invisibilidade e escondidas em meio à vegetação — receberam de Marrah uma missão especial: convencer quaisquer visitantes a permanecer aqui pela eternidade, evitando assim que tenham um destino horrível nas próximas masmorras.

As três são criaturas genuinamente bondosas, preocupadas com o bem-estar de seus convidados. Nandira tentará primeiro convencer os heróis. Se falhar, usará sua habilidade de Enfeitiçar Pessoas, assim como suas irmãs. Se nada disso surtir efeito, todas usarão magias de Imobilizar Pessoas. E caso nem isso seja suficiente para detê-los, as driades apenas aceitarão sua partida resignadas.

Caso os aventureiros reajam com violência, as três tentam fugir. Elas não reagirão aos ataques e não guardam nenhum tipo de tesouro.

A Libertação de Valkaria

3) Guerreiros Celestiais

Estas câmaras diferem ligeiramente do resto da masmorra, pois são as únicas que apresentam criaturas de aspecto agressivo e portando armas. Cada aposento é ocupado por seis estátuas de mármore, muito belas, de tamanho natural. Elas representam homens e mulheres com pequenos traços não-humanos, geralmente encontrados em criaturas de outros planos, como olhos amendoados, orelhas felinas, ou chifres espiralados. Um teste Sabedoria permite descobrir que são aasimares, bastante comuns no Reino de Marah. Todos usam armas e armaduras, lembrando guerreiros santos — muito provavelmente representam paladinos da deusa.

Assim que qualquer criatura entra no aposento, as estátuas ganham vida. Sem dizer nada, as criaturas atacam os aventureiros.

Os aventureiros parecem estar em perigo, mas não é bem assim. Todas as estátuas são ilusórias, fruto de uma versão mais poderosa da magia Ilusão. Assim que um herói atacar ou for atacado por uma das estátuas o efeito da magia é cancelado, o combate contra as estátuas não resultará em nenhum dano real — este é apenas um teste para verificar se os aventureiros empregam violência. Atacar as estátuas viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

4) A Tentação da Paz

Esta câmara abriga o teste final do Desafio de Marah. Embora não envolva combate ou perigo de nenhuma espécie, pode ser para alguns aventureiros o obstáculo mais difícil de superar.

Quando atingem esta câmara, os heróis se defrontam com uma cena terrivelmente familiar: um jardim de rosas, com várias colunas de mármore. Correntes prateadas atravessam a câmara, tilintando sob uma brisa suave. E em uma das colunas, acorrentada e amordaçada, está Valkaria. Exatamente como aparecia no quadro visto na Antecâmara do Desafio. Ela olha aflita para os heróis recém-chegados, implorando ajuda com os olhos. Bem ao lado está o portal de Teleportação Planar, ainda inativo.

A cena não é uma ilusão. Com muita atenção os heróis notam pequenas diferenças entre a prisioneira e a figura real de Valkaria, na forma como aparecia na pintura e também em sua célebre estátua. Quem quer que seja, aquela não é a verdadeira deusa cativa.

Aventureiros experientes vão, é claro, suspeitar de alguma cilada. Desnecessário, pois não existe aqui nenhuma armadilha ou criatura escondida. Nada acontece até que as correntes sejam quebradas e a prisioneira libertada.

— *Não sou Valkaria* — ela confessa, assim que se vê livre da mordaça. — *Sou*

Prislanya, a Guardiã desta masmorra. E estou aqui para impedir que vocês prossigam.

Apesar de sua chocante declaração inicial (que talvez possa levar aventureiros impulsivos a atacá-la), a donzela não tem nenhuma intenção de ferir os heróis. Ela na verdade é uma ninfa nativa do do Reino de Marah. Recebeu de sua mestra uma missão importante, mas também triste: convencer os aventureiros a desistir de salvar Valkaria.

— *Minha deusa teme por vocês* — diz a ninfa, sincera e emocionada. — *Ela sabe que suas chances são pequenas, o perigo adiante é imenso. Valkaria é prisioneira, mas recebeu um castigo piedoso. Ela está segura. Sua ambição não poderá colocá-la em perigo novamente. Se realmente a amam, deixem-na em paz! Por favor!*

“Se desistirem da busca e deixarem este labirinto agora, minha deusa está disposta a recompensá-los. Ela vai conceder a cada um de vocês um desejo. Eu imploro que aceitem sua generosidade.”

Prislanya não está mentindo. Ela recebeu de Marah a capacidade de conceder um Desejo para cada aventureiro aqui presente. Esse Desejo pode ser feito agora mesmo e funciona de forma normal, respeitando os limites da magia, e normalmente não será corrompido de forma alguma. No entanto, personagens que decidam aceitá-lo não poderão continuar na busca: ao usa o portal, não serão transportados para o desafio seguinte, e sim para o



exterior da estátua de Valkaria, onde começaram. E não poderão retomar a missão, pois a mesma Lágrima de Valkaria não funcionará para trazê-los à Antecâmara outra vez (uma outra Lágrima, entretanto, poderá fazê-lo). Prislanya trata de esclarecer todos esses fatos.

A Libertação de Valkaria

Os personagens jogadores devem decidir. É possível que estejam muito cansados, feridos, com baixas — e então aceitem os argumentos da ninfa, chegando à conclusão de que os desafios são realmente difíceis demais. Um Desejo é uma recompensa ínfima se comparada ao que devem conquistar por libertar Valkaria, mas muito generosa levando em conta o que enfrentaram até aqui.

Se um clérigo ou paladino de Valkaria aceita desistir da missão em troca de um Desejo, ele perde imediatamente todas as suas magias e seus Poderes Garantidos, até que faça uma penitência.

Caso os Libertadores recusem a oferta e insistam na busca, a ninfa chora. A chuva de pétalas cessa (tornando possível outra vez receber efeitos de magia) e o círculo místico brilha. O portal está pronto para que sigam até o próximo desafio.

Prislanya assim como todos os habitantes da masmorra não reagirá a qualquer ação violenta, para se defender usará sua habilidade Beleza Cegante que exige uma JP modificada pela Sabedoria, em caso de falha o herói fica cego durante 1d6 turnos. Prislanya também não carrega nenhum tesouro e será derrotada facilmente se for atacada.

Parte 7

O DESAFIO DE TENEBRA

Premiação Sugerida: 29.000 XP

Premiação Completa: 44.000 XP

Tenebra, a Mãe Noite, Deusa das Trevas e senhora dos mortos-vivos, é a patrona deste desafio.

O cheiro de cemitério e o som de água gotejando recebem os aventureiros assim que eles chegam por Teleportação Planar. Vastas cavernas e túneis naturais, mas estranhamente lineares, formam esta masmorra de obscuridade eterna. Com grandes colunas, estalactites e estalagmites, suas câmaras lembram verdadeiras catedrais, enquanto algumas áreas parecem tumbas antigas.

Praticamente todas as câmaras e túneis são adornadas por estátuas de Tenebra, em tamanhos diversos — desde pequenas estatuetas no topo de estalagmites, até colossos que parecem sustentar o teto. Para um entendido, as peças são enigmáticas, mas com uma observação mais atenta, precebem que algumas são recentes, enquanto outras têm séculos de idade. Algumas são aterrorizantes, outras belas e sensuais: a rocha calcária em que foram esculpidas tem a palidez da pele vampírica, emprestando às estátuas um aspecto assustadoramente real. Se houver um anão no grupo, ele identificará que todas as peças são trabalho de artistas anões e tendo sucesso em um teste de Inteligencia (somente para os anões)

percebe-se que todas foram esculpidas pela mesma pessoa.

Isto é, pelo menos para aqueles que podem ver— pois o lugar inteiro está em escuridão total. Nenhum tipo de luz natural pode vencer estas trevas sobrenaturais. A magia Luz consegue gerar apenas um brilho pálido, suficiente para ler um pergaminho de perto comportam-se como uma tocha comum, com um alcance de apenas 3m (ou 6m para aqueles com visão na penumbra, como elfos e goblins), e sem quaisquer efeitos adicionais (não afeta criaturas sensíveis à luz forte).

Sem luz, personagens com visão normal e visão na penumbra (como elfos e goblins) são considerados cegos: têm chance de falha de 50%, perdem todos os bônus relacionados a Destreza, recebem -2 na CA. Movem-se com metade do seu deslocamento. A magia Visão da Verdade oferece aos personagens uma visão normal.

O piso irregular permite aos aventureiros que consigam enxergar andar normalmente (com deslocamento normal), mas não correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Destreza. Uma falha indica que o personagem cai.

No interior da masmorra, todos os testes de Carisma para usar a habilidade Afastar Mortos Vivos sofrem um redutor de -4.

Obrigações e Restrições

A Deusa das Trevas despreza qualquer forma de luz. Os aventureiros recebem a Premiação Completa apenas se, durante sua permanência aqui, não recorrerem a nenhuma forma de iluminação mágica, Luz ou Luz Contínua, a magia Visão da Verdade é permitida. Qualquer tentativa de Afastar Mortos-Vivos também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Esta masmorra é assombrada por mortos-vivos de muitos tipos, todos poderosos. Esqueletos e zumbis imensos, pertencentes a gigantes e outros grandes monstros, vagam sem cessar pelos túneis. Vultos e aparições são logo atraídos pela presença de invasores, ou preferem emboscar os aventureiros em seus próprios covis.

Mas Tenebra não escolheu habitar sua masmorra apenas com mortos — pequenos grupos de seres subterrâneos, como trogloditas e anões, também patrulham os túneis. São todos servos fiéis da deusa, honrados com a missão de proteger este paraíso sombrio e oferecer um obstáculo duro para quaisquer aventureiros. Estes guerreiros ferozes enxergam no escuro e não estão sujeitos às condições limitantes do piso, podendo correr normalmente. Eles também não são incomodados pelos mortos-vivos.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 in-

A Libertação de Valkaria

dica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz mágica, um resultado 1 ou 2 atrairá monstros errantes. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Tenebra	
4-5	4 Vultos Alados (Vulto Noturno)
6	4 Trogloditas Bárbaros (12º nível)
7	5 Trogloditas Bárbaros (15º nível)
8-10	6 Zumbis Gigantes (20 DVs)
11-12	10 Esqueletos Colossais (40 DVs)
13-14	7 Anões Guerreiros (12º nível)
15-18	3 Devoradores (25 DVs)
19-20	5 Bodaks (12 DVs)
21-22	5 Aparições (10 DVs)
23-24	2 Andarilhos Noturnos (Vulto Noturno_)

1) As Câmaras da Morte

Estes aposentos com paredes de ossos são locais de repouso e recuperação para mortos-vivos e outras criaturas das trevas, mas extremamente perigoso para seres vivos. São câmaras fortemente carregadas de energia negativa — a força primordial das trevas, que se opõem à luz e à vida. Mortos-vivos muitas vezes tentarão emboscar os aventureiros nestes locais.

No interior destas câmaras, uma criatura viva deve fazer um teste de Constituição por rodada. Em caso de falha, sofre 1d6 de dano que não pode ser recuperado com descanso, apenas magia e similares. Os efeitos são cumulativos — ou seja, falhar em sucessivos testes causa mais dano.

Uma vítima que chega a 0 Pontos de Vida morrerá e se tornará uma aparição. A magia Proteção Contra Morte (descrita no apêndice do livro) protege totalmente contra esses efeitos.

Nestas câmaras, Jogadas de Proteção para evitar dreno de energia ou similares sofrem uma penalidade de -4.

Mortos-vivos nestes locais recuperam uma quantidade de PVs por turno-equivalente a magia Curar Ferimentos Moderados. Outros habitantes da masmorra (como anões e trogs) não recebem benefícios especiais nestas câmaras, mas também não sofrem seus efeitos negativos.

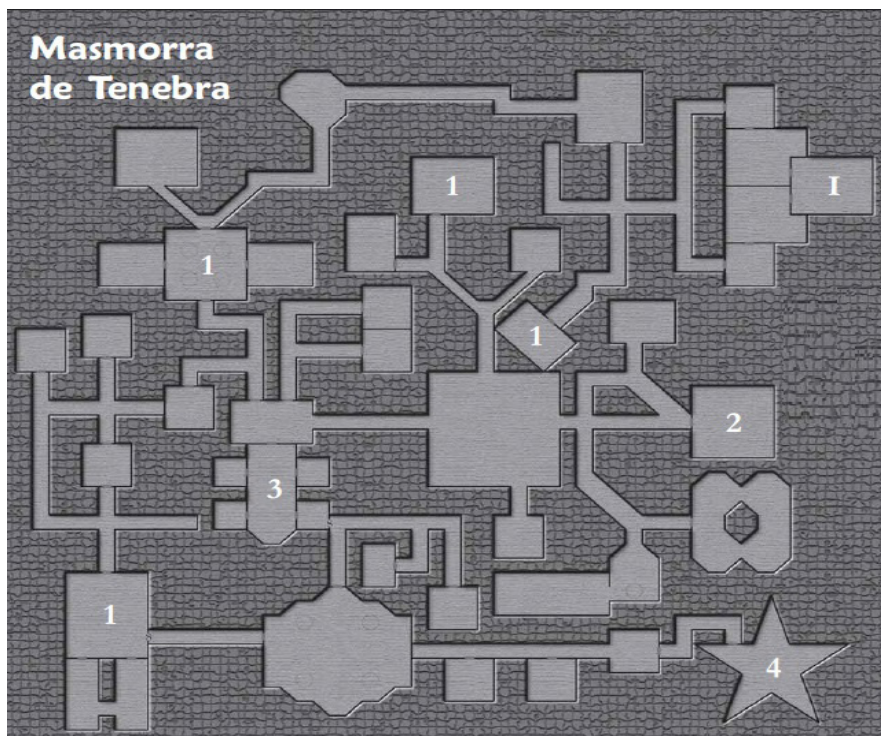
2) A Maldição da Banshee

Gritos de agonia ecoam pelos corredores quando os aventureiros se aproximam deste aposento, que difere bastante do resto da masmorra. Em vez de uma caverna natural, parece um quarto escuro de castelo. Tochas de Luz mágica nas paredes fornecem uma luminosidade macabra, mas suficiente para proporcionar visão normal.

A mobília inclui uma cama com dossel e um espelho de corpo inteiro. Diante do espelho, uma mulher de cabelos desgrenhados chora enquanto esconde o rosto.

Sua história é breve e trágica: Haya-sha, uma barda humana de grande beleza e vaidade, conheceu certa vez um jovem clérigo de Tenebra. Por

A Libertação de Valkaria



isso desagrada à deusa e viola as Obrigações e Restrições da masmorra — mas é um curso de ação que heróis nobres possivelmente vão escolher.

Destruindo a banshee ou libertando-a, os aventureiros podem ficar com seu Manto do Carisma. Livre da maldição, a banshee revela a localização de um compartimento secreto ao lado da cama, contendo seu tesouro. Encontrar o compartimento sem sua ajuda é o mesmo que achar uma porta secreta. O tesouro é formado por 8.000 Tibares em ouro, diversas jóias no valor de 1.713 Tibares de ouro e uma Garrafa de Ar.

3) O Mago Fantasma

Em vida, Verrkash foi um necromante ambicioso e devoto de Tenebra. Ele sonhava tornar-se um lich e assim servir para sempre aos desígnios da deusa, atravessando os séculos enquanto aprendia mais e mais sobre magia. No entanto, o mago morreu sem alcançar esse objetivo — retornando como um fantasma atormentado. Orgulhosa, a Deusa das Trevas cedeu ao mago um lugar nesta masmorra onde poderia levar avante suas pesquisas, e ao mesmo tempo deter eventuais aventureiros que chegassem aqui.

Este aposento e as áreas vizinhas lembram um templo cavernoso, com

A Libertação de Valkaria



enquanto são consoladas por terceiras. Uma única pessoa vivendo todas as situações e emoções possíveis. Se houver algum personagem que entenda de artes ou esculturas poderá concluir, sem muitas dificuldades, que um escultor não poderia produzir um mural assim sem ajuda em de menos de cinquenta anos.

O escultor está aqui, bem diante dos aventureiros. Um anão. Em vida, séculos atrás, Ravarimm foi um guerreiro e um escultor apaixonado pela Deusa das Trevas. Sua habilidade

com o martelo era admirável, tanto para esculpir a rocha em formas perfeitas, quanto para golpear os inimigos dos anões. Ao longo da vida, recorreu até mesmo ao aprendizado de magia arcana para aperfeiçoar sua arte e talento em combate — um fato que escandalizou sua família e amigos, levando à sua expulsão do reino de Doherimm.

Vivendo como um andarilho, certa noite Ravarimm recebeu a surpreendente visita do avatar de Tenebra. Convidado para ser o Guardião

de sua masmorra, aceitou sem pestanejar. Recebeu da deusa um “presente” — a maldição do vampirismo, que faria dele um adversário muito mais poderoso, além de imortal. Desde então o anão vampiro vem homenageando sua amada Senhora das Trevas, esculpindo não apenas as peças desta câmara, mas também centenas de outras: TODAS as estátuas encontradas na masmorra são obra dele. Ravarimm é um artista apaixonado, mas também um guerreiro feroz e um conjurador arcano competente. O anão normalmente não

usa magia para atacar, apenas para se proteger — ele prefere lutar com seu Machado de Arremesso Anão. Antes do combate, prepara-se com Proteção contra Projéteis, Obscurecimento (cobrindo o dobro da área descrita), Proteção contra Calor/Frio e Proteção Contra a Ordem. Mesmo com sua habilidade de Forma de Névoa, Ravarimm não abandona a luta e combate até a morte pela glória de sua amada. Ele fica especialmente furioso com aventureiros que tenham danificado suas estátuas, concentrando neles seus ataques com o martelo ou com



Ravarimm [Médio e Caótico] **CA 22 JP 11 MV 6m M 12 RD 10/magia e prata**
ATQ 1 Martelo de Arremesso Anão+16 (1d8+10 - acerto crítico 18-20),
 1 Pancada+6 (1d6+5+dreno de nível)

R1



Dreno de Nível: Caso Ravarimm seja bem sucedido em um ataque corpo a corpo ele drenará um nível do alvo, a menos que o mesmo tenha sucesso em uma JP modificada pela Constituição. O Dreno de Energia diminui 1 DV do personagem além de impor uma penalidade de -1 em todas as jogadas. Níveis perdidos só podem ser restaurados por magia.

Cura Acelerada: Ravarimm recupera 1d4 PVs por turno.

Metamorfose (3x/dia): diferente dos outros vampiros, Ravarimm pode assumir a forma de um carcaju.

Mordida: ao se alimentar, o vampiro drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

Encanto: um vampiro poderá encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP modificada pela Sabedoria.

Medo: uma criatura que entre em contato com um vampiro deverá fazer uma JP modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

Magias Arcanas: 5 de 1º Círculo, 4 de 2º Círculo, 4 de 3º Círculo e 2 de 4º Círculo.

Equipamentos: 1 Anel de Proteção+3 (caótico), 1 Amuleto de Armadura Natural+3 (caótico), 1 Martelo de Arremesso Anão+3 (caótico), 1 Varinha de Relâmpago (25 cargas), 1 Varinha de Con-fusão (25 cargas) e 1 Varinha de Causar Ferimentos Moderados (25 cargas).

A Libertação de Valkaria

suas varinhas.

Apenas com a destruição de Ravarimm o círculo mágico no centro desta câmara é ativado.

Parte 8

O DESAFIO DE AZGHER

Premiação Sugerida: 29.700 XP

Premiação Completa: 45.000 XP

Esta masmorra pertence a Azgher, o Deus-Sol, senhor dos povos do deserto.

A primeira coisa que os aventureiros percebem quando passam pelo portal é que estão pisando sobre areia. Na masmorra inteira o chão é feito de areia macia e morna, como nos desertos. As paredes de pedra lisa têm o mesmo tom amarelo-areia, coloridas com desenhos que contam histórias. Se no grupo houver um devoto de Azgher, ele revelará são hieróglifos, descrevendo rituais e fatos importantes envolvendo Azgher — a figura do Olho-que-Tudo-Vê é muito frequente em meio aos desenhos. A maior parte fala de sua antiga batalha contra a Deusa das Trevas, quando tentaram decidir quem teria o domínio sobre Arton. Como a luta terminou empatada, o mundo experimenta períodos iguais de dia e noite.

As paredes são altas e lisas, e não se consegue ver o teto: uma luz intensa e ofuscante vem do alto, tornando muito difícil olhar para cima. Tem o mesmo efeito da luz do sol, mas é ainda mais intensa. Criaturas que sejam

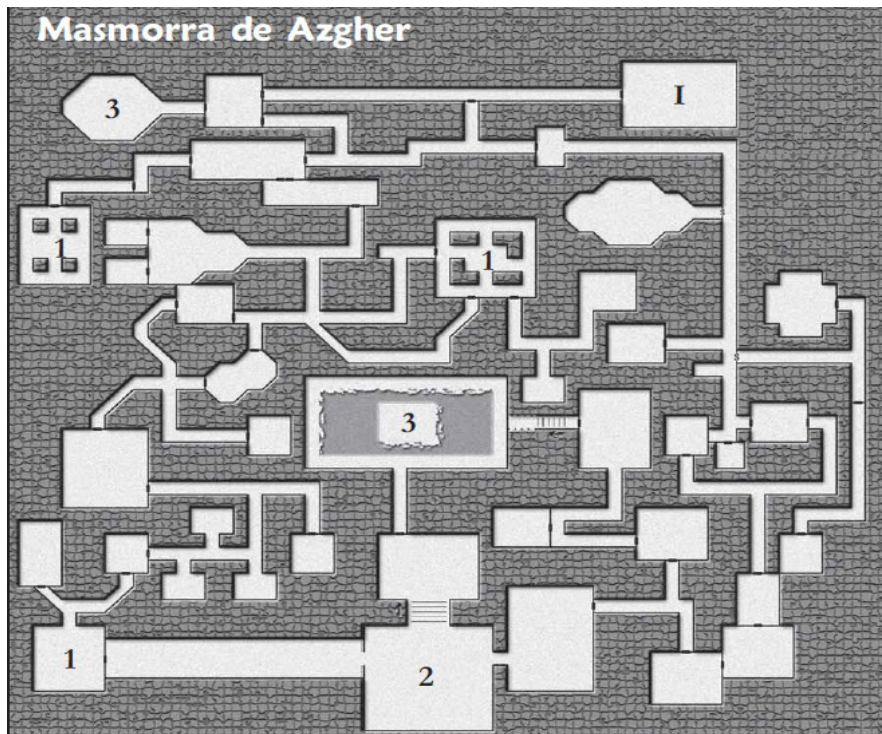
vulneráveis à Luz e/ou luz do sol ou que tenham alguma forma de visão no escuro ficam ofuscadas, sofrendo uma penalidade de 1 em testes envolvendo Destreza. Magias de Escuridão não funcionam aqui.

Apesar da luz forte, a temperatura é normal. O toque do sol é gentil, apenas aquecendo suavemente a pele, enquanto uma brisa ocasional sopra pelos corredores trazendo o frescor de um oásis. A areia macia oferece um bônus de 20% para ladinos se moverem em silêncio, mas a luz forte e a ausência total de sombras impõem um redutor de 40% em testes para se Esconder-se nas Sombras.

Os corredores parecem despojados, mas as câmaras são suntuosas, repletas de grandes estátuas. Representam crocodilos, gatos, esfinges, lamias, escaravelhos, e certas criaturas com corpos humanos e cabeças de animais. Novamente, um devoto de Azgher sabe que estes seres são os antigos deuses menores que serviam a Azgher em tempos remotos, e que hoje podem ser encontrados apenas no reino de Solaris. As estátuas maiores são de pedra, e as menores parecem feitas de ouro puro!

Obrigações e Restrições

O ouro, brilhante como o sol, é considerado sagrado pelos servos de Azgher. Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se deixarem nesta masmorra todo e



qualquer objeto de ouro que estejam carregando consigo, além — é claro — de não tentarem levar nenhuma das muitas peças de ouro aqui presentes.

Encontros Aleatórios

Azgher aprisionou aqui numerosos monstros do deserto, como castigo por seus crimes. Esfinges, lamias e mesmo alguns efreets infestam o lugar, constantemente lutando uns contra os outros pelo domínio da masmorra — estas criaturas egoístas não confiam em ninguém, e por isso não cooperam entre si. Sua guerra vem se arrastando por séculos: os monstros destruídos são logo ressuscitados ou

substituídos pelo Deus-Sol.

Uma grande quantidade de múmias também patrulha os corredores. Algumas foram trazidas de pontos remotos do deserto, mas outras surgiram aqui mesmo: qualquer criatura humanoíde que morra nesta masmorra é logo levada pelas múmias para câmaras especiais, onde a vítima é embalsamada e — algumas décadas mais tarde — retorna como outra múmia. As múmias não obedecem aos demais monstros, mas também não os atacam.

Quando confrontados com aventureiros, os habitantes da masmorra reagem de acordo com a ocasião. Muitos vão atacá-los para roubar seus

A Libertação de Valkaria

tesouros mágicos, e talvez assim conseguir alguma vantagem sobre seus rivais. Outros, mais paranóicos, pensam que os heróis são aliados de seus rivais. E os mais inteligentes tentam negociar, oferecendo informações ou serviços (como curas ou magias) em troca de apoio contra seus inimigos. Ninguém, entretanto, aceitará lutar contra o Guardião.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o Mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Azgher	
4-5	1d6+1 Dragonnes (18 DVs)
6-7	1 Andro-Esfinge (18 DVs)
8-9	1d4 Hieraco Esfinge (22 DVs)
10-12	1d4 Gino Esfinge (15 DVs)
13	1d6 Escorpiões Imensos (14 DVs)
14-15	1d4 Lamias (20 DVs)
16-18	1d4+1 Múmias (12 DVs)
19-20	1d4 Escorpiões Colossais (18 DVs)
21-22	1 Elemental da Areia
23-24	1 Efreet (24 DVs)

1) A Praga dos Besouros

Besouros dourados parecidos com escaravelhos aparecem com frequência na decoração desta masmorra. No entanto, alguns aposentos e câmaras parecem abrigar milhares e milhares deles, forrando grandes extensões das paredes. São enxames de besouros-guardiões, e estão vivos.


Os besouros-guardiões são também conhecidos em Arton como besouros-de-Azgher. Estes insetos de carapaça dourada e grandes pinças têm a habilidade de ficar imóveis, disfarçados como jóias, podendo permanecer em estado de hibernação por séculos. Os besouros despertam quando qualquer ser vivo se aproxima a até 9m, formando um enxame rapidamente e atacando em 1d6–2 rodadas. Mesmo sendo compostos por milhares de insetos minúsculos, o enxame é tratado como uma única criatura com algumas qualidades especiais. Suas Características representam todos os insetos que compõem o enxame e sua coesão: quando reduzido a 0 PVs, o enxame se dispersa.

O enxame não sofre dano por ataques com armas de qualquer tipo, normais ou mágicas. O enxame não faz nenhuma jogada de ataque, apenas precisa ocupar o mesmo espaço da vítima. Durante cada rodada em que a(s) vítima(s) permanece(m) no mesmo espaço do enxame, sofre(m) 2d pontos de dano.

Uma vítima sendo atacada precisa ter sucesso em uma JP modificada pela Sabedoria, por rodada, para manter a concentração ou lançar magias. A vítima também precisa ter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou ficará enjoada durante 1d6–2 rodadas. Criaturas enjoadas não conseguem atacar, conjurar magias, se concentrar nem fazer qualquer ação que exija atenção, podem apenas se movimentar.

Este enxame ocupa uma área de 3m por 3m, pode sentir a presença de qualquer coisa em contato com o solo a uma distância de 9m e pode enxergar no escuro com 18m de alcance.

Fogo assusta os insetos, ajudando a dispersar o enxame. Uma tocha acesa (ou qualquer outra fonte de fogo) pode ser utilizada como arma para atacar o enxame.



Enxame de Azgher [Minúsculo e Neutro]

CA 16 **JP 14** **MV 9m** **M 10**

ATQ 1 Enxame (2d6)

E1


2) O Jardim de Estátuas

Este aposento lembra um grande pá-

tio, banhado pelo mesmo sol que incide sobre as outras salas. No entanto, o lugar contém dezenas de estátuas. Todas parecem ser em tamanho natural, e feitas de ouro.

As estátuas representam criaturas e aventureiros de raças variadas, e basta um teste de Inteligencia para notar que não são esculturas. Heróis experientes logo deduzem que eram criaturas vivas, transmutadas por algum poder maligno. A presença de muitos animais e criaturas fantásticas parece indicar que eram companheiros, montarias, familiares ou criaturas conjuradas. Entre as criaturas podem se notar várias espécies: um leão gigante, um sátiro, um pégaso, uma coruja gigante, um imenso touro...

Um touro. Parece feito de ouro como os demais, e está imóvel como os de-



Górgon de Azgher [Enorme e Neutro]

CA 17 **JP 13** **MV 6m** **M 10**

ATQ 1 Chifres+28 (2d6+9)

G1

Atropelar: o Górgon de Azgher pode atropelar criaturas médias e menores, causando 2d6+11 pontos de dano. Sucesso em uma JP modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Sopro (5x/dia): o sopro do Górgon de Azgher transforma a vítima em ouro caso a mesma falhe em uma JP. O sopro afeta todas as vítimas em um cone de 18m e pode ser usado a cada 1d4 rodadas. Uma vítima transformada em ouro é considerada petrificada. Criaturas imunes a petrificação também são imunes ao sopro.

A Libertação de Valkaria

mais. No entanto, esta fera está viva — de tocaia, esperando pelo melhor momento para atacar os aventureiros.

Apenas com um teste Surpresa pode-se notar sua presença antes do ataque.

As estátuas são vítimas do Górgon de Azgher, o monstro que habita este salão. Diferente dos górgons comuns, que podem transformar suas vítimas em pedra, a criatura escolhida por Azgher tem a habilidade de transmutar suas vítimas em ouro.

O Górgon de Azgher é similar a um touro ou búfalo monstruoso, com sete metros de comprimento, chifres longos e escamas metálicas revestindo o corpo. Ele ataca quaisquer invasores que entrem nesta câmara, mas não persegue fugitivos pelos corredores (que ele considera apertados).

3) O Guardião do Sol

Esta vasta câmara parece ser a fonte da brisa refrescante que sopra por todo o complexo. Em vez de areia, ela é ocupada por um luxuriante oásis, com palmeiras à volta de um lago pacato. Um grande bando de ratos-do-deserto — pequenos roedores de longas pernas, que saltam como cangurus — vive aqui. Tímidos, eles fogem para suas tocas assim que os aventureiros entram.

A água do lago é revigorante, cristalina, com os mesmos efeitos de água benta (podendo ser recolhida e armazenada por aventureiros que tenham meios para isso). No centro do lago

está uma ilhota, contendo o símbolo que marca o local do portal. Ele brilha com linhas douradas, mas ainda está inativo.

Um grupo de 1d6+1 jovens mulheres repousa à margem do círculo. Elas vestem jóias feitas de ouro, e trazem os rostos cobertos com véus. Olham para os visitantes com interesse, sorrindo com os olhos, mas não dizem nada. Súbito, uma voz poderosa e bem-humorada desce dos céus:

— *Bem vindos, campeões de Valkaria! Eu sou Al-khab, e os saúdo em nome do Deus-Sol! Sejam meus convidados! Aceitem minha hospitalidade, recebam os cuidados de minhas esposas! Então, quando estiverem prontos, lutaremos!*

O oásis serve de covil para o Guardião. Ele pode responder algumas perguntas simples, mas não revela ainda sua verdadeira identidade — permanece em algum ponto no alto da sala, protegido pela luz cegante (mesmo magias não podem discerni-lo agora). Suas “esposas” são servas de Azgher (humanas, clérigas de Azgher), instruídas para usar Cura Mágica sobre os aventureiros.

Elas não oferecem nenhuma informação útil, nem revelam a verdadeira natureza de seu mestre; apenas dizem coisas triviais e servem pratos à base de frutas secas.

Este Guardião é um adversário honrado e generoso. Não luta contra heróis cansados ou feridos, e também permite que todos façam preparativos — lançando magias de proteção e coi-



A Libertação de Valkaria

sas assim. Ele próprio também fará o mesmo. Apenas quando acredita que é hora, ou quando os próprios heróis declaram estar prontos, ele desce e exibe sua forma majestosa.

Al-khab é um magnífico couatlsol, uma das serpentes emplumadas que originalmente comandou as forças de Azgher na guerra contra Tenebra. Por seus inestimáveis serviços, esta criatura de grande poder e inteligência foi honrada com a missão de proteger esta masmorra.

Quando a luta começar, as esposas de Al-khab procuram ficar em local seguro. Qualquer ataque contra elas imediatamente enfurece a criatura, que lutará até a morte para protegê-las.

Considere Al-khab um mago de 14º nível.

Al-khab estará sob efeito das magias

Reflexos, Proteção contra calor/frio, Proteção contra Projéteis e Visão da Verdade. Ele prefere lutar sobrevoando seus adversários e atacando à distância com magias. Se os heróis puderem voar ou atacar à distância com sucesso, ele entrará em combate corpo-a-corpo, atacando os mais fortes com sua mordida venenosa.

Ao contrário da maioria dos outros Guardiões, Al-khab não precisa ser destruído para a conclusão do desafio. Se ficar Perto da Morte ele anuncia sua derrota (continuar a atacá-lo depois disso também viola as Obrigações e Restrições da masmorra, e faz com que a criatura lute até a morte). Se os heróis aceitam sua rendição, a criatura gargalha cordial:

— *Bravo, amigos! Fui derrotado, a vitória lhes pertence! A Deusa da Ambição escolheu campeões valorosos! Façam sua ofer-*



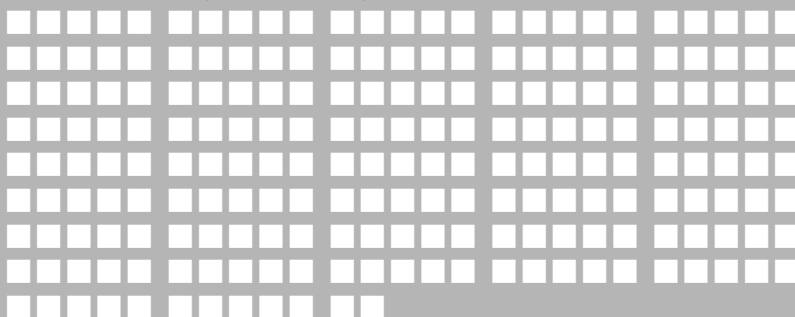
Al-khab [Enorme e Ordeiro]

RM 20% **RD** 15/magia

ATQ 1 Mordida+33 (1d4+9+veneno)

CA 16 **JP** 14 **MV** 6m|18m (vôo) **M** 10

A1



Veneno: A mordida do couatl injeta um forte veneno que causa em um primeiro momento 2d4 pontos de dano temporário na Força e após isso causa 4d4 pontos de dano temporários em Força. Sucesso em uma JP modificada pela Constituição anula esse efeito.

Magias: 7 de 1º Círculo, 7 de 2º Círculo, 7 de 3º Círculo, 6 de 4º Círculo, 6 de 5º Círculo, 5 de 6º Círculo, 3 de 7º Círculo,

enda, sigam para o próximo desafio, e que a sorte de Azgher os acompanhe!

O Guardião espera que os aventureiros deixem aqui qualquer ouro que estejam carregando, recebendo assim a Premiação Completa — mas não tentará detê-los se recusarem. O portal está ativo, pronto para levar até a masmorra seguinte.

Parte 9

O DESAFIO DE TAURON

Premiação Sugerida: 30.800 XP

Premiação Completa: 46.000 XP

Tauron, o Deus da Força, é o patrono desta masmorra. Para esta implacável divindade, força e coragem são a justa medida do valor de um indivíduo. O mundo pertence aos fortes por direito. Os fracos existem para reconhecer seu lugar como servos e respeitar os mais fortes.

Assim que são transportados, os Libertadores aparecem em uma câmara iluminada por numerosas tochas de chama mágica. O chão, curiosamente, é revestido de grama — fazendo com que o lugar inteiro cheire como uma planície selvagem. Paredes e colunas brancas contrastam com tapeçarias de cores vivas, que contam histórias de grandes guerras e torneios. Quase todas envolvem minotauros, mas membros de outras raças também podem ser vistos como protagonistas das histórias.

Sendo Tauron um deus minotauro,

sua masmorra — assim como as cidades e reinos habitados por esta raça — lembra um labirinto. Inúmeros corredores levam a parte alguma, passagens secretas são freqüentes. Portanto, a masmorra não pode ser percorrida ou mapeada de formas normais.

Para cada meia hora de caminhada, os Libertadores fazem um teste de Sabedoria. Em caso de falha, não conseguem chegar a parte alguma e continuam vagando, correndo o risco de encontrar monstros errantes. Em caso de sucesso, os personagens chegam a “algum lugar”. O Mestre escolhe o lugar encontrado, ou rola 2d6 na seguinte tabela:

Locais de Tauron	
1-8	Desafios da Força
9-10	Coração da Serpente
11-12	Arena do Guardião

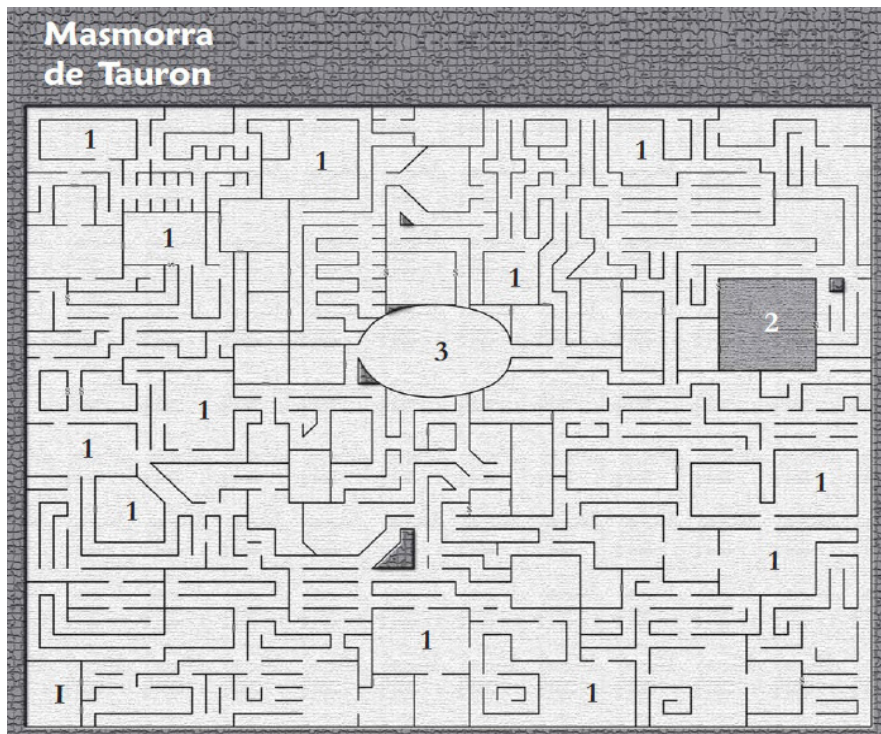
Obrigações e Restrições

Os minotauros acreditam que atacar à distância é um ato covarde, indigno de verdadeiros campeões. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem usar armas de arremesso ou projéteis, nem qualquer magia ou ataque especial à distância. Magias que exigem toque permitidas.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tauron é habitada quase totalmente por minotauros

A Libertação de Valkaria



de Arton — uma raça guerreira, orgulhosa e mais civilizada que os minotauros normalmente encontrados em mundos mágicos. Representantes de outras raças, como humanos e anões, também marcam presença. Todos estão aqui envolvidos em uma secular competição pela liberdade.

Na verdade, apesar do aspecto agradável, o lugar não passa de uma grande prisão. Guerreiros desonrados, devotos traidores, trapaceiros, perdedores de torneios... ao longo dos séculos, foram todos castigados com a permanência aqui. O mesmo aconteceu com vários criminosos

que cometeram delitos contra a raça dos minotauros, ou criaturas que por qualquer motivo desagradaram ao orgulhoso deus. Neste lugar eles têm uma chance de redenção aos olhos de Tauron, demonstrando força e coragem.

Os habitantes da masmorra passam a maior parte do tempo em combates e competições, buscando vitórias que agradem ao Deus da Força. Eles lutam entre si, ou contra as numerosas feras de arena presentes em certas câmaras — todas confinadas por magia, impossibilitadas de sair. Prisioneiros malignos em geral tentam matar seus oponentes, enquanto os bondosos

tentam apenas derrotá-los. Todos consideram a chegada dos Libertadores uma excelente chance de impressionar Tauron e receber a libertação tão sonhada, mas quase nenhum deles lutará até a morte.

Feras de arena estão sempre confinadas (veja adiante, na área 1), e não aparecem em Encontros Aleatórios. Apenas NPCs podem ser encontrados vagando pelos corredores, em busca de vitória sobre os Libertadores. Role 1d6 para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Tauron	
4-8	10 Guerreiros Minotauros (12º nível)
9-13	6 Bárbaros Minotauros (12º nível)
14-16	10 Guerreiros Humanos (13º nível)
16-19	6 Bárbaros Humanos (12º nível)
20-21	10 Guerreiros Anões (12º nível)
22-24	6 Bárbaros Anões (13º nível)

1) Desafios da Força

Cada uma destas câmaras serve como cativeiro para uma fera perigosa — uma besta de arena, em geral do tipo empregado em anfiteatros como adversários para gladiadores. As feras estão magicamente presas, impedidas de passar pelas portas. Os aventureiros, assim como os habitantes da masmorra, podem entrar e sair livremente.

Quando derrotados, estes monstros mágicos desaparecem e deixam al-

gum tipo de tesouro para o vitorioso — quase sempre na forma de armas ou armaduras mágicas. Assim, lutando contra as feras seguidas vezes, os prisioneiros conquistam poder e experiência suficientes para aumentar suas chances de satisfazer Tauron. Uma fera destruída será substituída por outra em uma hora.

As feras são todas adultas e poderosas. Todas terão as Características máximas possíveis para sua espécie. Algumas podem até ter Características a cima dessa média.

Role 3d6 na seguinte tabela para determinar que tipo de monstro ocupa cada câmara:

Desafios de Força	
3-5	10 Minotauros Selvagens (16 DVs)
6-8	10 Leões Gigantes (16 DVs)
9-11	4 Mantícoras (18 DVs)
12-13	4 Quimeras
14-15	4 Gigantes de Fogo
16-18	1 Golem de Pedra (22 DVs)

2) O Coração da Serpente

Acessível apenas por passagens secretas, esta misteriosa câmara difere totalmente do resto da masmorra. Todo o interior do aposento está em chamas, provocando 1d6+2 pontos de dano por fogo em qualquer criatura desprotegida.

Na parte central, um tesouro impres

A Libertação de Valkaria



sionante — formado por peças de ouro e jóias — brilha à luz das labaredas. E sobre o tesouro, enrodilhada languidamente, está uma criatura com torso feminino, cabeça e cauda de serpente. A chegada de invasores faz com que o monstro prontamente apanhe sua espada de fogo e assuma posição de combate.

Esta criatura parece familiar a personagens bem-sucedidos em um Teste de Inteligencia. Ela lembra a Grande

Serpente, uma divindade menor cultuada por certos povos bárbaros e sauróides — e que durante muito tempo foi confundida com o verdadeiro Deus da Força.

Talvez esta seja a verdadeira Serpente, aprisionada aqui por tentar usurpar o título de Tauron; ou talvez seja apenas um exemplar do monstro flamejante que originou a sua lenda. De qualquer forma, a criatura é temida por todos os outros habitantes da masmorra,

A Libertação de Valkaria



da masmorra, Potentius não é um prisioneiro — e sim um orgulhoso campeão, vencedor de inúmeros torneios, e honrado com a chance de lutar contra os Libertadores de Valkaria. As cem beldades que torcem por ele são, na verdade, suas esposas: Tauron presenteou seu campeão com um generoso harém, que ele poderá manter enquanto o Labirinto de Valkaria continuar existindo. Portanto, Potentius tem uma centena de belas razões para impedir que os aventureiros avancem para o próximo desafio!

O Guardião começa o combate com um ataque de investida contra aquele

que parece o adversário mais perigoso, então começa a lutar corpo-a-corpo.

O terrível gladiador primeiro tenta imobilizar o oponente mais próximo com sua rede (Paralisia), para em seguida atacar com seu tridente (se possível, ele tentará usar uma investida).

Caso o minotauro seja derrotado, o portal para o próximo desafio estará aberto, exatamente no centro da arena. Símbolos nos portais revelam (com sucesso em um teste de Sabedoria) que o próximo desafio pertence a Tanna-Toh.

A Libertação de Valkaria

específico exige sorte (o personagem tem chance de 50% de achar o livro que procura) e leva pelo menos 4d6 minutos para cada tentativa. Estudar o livro correto durante pelo menos meia hora oferece um bônus de +1 em testes que envolvam conhecimento sobre aquele assunto.

Esta biblioteca contém numerosos grimórios arcanos, mas são muito difíceis de achar: um mago que deseje encontrar um livro com uma magia específica deverá procurar, e muito (terá uma chance de 40%). Novamente, cada tentativa consome 4d6 minutos.

Nota: caso um dos jogadores tenha a engenhosa idéia de procurar um livro contendo um mapa desta masmorra, poderá encontrá-lo (chance de 30%). Poderá também encontrar mapas de todas as masmorras seguintes. No entanto, nenhum tomo oferece informações estratégicas sobre os perigos ou adversários encontrados nas masmorras seguintes.

Obrigações e Restrições

Ainda que causar qualquer dano real aos livros seja impossível, os aventureiros recebem Premiação Completa apenas se não tentarem roubar ou danificar nenhum tomo — seja intencionalmente, seja com ataques ou magias de área como Bola de Fogo ou perturbar qualquer dos habitantes locais (exceto o Guardião e suas criaturas conjuradas; veja adiante) também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tanna-Toh é quase desabitada, exceto por alguns livreiros. Quase todos são humanos (clérigos, bardos ou pessoas comuns). Todos são bastante solícitos. A ajuda de um deles reduz para 3d6 minutos o tempo necessário para procurar um livro específico.

Embora o lugar não seja habitado por monstros, isso não o torna inofensivo. Uma vez a cada meia hora (não é necessário rolar 1d6 para decidir), os aventureiros são abordados por uma criatura estranha: lembra um crânio humano, luminoso, feito de um material que lembra cristal dourado. Ele parece surgir do nada, flutuando bem diante dos aventureiros.

O crânio é uma manifestação de Sathane, o Guardião desta masmorra.

— *Respodam à pergunta, e sigam em paz*
— ele diz, com voz mecânica e cristalina.

O Guardião aparece diante dos aventureiros pontualmente a cada trinta minutos. Cada vez que ele surge, faz uma pergunta sobre um assunto qualquer, que pode ser respondida com um teste apropriado. Role 1d6 na seguinte tabela para determinar qual o tema da questão e o atributo a ser testado com seu modificador,

Teste de Conhecimento - Tanna-Toh	
1	Magia Arcana (Inteligencia)
2	História ou Religião (Inteligencia)
3	Locais ou Geografia (Sabedoria)
4	Natureza (Sabedoria)
5	Nobreza e Realeza (Sabedoria -1)
6	Os Planos (Inteligência -1)

Todas as perguntas também podem ser respondidas por bardos. Um Mestre com conhecimentos sobre o cenário de TORMENTA (ou sobre o cenário onde a aventura está sendo empregada) pode elaborar essas perguntas se quiser.

Sempre que os aventureiros respondem à pergunta corretamente, o Guardião cumprimenta com um glacial *“muito bem”* e desaparece.

Mas se erram a pergunta, não respondem, ou simplesmente atacam o Guardião, ele usa a magia Invocar Criaturas 5 antes de sumir. As criaturas conjuradas atacam os aventureiros imediatamente, permanecendo durante 20 rodadas. Dissipar Magia funciona normalmente.

1) O Bardo Insano

Esta sala, como tantas outras na masmorra, lembra um estúdio pacato — com a diferença de que abriga um homem de aspecto abatido.

Ele parece concentrado, debruçado sobre a escrivaninha, sua pena dançando furiosa sobre um pergaminho.

Quando percebe a chegada dos aventureiros, um sorriso ilumina seu rosto:

— *Ahn, visitas? Entrem, não tenham medo! Alegrem um bardo cansado com alguma companhia. São os Libertadores de Valkaria, por certo? Chegaram muito longe, devo dizer. Uma façanha impressionante.*

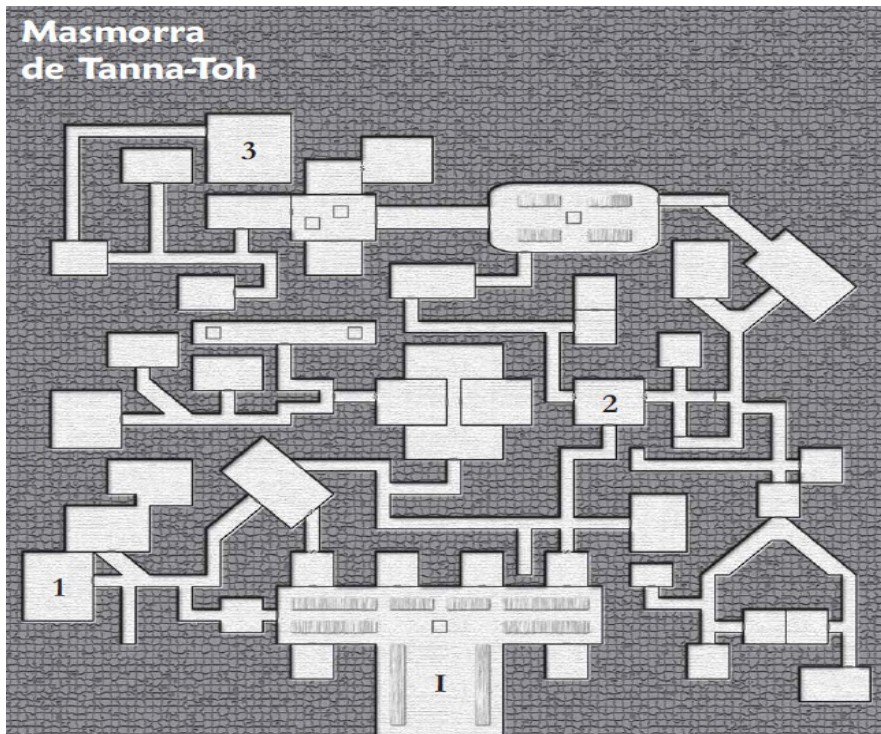
“Como? O Guardião? Nada temam, ele não virá aqui com suas perguntas irritantes. Aproveitem, dancem um pouco! Aceitam chá?”

De fato, o Guardião não surgirá para os aventureiros enquanto estiverem aqui. O homem se apresenta como Liranny, um antigo residente de Lamnor. Assim que os aventureiros se acomodam nas poltronas ao redor, ele conta sua história...

O bardo amava uma donzela, a mais doce e sublime de todas as donzelas. Sua felicidade teria sido completa apenas por estar ao seu lado, apenas por ouvir sua voz, ver a luz das estrelas em seus olhos... até que uma flecha de hobgoblin certa destruiu seu sonho.

Liranny orou pelo retorno de seu amor, mas os deuses não o atenderam. Então incumbiu-se de uma missão: faria uma canção tão bela, tão comovente, que tocaria fundo o coração dos deuses — e eles não teriam escolha além de devolver sua donzela. Após anos de obsessão, o bardo foi encontrado morto em seu estúdio, esgotado, sem comer ou dormir há muitos dias. Tanna-Toh teve clemên

A Libertação de Valkaria



cia, e trouxe sua alma até este estúdio para que pudesse continuar sua obra. Assim, durante os últimos séculos, Liranny vem tentando produzir a mais tocante, a mais eternecedora das canções.

— *Gostariam de ouvir?* — ele pergunta, tomando uma harpa e começando a dedilhar.

Se não for detido, o bardo começa a tocar. Todos os personagens que falham em uma JP modificada pela Sabedoria ficam atordoados (largam o que estiverem segurando, não podem realizar ações), e ainda sofrem 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria. Um novo teste deve ser

feito por rodada, para evitar o mesmo resultado. Este é um efeito de ação mental.

Após trabalhar em sua música por séculos, Liranny de fato criou algo intenso — talvez não o bastante para comover um deus, mas suficiente para perturbar gravemente mentes mortais.

Falhas sucessivas nas JPs fazem com que a vítima continue atordoada e a penalidade em JPs se acumula. Essa penalidade pode ser restaurada normalmente com descanso ou com a magia Cura de Maldições.

O bardo insano não pára de tocar. Cabe aos personagens jogadores de-

cidir entre matá-lo (isso violaria as Obrigações e Restrições da masmorra e será uma tarefa muito simples para os aventureiros visto que Liranny não tem qualquer habilidade de combate) ou apenas detê-lo de alguma forma. Caso seja impedido de tocar, Liranny cai em prantos, murmurando palavras desconexas sobre seu amor perdido. Então retorna à sua escrivaninha assim que lhe for permitido.

2) O Poder das Histórias

Um fenômeno curioso ocorre regularmente na Biblioteca dos Planos, e também entre os corredores desta masmorra: alguns destes livros contêm histórias tão poderosas, tão valiosas e formidáveis, que seus personagens podem escapar para a vida real durante alguns instantes. Pessoas ou criaturas vivas ou mortas, exatamente iguais às suas versões originais, experimentam existências muito breves fora das páginas. No Reino de Tanna-Toh as manifestações podem ser duradouras, mas aqui não ultrapassam 3d6 rodadas.

Quando os aventureiros se aproximam desta câmara, podem ouvir sons de batalha ao longe. Ouvindo com atenção os personagens conseguem distinguir com clareza os gemidos de uma mulher, e também o rosnado de uma alguma coisa bestial. Entrando no aposento, uma visão espantosa aguarda os heróis...

O lugar está arrasado pela batalha recente, com páginas rasgadas ainda



esvoaçando. Um bárbaro bugbear, muito maior e mais monstruoso que qualquer outro bugbear já visto, urra vitorioso. Ele segura com uma só mão, pela garganta, uma guerreira élfica. Ela pode ser facilmente reconhecida com um teste de Inteligência como a própria Glórienn. Parece morta.

O livro de onde estes personagens escaparam descreve a luta decisiva entre Thwor Ironfist, o general bugbear, e o próprio avatar da Deusa dos Elfos —



através da magia Dissipar Magia, em uma área com 9m de raio. A menos que isso seja feito conjurar magias aqui é impossível. O mesmo vale para itens mágicos ativados por palavras de comando, ataques sônicos, testes que envolvam audição, e uma série de outras ações que dependam de fala ou som.

Um perfume agradável de incenso traz uma sensação de serenidade. Os corredores são iluminados por lanternas de papel, onde estão grafados símbolos estranhos, também encontrados em telas verticais de papel nas paredes. Um teste de inteligência permitem reconhecê-los como kanji, os ideogramas empregados na escrita de Tamu-ra. Eles trazem mensagens positivas como “vida”, “paz”, “força”, “saúde”, “disciplina” e outras. No entanto, para um personagem familiarizado com o idioma, estes símbolos parecem muito antigos.

Câmaras e aposentos maiores reservam surpresas variadas aos visitantes. Alguns, contendo grandes peças de madeira, parecem destinados a treino de combate. Outros mais parecem locais de beleza e meditação, com jardins de pedra e tanques de carpas. E outros são equipados com armadilhas mortais, destinadas não apenas a deter os aventureiros, mas também testar a perícia dos próprios habitantes locais.

Em quase todos os corredores e aposentos há suportes de armas, contendo sempre as seguintes peças: uma clava, uma besta leve, uma besta

pesada, uma adaga, uma machadinha, uma azagaia, duas kama, dois nunchaku, um bordão, quatro shuriken, uma siangan e uma funda. Todas estas peças são produto de magia, e desaparecem duas horas depois de removidas dos suportes. Exceto por este detalhe, comportam-se como armas comuns, não mágicas.

Um personagem artista marcial pode imediatamente reconhecer esta masmorra como um tipo de grande monastério.

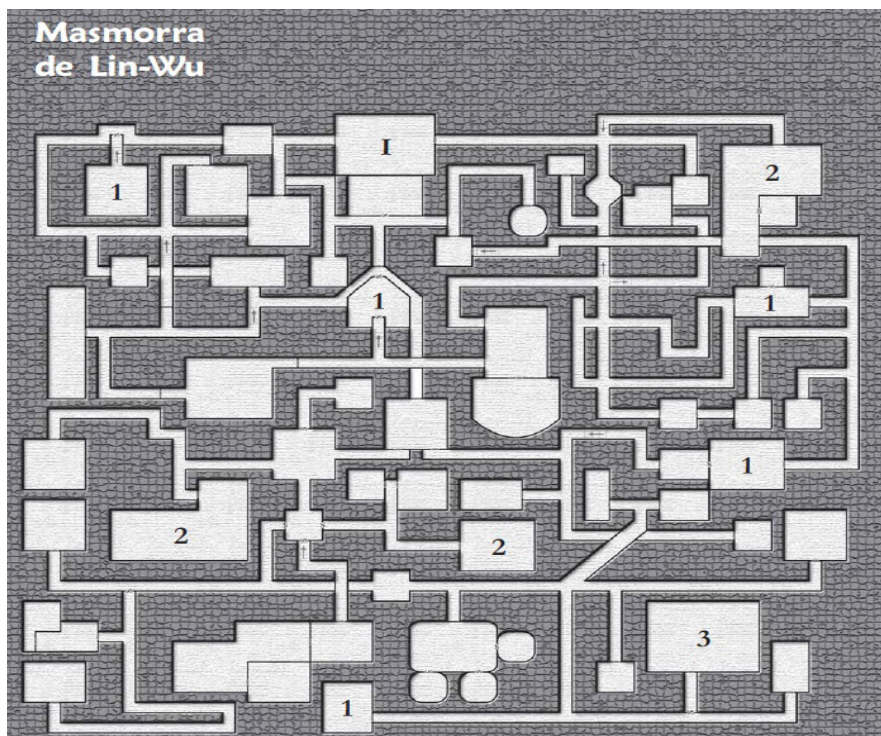
Obrigações e Restrições

Todos os adversários encontrados nesta masmorra são artistas marciais, que lutam de mãos vazias ou usando armas simples. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros devem vencer seus oponentes em condições iguais, sem usar qualquer tipo de arma — exceto aquelas permitidas para artistas marciais. As armas encontradas na masmorra pode ser usadas para cumprir esse propósito. Usar magia não viola as Obrigações e Restrições (isto é, se o conjurador consegue fazê-lo aqui).

Encontros Aleatórios

Séculos atrás, na distante ilha de Tamu-ra — muito antes de sua recente destruição —, numerosos monastérios abrigavam numerosas ordens de artistas marciais, que por sua vez praticavam numerosas formas de artes marciais.

A Libertação de Valkaria



Certo dia, durante a breve época em que as cerejeiras florescem, um destes mosteiros recebeu a visita de um viajante misterioso. Um ancião que, apesar do aspecto frágil, emanava a energia chi dos antigos dragões. Após uma longa conversa sobre filosofia com os líderes da ordem, o visitante foi reconhecido como um avatar de Lin-Wu.

O Deus Dragão contou uma história sobre Valkaria, a mais inquieta e sonhadora irmã na família dos Grandes Espíritos. Ela sonhou com um grupo de heróis forjados ao longo de muitas aventuras. Sonhou ser salva por esses heróis, e então recompensá-

los por sua força e determinação. Mas, para realizar esse sonho, os heróis deveriam antes se mostrar merecedores. Deveriam provar seu valor perante desafios. Aos artistas marciais foi confiada a missão de oferecer esse teste. Guiados por um Guardião, eles deveriam treinar suas habilidades de combate durante os próximos séculos, para enfrentar os poderosos Libertadores de Valkaria quando estes viessem. Honrados com uma tarefa tão importante para a harmonia do Panteão, os artistas marciais prontamente aceitaram. Assim nascia a Ordem dos Defensores do Sonho.

Lin-Wu transmutou o monastério

inteiro em um semiplano, fazendo dele uma das vinte masmorras no Labirinto de Valkaria. Graças ao eterno silêncio mágico em seu interior, os membros da Ordem puderam meditar e praticar em condições de meditação ideais, levando seus corpos e técnicas de luta cada vez mais perto da perfeição. Hoje, quase oitocentos anos mais tarde, a Ordem do Sonho é formada apenas por artistas marciais muito competentes.

Quase todos os artistas marciais são homens e mulheres humanos, embora a Ordem abrigue alguns membros de certas raças exóticas de Tamu-ra. Todos se comunicam através de sinais secretos.

Para cada meia hora nas masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Todos os encontros são com grupos de artistas marciais com pontuação variada. Role 4d6 na seguinte tabela para determinar o grupo de artistas marciais encontrados:

Encontros Aleatórios - Lin Wu	
4-6	1d4+2 monges meio orcs (14º nível)
7-9	1d6+2 monges humanos (13º nível)
10-13	1 monge anão (14º nível)
14-17	2d4+1 monges humanos (13º nível)
18-20	1d6+1 monges humanos (15º nível)
21-22	1d4 monges anões (13º nível)
23-24	1 monge humano meio celestial (15º nível)

1) Câmaras Explosivas

As paredes destas câmaras parecem desgastadas, como se regularmente atacadas por algum tipo particular de dano. As superfícies de pedra estão queimadas, corroídas, erodidas... apenas um teste bem-sucedido de Inteligência pode dizer com certeza.

Cada uma destas câmaras contém uma armadilha mágica. Assim que uma criatura viva pisa no centro da câmara, uma Bola de Fogo é conjurada como se lançada por um mago de nível 20, causando 10d6 de dano em todas as criaturas dentro do aposento. Uma JP modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Estas câmaras servem não apenas para deter intrusos, mas também para testar as habilidades de Esquiva dos artistas marciais; de tão acostumados às armadilhas, eles sempre são automaticamente bem-sucedidos em suas JPs e nem sofrem dano.

Apesar do nome, a explosão nem sempre é causada por uma Bola de Fogo. Diferentes armadilhas são baseadas em diferentes elementos (role 1d6 na seguinte tabela):

Elemento das Armadilhas	
1	Fogo
2	Frio
3	Ácido
4	Eletricidade
5	Força (similar a magia Míssel Mágico)
6	Energia negativa

A Libertação de Valkaria

Uma vez disparada, a armadilha será reativada e estará pronta para funcionar de novo após dez minutos. Mesmo com as modificações do tipo de dano, a armadilha tem as mesmas estatísticas de uma Bola de Fogo, mudando apenas o tipo (de Fogo para Frio, Ácido ...).

2) Jardins de Meditação

Livres de obrigações como cultivar seu alimento ou realizar tarefas domésticas, os artistas marciais devotam seu tempo apenas a treinos rigorosos. Mas quando corpo e mente precisam de repouso, eles podem ser encontrados nestes locais.

Grandes áreas da masmorra são formadas por belos jardins, que colocam os visitantes em contato com a natureza. Todos são iluminados com uma magia permanente de Luz, mas exceto por este detalhe nenhum jardim é igual ao outro. Alguns são formados apenas por areia branca e pedras, grandes e pequenas, distraindo o observador de preocupações com suas formas simples. Outros oferecem vastos tanques de carpas coloridas — algumas medindo quase dois metros, após séculos crescendo aqui. E alguns abrigam cerejeiras eternamente em flor, suas pétalas voando e enchendo o ar com alegria.

Artistas marciais que sejam encontrados aqui não atacam os aventureiros — apenas sorriem com cordialidade. Eles prezam estes jardins como locais de paz e beleza, e seus maiores

tesouros. Qualquer combate iniciado aqui conjura imediatamente uma magia Invocação do Elemental, fazendo surgir um grande elemental do ar (em jardins de cerejeiras), água (tanques de carpas) ou terra (jardins de pedras) que ataca os aventureiros. Iniciar uma luta aqui também viola as Obrigações e Restrições do desafio.

3) O Guardião

A raça das nagahs, formadas por nobres criaturas de torso humano e corpo de serpente, é comum em certas partes do Reinado de Arton, no Reino de Lin-Wu, e também na antiga Tamu-ra — onde chegavam a formar grandes clãs. Alguns membros desta raça, muito raros, nascem com quatro braços. Outros, ainda mais raros, treinam seus corpos especiais nas antigas artes do combate desarmado, extraindo o potencial máximo de seus múltiplos membros. Yon-ude Hebi é um destes seres especiais. Após uma vida de treino, disciplina e combate contra injustiças, tornou-se um dos mais habilidosos artistas marciais de sua espécie. E quando foi designado por Lin-Wu como o Guardião de sua masmorra, o grande homem-serpente aceitou a missão com muita honra.

Nesta câmara ampla e despojada, Yon-ude treina diariamente com os artistas marciais da Ordem dos Defensores do Sonho, sempre aprimorando suas técnicas e cultivando com os humanos uma forte amizade.



No entanto, quando os Libertadores vierem, ele lutará sozinho — e até a morte — conforme Lin-Wu ordenou.

Quando o Guardião é vencido, o

sinal de Teleportação Planar brilha no chão, abrindo caminho para a próxima masmorra.

um grande benefício nesta masmorra: devido à intensidade do poder mágico na própria atmosfera, magias preparadas ou memorizadas não se perdem quando lançadas, isso não vale para magias divinas.

Itens mágicos (incluindo divinos) que consomem cargas, quando trazidos para esta masmorra, são imediatamente “recarregados” até sua capacidade máxima. Além disso, enquanto permanecem aqui, podem ser usados normalmente sem gastar nenhuma carga. Poções e pergaminhos são consumidos normalmente, e outros itens funcionam de forma normal.

Devido ao poder mágico da masmorra, tentativas de Detecção de Magia são inúteis — a magia simplesmente está em toda parte. Pela mesma razão, tentativas de Dissipar Magia são muito mais difíceis. O usuário sofre um redutor de -4 em seu nível de conjurador no entanto contramágicas funcionam normalmente.

Obrigações e Restrições

Wynna é uma deusa de imensa generosidade. Para ela, a magia arcana é a mais preciosa das dádivas, e não deve ser negada a ninguém. A deusa admira aqueles que aceitam esse presente, e admira ainda mais aqueles que oferecem esse presente a outros.

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se cada um deles deixar aqui um item mágico no valor mínimo de 30.000 peças de ouro. A oferenda deve ser feita na área 3, onde

está o portal para o próximo desafio. Itens que tenham sido resgatados dos relicários (veja adiante) também pode ser empregados com essa finalidade.

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada principalmente por fadas, gênios, feiticeiros e outros seres mágicos, todos instruídos por Wynna para atacar e derrotar quaisquer aventureiros. Sendo usuários de magia arcana, eles recebem os benefícios ambientais oferecidos pelo lugar — podendo lançar suas magias infinitas vezes, e sendo assim adversários mais difíceis.

Alguns monstros mágicos, como hidras e elementais, também circulam pela masmorra. Em geral são encontrados apenas nas áreas maiores, esperando para atacar invasores. Estas feras estão constantemente irritadas, e são evitadas até mesmo pelos outros habitantes.

Toda a mobília e decoração é composta por objetos animados. São inofensivos e não atacam os aventureiros, mesmo quando tocados ou manuseados: alguns itens comportam-se como cãeszinhos, pulando em volta dos visitantes e até mesmo aceitando afagos. Só reagem com violência quando alguém tenta danificá-los ou roubá-los do aposento onde estão: neste caso, todas as peças no aposento (1d6+4 objetos animados miúdos, 1d6+2 pequenos, 1d6-2 médios e 1-2 grandes) atacam os aventureiros. Quando ocorre uma batalha envol-

A Libertação de Valkaria

vendo outras criaturas, os objetos se alarmam e fogem para a saída mais próxima.

Para cada meia hora na masmorra, rola 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Wynna	
4-6	1d4+1 Djinn Enorme (35 DVs)
7	1d4 Sprites Feiticeiros (16º nível)
8-9	1 Elemental (50 DVs), role 1d4 para definir: (1) água ; (2) fogo (3) terra ; (4) ar
10-13	1d4 Feiticeiros (16º nível)
14-16	1 Hidra de Lerne (11 cabeças)
17	1 Ninfa
18-19	1 Mago (17º nível)
20-21	1d4+1 Feiticeiros (16º nível)
22-24	1d4 Aasimar Feiticeiros (15º nível)

1) Os Relicários

Cada um destes aposentos é um relicário — um tipo de câmara própria para guardar relíquias santas. As paredes são decoradas com mosaicos de ladrilhos, exibindo figuras de aventureiros em combate contra monstros, as mesmas podem ser identificadas como cenas de grandes aventuras envolvendo magia e magos. Pelo menos um dos personagens na cena está empunhando um objeto de grande poder.

No centro da câmara há um pequeno pedestal. Sobre ele repousa um item mágico de altíssimo valor (o item

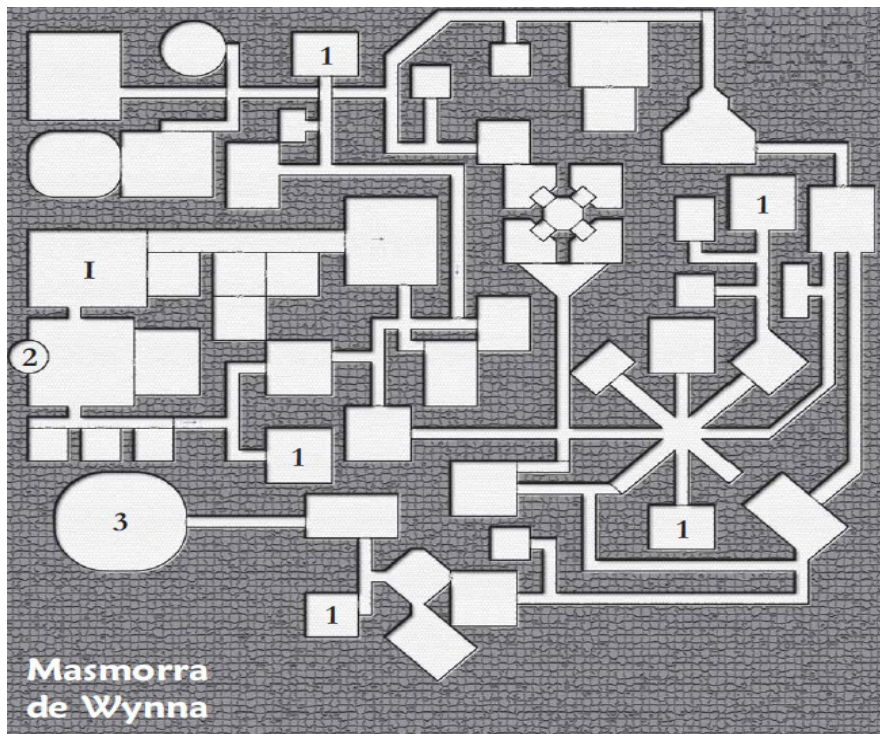
tem alinhamento ordeiro), o mesmo visto nos mosaicos, que pode ser qualquer entre os seguintes (rola 1d6 na seguinte tabela):

Item Mágico - Pedestal Wynna	
1	Espada Larga+5, Vorpall
2	Espada Sagrada Vingadora
3	Anel de Três Desejos
4	Anel Arcano IV
5	Bastão do Grande Poder
6	Cajado do Poder

Os itens não se repetem (ou seja, se um Anel de Três Desejos já foi encontrado anteriormente, role outra vez caso obtenha o mesmo resultado) e seu funcionamento está explicado no Apêndice Itens Mágicos. Estas peças podem ser reconhecidas com um teste bem-sucedido de Inteligência. São presentes de Wynna para aventureiros que sejam habilidosos e poderosos com magia aracana.

Cada item está protegido no interior de uma Esfera Prismática. A magia funciona como descrita no Manual de Regras Básicas Old Dragon, conjurada por um mago de 20º nível - exceto pelo fato de que não pode ser neutralizada com um Bastão do Cancelamento, e nenhuma Resistência Mágica é eficaz contra ela.

Uma vez que esta masmorra permite lançar magias memorizadas várias vezes, um mago que conheça as magias adequadas (Cone de Gelo, Escu



do de Fogo. Desintegrar, Criar Passagens, Mísseis Mágicos, Luz Contínua e Dissipar Magia) pode anular a esfera e ter acesso aos tesouros sem problemas. No entanto, grupos de heróis sem magos terão dificuldade em conseguir as peças.

2) O Pequeno Feiticeiro

O extremo oeste deste amplo jardim leva para uma escadaria em espiral, que leva a uma torre. No topo encontramos uma área que não consta no mapa: um imenso laboratório de magia, habitado por um... kobold.

Como se sabe, kobolds são criaturas

reptilianas, de parentesco (muito) distante com os dragões. Talvez sejam até mesmo descendentes destas criaturas majestosas. A prova disso é que, em alguns raros indivíduos, o sangue de dragão “desperta” e se manifesta na forma de poderes mágicos.

Katharmek é um desses kobolds especiais, um feiticeiro. Expulso de sua comunidade quando suas habilidades surgiram, logo aprendeu a sobreviver longe da espécie. Com muito esforço foi aceito em um grupo de aventureiros, e ao longo dos anos aperfeiçoou seus dons. Um dia, durante uma jornada particularmente difícil, todos os companheiros do kobold foram

A Libertação de Valkaria



dizimados. Ele estava sozinho outra vez, e seu sofrimento atraiu a simpatia de Wynna.

A deusa não podia ressuscitar seus amigos, pois suas almas agora residiam nos domínios de outros deuses. Então cedeu a Katharmek uma vasta biblioteca arcana em um lugar tranquilo (afinal, visitantes são raros por aqui), onde poderia estudar e aumentar ainda mais seus poderes. Ele nunca envelheceria e poderia viver aqui até o dia em que Valkaria fosse livre, quando então o Labirinto desapareceria.

Após séculos de treino e estudo,

Katharmek se tornou o mais poderoso kobold mago de todos os tempos. Quando acreditar que é o momento, ele planeja partir em uma grande jornada pelos Reinos dos Deuses para resgatar seus amigos. No entanto, para isso precisa continuar progredindo — então fará tudo que puder para impedir os aventureiros de salvar Valkaria, pois se isso acontecer seus estudos serão interrompidos.

Assim que notar a chegada de intrusos, Katharmek passará a persegui-los pela masmorra, empregando táticas de guerrilha. Ele sempre ataca de uma distância segura, com magias (que, neste lugar, não se esgotam). Primei-

A Libertação de Valkaria



exóticos em banquetes demoníacos!

Tamanho crueldade para com os seres mágicos enfureceu a Deusa da Magia. Ela designou um grupo de aventureiros para caçar o monstro, que foi então capturado e aprisionado nesta câmara para sempre.

O destino de Darkazimm é lutar pela vida por toda a eternidade, pois ele é o Guardião da masmorra — apenas com sua destruição o portal para o

próximo desafio será ativado. Assim, ele tem empregado os últimos séculos pensando em formas de escapar do cativo, e também elaborando estratégias para derrotar seus possíveis adversários.

Para isso ele conta com a ajuda inesperada de seu “vizinho” Katharmek; caso não tenha sido detido ainda pelos aventureiros, este poderoso kobold feiticeiro estará presente



Darkazimm [Enorme e Caótico]

CA 18 JP 9 MV 6m|18m (vôo) M 11

RM25%

ATQ 1 Cimitarra Grande+36 (1d6+8 - acerto crítico 18-20)

D1

Aura de Medo: A imagem de Darkazimm causa um sentimento aterrorizando nas criaturas que o verem. Uma falha em uma JP modificada pela Sabedoria saíam correndo por 1d6 turnos.

Mente Limpa: Darkazimm tme um escudo impenetrável em sua mente, por isso, é imune a qualquer tipo de invasão, influência, ilusão ou detecção.

Raio de Enfraquecimento (3x/dia): Darkazimm pode soltar um raio que reduz magicamente a Força de um alvo em 10 pontos até um limite de 30. Todas as habilidades que fazem uso de Força, como carga, ataques e danos são prejudicadas por 1d4 turnos.

Dreno de Nível (1x/dia): Uma criatura tocada por Darkazimm deverá fazer uma JP modificada pela Constituição ou perderá 1DV do seus PV totais e terá uma penalidade de -1 em todas jogadas.

Visão Total no Escuro: Em qualquer situação de escuridão (normal ou mágica) um div enxerga perfeitamente, como se a área estivesse bem iluminada. No entanto a exposição brusca a luz ofusca o gênio, provocando uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque durante duas rodadas.

Imunidade: Darkazimm é imune a veneno, sono, paralisia, efeitos de morte, atordoamento, acertos decisivos, dano por contusão, dreno de atributo, dreno de nível.

A Libertação de Valkaria

durante a batalha final, ajudando o gênio à distância com suas magias. Darkazimm odeia Katharmek, porque o kobold recusa-se a ajudá-lo a fugir — mas seria tolice recusar sua ajuda contra um grupo de poderosos heróis.

Este fantástico div (gênio das trevas) combaterá os aventureiros ferozmente com suas magias e seus ataques corporais. Todos os gênios artonianos podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, e o div não é uma exceção — mas ele não pode atender desejos para si mesmo.

Uma vez que o monstro seja destruído, arco-íris brilham e a câmara inteira sofre uma drástica transformação, assumindo o mesmo aspecto agradável das outras salas e corredores. Um conjunto de pedestais vazios — um para cada aventureiro presente — surge à volta do círculo de Teleportação Planar, que agora está ativo. Os pedestais se destinam a itens mágicos deixados como oferendas, conforme as Obrigações e Restrições do desafio, para que os heróis recebam a Premiação Completa.

Caso Katharmek não tenha sido destruído, ele fugirá. Afinal, ainda lhe resta torcer para que os nove desafios seguintes detenham os heróis. Se isso acontecer, a masmorra de Wynna voltará ao normal, o gênio será devolvido à vida (ou substituído por outro Guardião, pouco importa...), e seus estudos poderão prosseguir.

Parte 13

O DESAFIO DO OCEÂNO

Premiação Sugerida: 33.000 XP

Premiação Completa: 50.000 XP

O Grande Oceano, Deus dos Mares e criaturas marinhas, é o criador e patrono desta masmorra.

O desafio proposto pelo Oceano coloca os aventureiros em um ambiente hostil — pois a masmorra inteira é submersa! Uma rede de túneis submarinos, possivelmente ruínas de uma antiga civilização, hoje tomada por criaturas marinhas.

Aventureiros despreparados para agir embaixo d'água podem encontrar a morte assim que chegam aqui. Um personagem pode prender a respiração durante uma quantidade de minutos igual a duas vezes o valor de Constituição. Depois desse período deve-se realizar um teste de Constituição por rodada para continuar prendendo o fôlego. A dificuldade aumenta em +1 por rodada. Quando finalmente falhar em um teste a vítima começa a se afogar. Na primeira rodada, fica inconsciente (0 PVs). Na rodada seguinte fica com -1 Ponto de Vida e estará morrendo. Na terceira rodada morre afogada.

A água é cristalina, mas a iluminação é quase nenhuma - apenas uma luminosidade pálida, fornecida por algas fosforescentes microscópicas. Personagens com visão normal podem ver até 10m, enquanto Visão na Penumbra

atinge até 20m. Nenhum tipo de fogo não mágico queima embaixo d'água, mas magias de Luz e Luz Contínua funcionam normalmente, oferecendo visão normal.

Uma criatura invisível submersa desloca água, e mostra uma “bolha” invisível com a forma do seu corpo. A criatura ainda conserva a camuflagem parcial (20% de chance de erro para seu oponente).

Magias e efeitos com o descritor de Fogo tem uma chance de 60% de não funcionarem debaixo d'água, quando elas funcionam, a magia cria uma bolha de vapor superaquecido em vez de fogo, e funciona normalmente.

Um personagem não pode falar embaixo d'água se não puder respirar. Neste caso, para efeito de conjurar magias com componentes verbais ou ativar itens mágicos com palavras de comando, um personagem incapaz de respirar está sob efeito de Silêncio.

Os aventureiros podem escolher nadar ou andar pelo fundo (caso estejam carregando pelo menos 8Kg de carga, o dobro disso para cada categoria acima de médio ou metade para cada categoria abaixo de Médio). Movimentação e combate embaixo d'água são façanhas difíceis para criaturas não adaptadas ou preparadas:

Andando: Criaturas caminhando sobre o fundo movem-se apenas metade de seu deslocamento. Sofrem um redutor de -2 em seus testes de ataque, e causam metade do seu dano normal com armas de Corte ou Contusão

(armas perfurantes causam dano normal).

Nadando: Criaturas que tenham sucesso em um teste de Destreza podem “voar” nesta masmorra, movendo-se um quarto de seu deslocamento, ou metade de seu deslocamento se não atacarem durante esta rodada. Em combate, sofrem um redutor de -2 em seu teste de ataque causam metade do seu dano normal com armas de Corte ou Contusão (armas perfurantes causam dano normal).

Deslocamento Nadando: Criaturas que saibam nadar (como Anfíbios) não precisam fazer teste de Destreza para mover-se seu deslocamento normal. No entanto, em combate, também sofrem um redutor de -2 em seus ataques e causam metade do seu dano normal com armas de Corte ou Contusão (ataques com cauda causam dano normal).

Movimentação Livre: Criaturas sob efeito de alguma magia ou item que dêem a eles características de uma criatura marinha ou anfíbia agir embaixo d'água normalmente, podendo andar ou nadar com seu deslocamento normal, e sem sofrer qualquer redutor em seus ataques ou dano.

Nenhuma das Anteriores: Criaturas se debatendo na água (sem contato com o fundo e falhando em um teste de Destreza) perdem seu bônus de Destreza na CA, e seus oponentes recebem um bônus de +2 em suas jogadas de ataque contra elas.

Armas de arremesso não funcionam

A Libertação de Valkaria

embaixo d'água. Outras armas de ataque à distância sofrem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque para cada 1,5m até o alvo, além das penalidades normais por distância.

Obrigações e Restrições

O Oceano é uma divindade apática, tipicamente indolente. Não exige de seus servos qualquer comportamento muito rigoroso. No entanto, ele demonstra satisfação quando alguém mostra respeito pelo mar e seus habitantes. Os aventureiros recebem Premiação Completa ao capturar com vida pelo menos um elfo-do-mar ou sereia, e então libertá-lo.

Encontros Aleatórios

Este labirinto submarino é povoado por numerosos animais e monstros, mas seus ocupantes mais dignos de nota são representantes de duas raças: elfos-do-mar e sereias.

Os povos que vivem sob as ondas são muito mais antigos que qualquer civilização terrestre, compostos por vastos reinos. De um lado temos os elfos-do-mar, patricarcais, muito mais rústicos que seus “primos” terrestres, formados principalmente por rangers e bárbaros. De outro lado as sereias, matriarcais, usuárias de magia e artistas encantadoras. Ainda que ambos venerem o mesmo Grande Oceano, suas personalidades e culturas totalmente opostas mantêm estes povos sempre em guerra. E não raras vezes, tais guerras quase levaram elfos ou

sereias à extinção. Assim, ao longo dos séculos, os povos submarinos passam por longos períodos de destruição e reconstrução.

Indiferente aos massacres, um dia o Grande Oceano convocou os maiores campeões entre as duas raças para habitar e proteger sua masmorra no Labirinto de Valkaria. E como era esperado, os elfos e as sereias nunca aprenderam a conviver juntos e cooperar entre si. Os eternos inimigos vêm tentando eliminar seus rivais para enfrentar os Libertadores quando estes vierem — mas até agora nenhuma das raças triunfou sobre a outra. Sempre que um combatente é morto, outro é conjurado para substituí-lo, e assim tem sido durante séculos.

Encontros aleatórios acontecem em áreas neutras (veja adiante onde ficam os territórios dos elfos e sereias). Encontros com elfos-do-mar batedores são mais comuns, pois as sereias preferem usar magia para investigar os túneis.

Elfos-do-mar e sereias existem em ambos os sexos. No entanto, todos os elfos presentes na masmorra são homens, enquanto todas as sereias são mulheres.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Oceano	
4-7	2d6 elfos do mar rangers (14º nível)
8-11	2d6 elfos do mar bárbaros (14º nível)
12-13	1d4+4 tojanidas anciãs Imensas (30 DVS)
14-15	2d8 selakos monstruosos (40 DVs)
16-17	3d6+6 homens selakos (12 DVs)
18-20	1 tartaruga dragão (24 DVs)
21-22	2d4 sereias feiticeiras (15º nível)
23-24	2d4 sereias clérigas (15º nível)

1) Aldeia dos Elfos-do-Mar

Estas câmaras, bem como seus corredores adjacentes e áreas vizinhas, formam o “território” dos elfos-do-mar — em cada uma delas sempre há dois rangers e dois bárbaros. Além disso, nos pontos marcados com E sempre haverá pelo menos um sentinela. Uma vez que a mágica da masmorra elimina qualquer necessidade

de comida, os elfos passam a maior parte de seu tempo envolvidos em festas tribais, competições, treinos de combate e conselhos de guerra. Também é comum que lutem entre si pela liderança ou posse de troféus (crânios ou pertences de sereias vencidas). Embora não precisem de luz, fazem grandes fogueiras centrais com tochas de Luz mágica que imita uma chama roubadas das sereias. Estes aposentos também são decorados com armas e troféus.

Talvez estes elfos fossem particularmente cruéis desde o início, ou talvez a longa permanência na masmorra os tenha enlouquecido de ódio. De qualquer forma, no aposento marcado 1a podem ser encontradas 1d4 sereias cativas. Todas são tratadas como animais, ou usadas para satisfazer prazeres sádicos. Algumas estão acorrentadas às paredes, como se fos-

Elfo do Mar Ranger [Médio e Caótico]

ATQ 1 Tridente+20 (1d8+4)

CA 19 JP 14 MV 12m M 12

E1

E2

Inimigo Predileto 1: Os Elfos do Mar Rangers recebem +6 de bônus de ataque contra Humanóides (Povo do Mar).

Inimigo Predileto 2: Os Elfos do Mar Rangers recebem +2 de bônus de ataque contra Animais.

Inimigo Predileto 3: Os Elfos do Mar Rangers recebem +2 de bônus de ataque contra Aberrações.

Magias Divinas: 3 de 1º Círculo, 1 de 2º Círculo.

Equipamentos: 1 Amuleto de Armadura Natural+3 (caótico), 1 Anel de Proteção+3 (caótico), 1 Luva da Destreza+2 (caótico), 1 Olhos de Águia (caótico), 1 Tridente+2 (caótico).

A Libertação de Valkaria

sem troféus vivos. Outras são deixadas livres, obrigadas a tratar de ferimentos e realizar afazeres domésticos: sua força de vontade há muito tempo já se esgotou, hoje elas são totalmente submissas a seus raptos. Aceitam os maus-tratos e nem pensam em fugir. Apenas testes bem-sucedidos de Carisma por parte de aventureiros podem convencê-las a escapar.

Elfos-do-mar tipicamente desprezam habitantes do “mundo seco”, mas respeitam adversários fortes. Caso um grupo seja derrotado em combate, os demais podem vir a aceitar os aventureiros como aliados contra as sereias. No entanto, estes elfos são extremamente desconfiados com relação a conjuradores. São também

machistas, e em hipótese alguma aceitam lutar ao lado de mulheres.

2) Aldeia das Sereias

Diferentes de seus adversários, as sereias são fracas em combate, mas poderosas como conjuradoras arcanas e divinas. O uso inteligente de magia compensa sua falta de habilidade com armas.

Comparadas aos redutos bárbaros dos elfos, as câmaras onde vivem as sereias são um paraíso de arte e beleza. Tochas de Luz mágica (com aspecto de chamas) iluminam seus belos trabalhos de artesanato, desde tapeçarias a esculturas e jóias de coral. Quando não estão produzindo tais peças, é comum encontrá-las entreti-



Elfo do Mar Bárbaros [Médio e Caótico]

CA 20 JP 15 MV 12m M 12

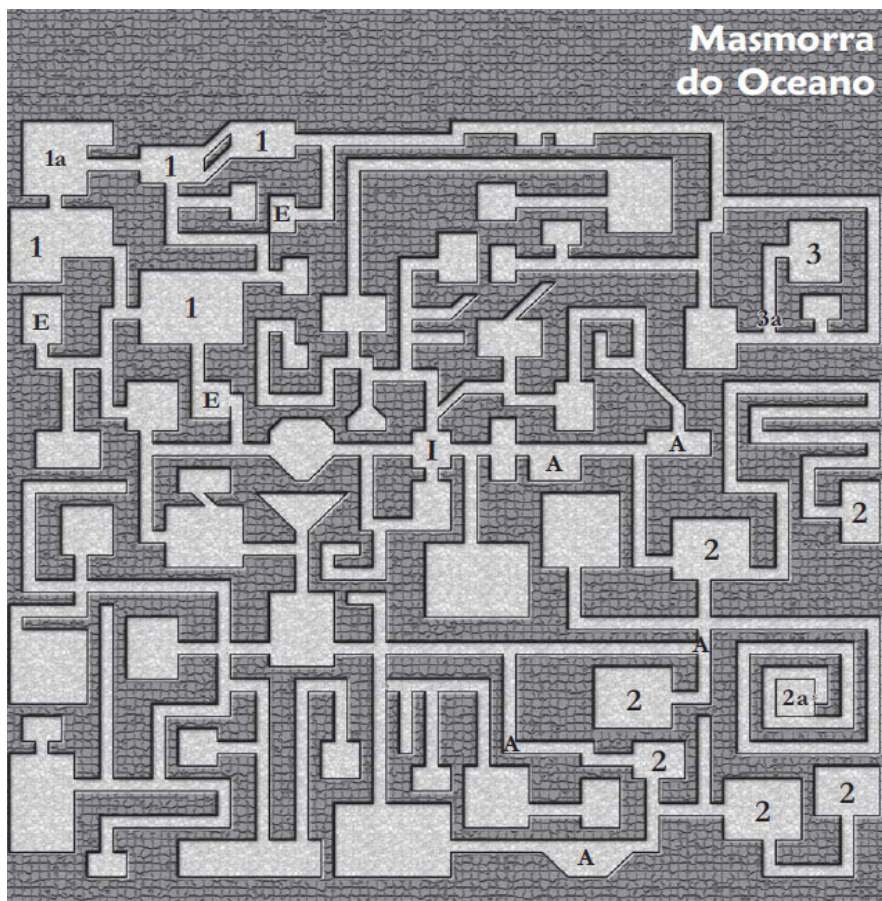
ATQ 1 Tridente+20 (1d8+12 - acerto crítico 18-20, x3))

E1

E2

Fúria (4x/dia): Os elfos do mar bárbaros podem aumentar sua Força e Constituição em 4 pontos (aumentando em +2 suas jogadas de ataque e dano e e, 20 seus PVs) e recebem uma penalidade de -1 em sua CA.

Equipamentos: 1 Amuleto de Armadura Natural+3 (caótico), 1 Anel de Proteção+3 (caótico), 1 Braçadeira de Armadura+3 (caótico), 1 Cintode Força de Gigante+6 (caótico), 1 Tridente+3 (caótico).



das com canções, orações ou estudo de magia. Também de forma contrária aos elfos, as sereias não lutam ou competem entre si.

Em vez de sentinelas e batedores, as sereias usam magias capazes de avisá-las mentalmente caso qualquer criatura do tamanho de uma fada ou maior entre no local (as áreas marcadas A) para perceber a aproximação de inimigos. Quando um combate é inevitável, as sereias preferem evitar

qualquer confronto direto e usar a magia Inocar Criaturas 4, deixando a batalha por conta de seus aliados conjurados. Se a aproximação de inimigos foi notada com antecedência, as sereias usam magias como Arma Abençoada, Proteção Contra Projéteis e outras para tornar suas criaturas ainda mais poderosas.

Da mesma forma que seus inimigos, as sereias também fizeram prisioneiros ao longo dos anos. O aposento

marcado 2a serve de cativo para 1d4 elfos-do-mar. As portas são abertas ou fechadas com magia (capaz de moldar a rocha), deixando apenas pequenos orifícios por onde os elfos não podem passar nem mesmo em suas formas animais.

Embora não pratiquem tortura física, as sereias usam estes prisioneiros como cobaias para exercitar seus poderes de Canto da Sereia e outras formas de influência e controle mental — elas esperam um dia poder dominar totalmente seus inimigos. Os elfos cativos são seguidamente forçados a cumprir ordens, realizar tarefas humilhantes ou mesmo lutar entre si. As mais cruéis ou ressentidas entre as sereias passam horas atormentando os cativos por prazer. Alguns deles, quase loucos, perderam toda a sua determinação e falham automaticamente em qualquer JP.

Confrontadas com aventureiros, as sereias tentarão inicialmente enganá-los, controlá-los ou manipulá-los para que fiquem ao seu lado. Se isso falhar, podem tentar uma aliança legítima contra seus inimigos. De forma oposta aos elfos, as sereias não confiam em homens ou em mulheres combatentes. Por área são encontradas pelo menos uma sereia barda, uma sereia feiticeira e uma sereia clériga, mas esse número pode variar, isso fica a cargo do mestre.

3) O Covil do Guardião

Escolhido pelo Grande Oceano como Guardião desta masmorra, o dragão-marinho Coriphena está entre os maiores e mais traiçoeiros representantes de sua espécie.

Coriphena tem, indiretamente, colaborado para prolongar o conflito entre elfos e sereias nesta masmorra. Ainda que seus “vizinhos” não suspeitem do fato, o dragão vem manipulando suas batalhas há séculos, usando-os como peões em um intrincado jogo estratégico, apenas por diversão. Ele simplesmente não permite que a guerra termine.

Os elfos e sereias nem mesmo sabem sobre a existência do Guardião. Através de magias como Metamorfose e outras — além da capacidade natural dos dragões artonianos de assumir uma forma humanóide —, Coriphena tem adotado a aparência de ambas as raças, infiltrando-se entre eles conquistando sua confiança, para melhor controlar seus movimentos com informações falsas.

Sempre que um lado está para vencer, o monstro muda a balança para ajudar o perdedor, restaurando o equilíbrio. Sempre que elfos e sereias de alguma forma tentam negociar a paz, lá está ele instigando a discórdia ou realizando um ataque furtivo, para prontamente acusar os inimigos pela “traição”. E sempre que sua atitude começa a despertar suspeitas, ela adota outra identidade, usa sua magia para influenciar os mais descon-

A Libertação de Valkaria



fiados, ou apenas mata-os longe de testemunhas — talvez até tomando seus lugares mais tarde. Assim tem sido mantida acesa a chama do ódio

e desconfiança mútuos.

Entretido em seu jogo há séculos, o dragão está despreparado para a chegada dos Libertadores. Ele teme



Coriphena [Colossal e Neutro]

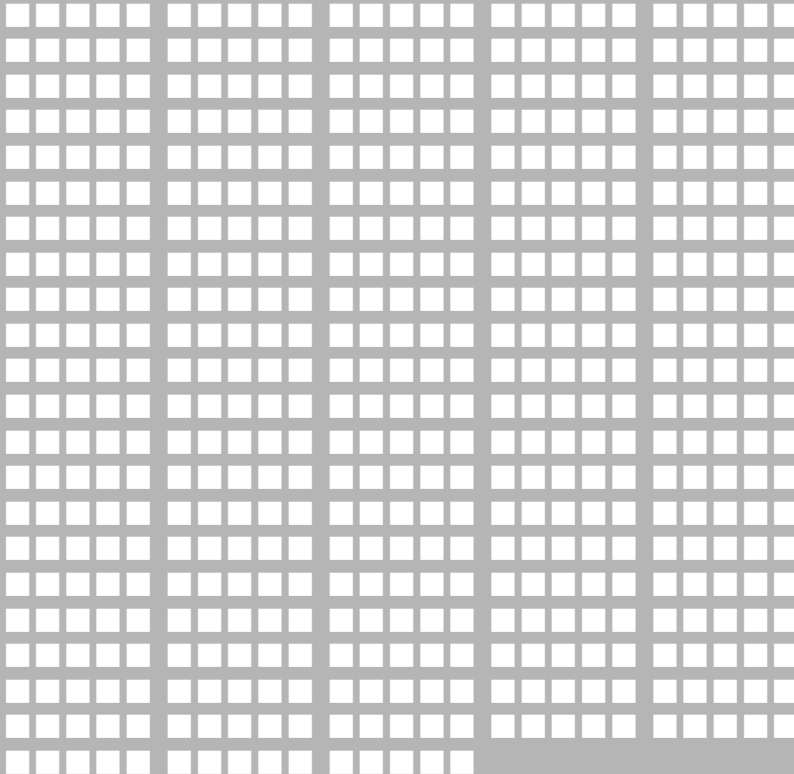
CA 25 JP 10 MV 18 M 12

RM30% RD30/magia

ATQ 2 Garras+36 (4d6+7), 1 Mordida+42 (4d8+14 - acerto crítico 18-20),

1 Cauda+36 (4d6+21)

C1



Sopro: Um cone de água fervente super aquecida de 21m de comprimento, a cada 1d4 rodadas; causa 22d6 pontos de dano. Uma JP modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

Aura de Medo: A imagem de Coraphine causa um sentimento aterrorizando nas criaturas que o verem. Uma falha em uma JP modificada pela Sabedoria saiam correndo por 1d4 turnos.

Habilidades Similares a Magia: Sugestão (1x/dia), Falar com Peixes (sem limite), Comandar Peixes (sem limite).

Magias Arcanas: 8 de 1º Círculo, 8 de 2º Círculo, 7 de 3º Círculo, 7 de 4º Círculo, 7 de 5º Círculo, 7 de 6º Círculo e 4 de 7º Círculo.

A Libertação de Valkaria

que heróis poderosos consigam exterminar um dos lados do conflito, ou ambos, ou mesmo levá-los a fazer as chegadas dos Libertadores. Ele teme que heróis poderosos consigam exterminar um dos lados do conflito, ou ambos, ou mesmo levá-los a fazer as pazes. Pior ainda, podem derrotá-lo e assim vencer a masmorra!

Para evitar esse fato, ao contrário de outros Guardiões, Coriphena não aguarda pelos heróis em seu covil. Primeiro vai avaliar suas capacidades de uma distância segura, usando Sentidos Especiais, esperando que tenham seu primeiro encontro hostil com elfos ou sereias. Então vai apresentar-se como um membro da raça adversária, oferecendo ajuda. Apoiado por seus “irmãs” ou “irmãos” (que não desconfiam de sua verdadeira identidade), explicará que a masmorra pode ser vencida apenas com a vitória sobre seus inimigos. Durante a batalha, ficará discretamente afastado — esperando que heróis cansados, feridos ou enfraquecidos sejam mais fáceis de derrotar. Naturalmente, este plano seria arruinado por personagens que consigam detectar mentiras ou tenham outros meios de enxergar através de suas farsas.

Se falhar a estratégia manipuladora, Coriphena buscará refúgio em seu covil. Sua entrada é disfarçada com uma Ilusão (no ponto marcado 3a) e nunca foi descoberta pelos elfos ou sereias (na verdade, quase nunca; os poucos que conseguiram foram devorados). A vasta câmara abriga todo o

seu tesouro — trazido para cá juntamente com o dragão quando a masmorra foi criada.

O tesouro do dragão é formado por: um escudo grande de aço+1, um anel de proteção+3, um pergaminho de Invocar Animais 4, um Cajado da Vida (28 cargas restantes), moedas de platina e ouro no valor total de T\$ 34.000 em ouro, e 28 jóias diversas no valor total de T\$ 8.976 em ouro.

O covil também abriga o círculo de Teleportação Planar. O portal é ativado apenas com a destruição deste dragão tão manipulador e cruel (talvez o Grande Oceano não seja assim tão indiferente, afinal).

Parte 14

O DESAFIO DE THYATIS

Premiação Sugerida: 33.000 XP

Premiação Completa: 50.000 XP

Deus do Renascimento, da Profecia e do Fogo, o pássaro de chamas Thyatis preparou um desafio extremamente hostil para os Libertadores.

Em todas as câmaras e corredores desta masmorra, as paredes têm o aspecto de rocha liquefeita, incandescente, sempre em movimento — como se fossem lagos verticais de lava vulcânica, contida por uma parede invisível. No entanto, embora o próprio magma não possa atravessar, criaturas podem. Com certo esforço, pode-se penetrar e mover-se através dessa lava (isso gera uma penalidade de -2 nas

Jogadas de Ataque e -4 na Destreza). Apenas criaturas imunes ou resistentes ao fogo podem fazê-lo sem queimar: tocar a superfície abrasada provoca 2d6 pontos de dano, enquanto “mergulhar” nela provoca 8d6 pontos de dano por rodada. Criaturas incorpóreas (como fantasmas) não sofrem nenhum desses efeitos.

Por sua natureza planar, a lava não leva a parte alguma. Um personagem que mergulhe na lava vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros, e então retornar no mesmo ponto em que saiu.

O brilho cáustico das paredes oferece condições de luminosidade. O piso é escuro e coberto de cinzas. Não há teto, mas sim uma densa camada de fumaça flamejante, que começa a se formar 4m acima do chão. A fumaça contém brasa quentíssima e obscurece a visão — criaturas em seu interior sofrem 4d6 pontos de dano por turno, sem direito a JP para meio dano. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo visão no escuro e Infravisão, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance são consideradas desfocadas (ataques contra ela tem 20% de falha), e aquelas acima desse alcance são consideradas invisíveis (ataques contra ela tem 50% de falha). Assim como ocorre com as paredes, não se pode atravessar essa fumaça para alcançar o teto ou céu.

Ao lutar nos corredores da masmorra, qualquer personagem que receba um ataque bem-sucedido deve fazer um teste de Destreza. Em caso de

falha, tocará em uma das paredes de lava, sofrendo 2d6 pontos de dano. Um personagem arremessado contra uma parede deve fazer um teste de Destreza para evitar “mergulhar” nela, sofrendo 8d6 de dano por rodada até sair. Em caso de sucesso, mesmo assim a vítima toca a parede e sofre 2d6 de dano.

Magias e efeitos de Fogo lançados aqui recebem um bônus de +1 para efeitos de dano e alcance. Por outro lado, magias baseadas em Água, frio ou gelo exigem antes um teste de Inteligência, e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível. Péssimas notícias para os Libertadores, pois todos os seus adversários aqui são imunes a fogo, e quase todos têm magias e ataques baseados em fogo.

Como seria propício para Thyatis, todas as criaturas mortas nesta masmorra — sejam seus habitantes “nativos” ou aventureiros — voltam à vida 1d6 minutos mais tarde, da mesma forma que a magia Ressurreição. No entanto, qualquer criatura que tenha sofrido esse efeito também estará aprisionada aqui por uma maldição, e não poderá mais deixar a masmorra. O portal não funcionará, nem magias de Teleportação Planar ou quaisquer outras. Essa condição não pode ser revertida com nenhuma magia menos poderosa que um Desejo.

A maldição pode ser evitada se a vítima é ressuscitada de formas normais (ou seja, com magias de Ressurreição ou Desejo lançadas por seus

A Libertação de Valkaria

companheiros) antes que se passem 1d6 minutos.

Obrigações e Restrições

Certas obrigações específicas podem ser encontradas ao longo da masmorra, como não libertar as efreti da área 3 ou ferir os filhotes de fênix na área 4. Não há outras Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Exceto pelo próprio Guardião, a masmorra de Thyatis é povoada por poucos seres inteligentes. Em seus corredores e câmaras circulam apenas feras e monstros hostis, todos de alguma forma ligados ao fogo — e imunes a esse elemento. Eles caçam e atacam os aventureiros assim que os encontram.

Os Libertadores estão em terrível desvantagem lutando aqui, pois as criaturas errantes nem sempre circulam pelos corredores; algumas, especialmente salamandras e piro-hidras, preferem rastejar ou nadar livremente através da lava que forma as paredes

(mas também sofrendo a penalização de -2 nas Jogadas de Ataque e -4 na destreza). Assim, estes monstros podem emergir sem aviso muito perto dos personagens e atacá-los de surpresa quando estão imersos.

As piro-hidras (como são chamadas as hidras de fogo) são predadores especialmente perigosos aqui: com seus longos pescoços, elas podem ata-

car vítimas próximas das paredes (até 3m) sem precisar emergir. Personagens que tentem lutar corpo a corpo só podem fazê-lo penetrando na lava, o que torna extremamente arriscado circular pelos corredores. Câmaras maiores, por outro lado, são propícias para o ataque aéreo dos dragões vermelhos.

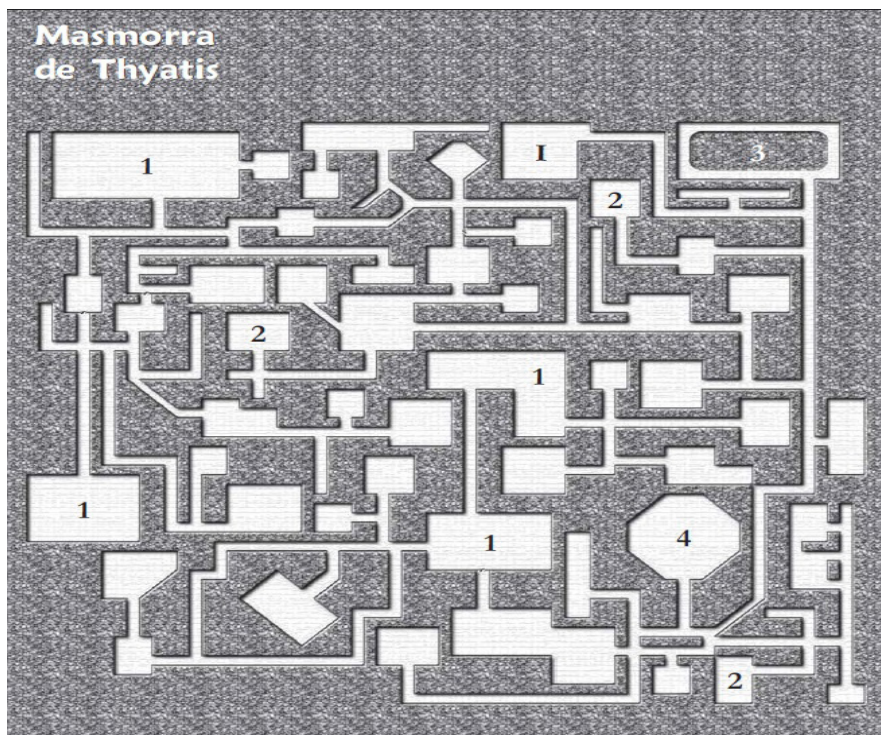
Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Thyatis	
4-6	3d6+4 thoqqua
7-9	2d6+2 cães infernais
10-11	1d4+4 gigantes de fogo
12-13	1d4 salamandras nobres
14-16	1d4 elementais de fogo anciões
17-19	1 dragão vermelho adulto
20-24	1 dragão vermelho velho

1) Covis dos Dragões

Numerosos dragões vermelhos nativos do Plano de Thyatis foram aprisionados nesta masmorra — possivelmente como punição, uma vez que o Deus da Ressurreição é leal e bondoso, enquanto estes répteis são caóticos e malignos. Devido à mágica do Labirinto, os dragões não crescem ou envelhecem enquanto estão aqui. Portanto, ainda conservam o mesmo tamanho e idade que tinham há oitocentos anos.

Cada dragão escolheu uma das



maiores câmaras como covil pessoal, onde reuniu seu tesouro (que foi transportado para cá juntamente com a criatura). Estas câmaras têm as mesmas paredes incandescentes vistas no resto da masmorra, mas cada dragão usou sua mágica e seus recursos para “personalizar” o covil: a maior parte da “decoreação” é formada por estátuas de criaturas em agonia, muitas delas conjuradas e depois petrificadas, ou apenas cobertas de lava. As estátuas macabras estão próximas às paredes, enquanto o tesouro fica amontoado no centro, formando um ninho onde a fera dorme.

Os monstros passam seu tempo va-

gando em meio às nuvens cáusticas sobre a masmorra, caçando intrusos ou duelando com seus rivais — eles tentam constantemente pilhar os tesouros dos outros dragões. Uma vez que todos aqui voltam à vida minutos depois de morrer, as feras vivem uma guerra secular. Os dragões menores perderam seus tesouros para os maiores, e agora não passam de carniceiros esperando oportunidades para roubar ou matar. Neste cenário, a chegada de aventureiros portando muitos itens mágicos e certamente vai despertar a cobiça dos monstros.

O ambiente da masmorra favorece imensamente os dragões em com

A Libertação de Valkaria

monstro poderoso; ou o grupo inteiro em segurança aos pés da estátua, após abandonar a missão; ou ainda cenas que parecem não ter ligação alguma com o rumo atual das coisas: alguns heróis podem estar com suas famílias, outros vivendo pós-vidas nos Reinos dos Deuses, outros combatendo ao lado de estranhos...

As visões podem ser verdadeiras ou não — nenhuma delas exhibe um futuro real, apenas possibilidades. No entanto, elas são rápidas e fortes o bastante para desorientar os aventureiros, fazendo com que percam contato com a realidade. Cada personagem deve ser bem-sucedido em uma JP modificada pela Sabedoria -1, em caso de falha, ele consegue ver e ouvir apenas as “profecias”, e será considerado cego para perigos reais (como criaturas errantes). O efeito dura 2d6 rodadas, então é permitido à vítima fazer outro teste. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes durante 2d6 rodadas. Visão da Verdade evita totalmente esses efeitos.

Apenas personagens determinados e inteligentes o bastante conseguem realmente extrair alguma informação útil das visões. Aqueles bem-sucedidos em suas JPs podem fazer testes de Inteligência. Em caso de sucesso, podem fazer uma única pergunta. A pergunta é respondida através de imagens pelo próprio Guardião da masmorra. Cada nova pergunta consome uma rodada e exige um novo teste. Durante esse “transe”, o person-

agem também é considerado cego em relação ao “mundo real”.

3) O Lago dos Gênios

Esta vasta câmara é ocupada quase inteiramente por uma piscina em chamas, feita de puro bronze derretido. Tocar em sua superfície ou mergulhar no material causa o mesmo dano (2d6 para toque, 8d8 para imersão) e oferece os mesmos redutores das paredes, exceto pelo fato de que o efeito de Constrição é mais forte: -4 para jogadas de ataque e -8 na Destreza efetiva para criaturas imersas. Por outro lado, o bronze líquido é tão intenso que torna difícil afundar nele. Junto às paredes, uma margem com 3m de largura permite andar à volta da piscina e circular pela câmara.

Assim que os aventureiros entram na câmara, duas formas femininas de cabelos flamejantes começam a emergir do metal derretido.

— *Bem-vindos, queridos amos! — elas dizem com voz musical.*

— *Não tenham medo, estamos aqui para servi-los. Façam seus desejos, e serão concedidos.*

O lugar serve de habitação e cativeiro para duas mulheres efreet. Ambas igualmente cruéis, enganaram e corromperam incontáveis “amos” ao longo de suas vidas, e foram aprisionadas aqui por Thyatis como punição por seus crimes. Elas não podem sair desta câmara, e em geral são deixadas em paz pelos dragões — pois seus tesouros já foram rouba-

A Libertação de Valkaria



Personagens que tenham morrido na masmorra e agora estejam presos aqui podem livrar-se da maldição com um Desejo concedido pelas efreet. Por essa razão, caso os heróis não aceitem libertá-las, as criaturas se enfurecem e atacam, tentando matar aquele que parecer mais fraco para depois usar um Desejo como chantagem.

Libertar as efreet viola as Obrigações e Restrições da masmorra. Colaborar

com estas criaturas malignas, ou mesmo aceitar seus Desejos, também viola o código de conduta dos paladinos.

4) Pássaro de Fogo

Nesta vasta câmara octagonal, a nuvem incendiária parece mais elevada (pelo menos 10m acima do chão) e mais furiosa. O piso de rocha negra exibe em seu centro, em linhas fumegantes como brasas, o círculo

místico que leva ao próximo desafio. Apesar do brilho quente, está obviamente desativado.

O chiado agudo de uma águia preenche o aposento assim entram. As nuvens ficam ainda mais agitadas, e uma gigantesca ave em chamas emerge da fumaça:

— *Eu os saúdo, Libertadores! Sou Reyjane, o Guardião desta masmorra! Apenas com minha destruição poderão seguir para o próximo desafio. Vamos lutar!*

Parece simples. O Guardião da masmorra é um pássaro fênix, imenso e

muito antigo. Estes nobres animais em geral auxiliam heróis, em vez de atacá-los — mas, por prestar serviços

importantes a Thyatis, a criatura recebeu esta missão como recompensa. Para seguir, os aventureiros devem destruí-lo.

O pássaro fênix é uma criatura honrada, sagrada. Paladinos confrontados com a decisão de atacá-lo podem querer evitar esse curso de ação — pois matar a ave realmente vai contra o código de conduta dos paladinos, resultando na perda de seus poderes. Personagens bondosos também deve-



Reyjane [Grande e Ordeiro] CA22 JP9 MV6|60 (voo) M12

RM35% RD20/frio e magia

ATQ 2 garras+24 (2d6+2), 1 bicada+21 (1d6+4)

F1																									

Habilidades Similares a magia: Detectar o Caos e Dissipar o Caos.

Magias: Uma fênix pode lançar magias como um clérigo de 20º nível.

Aura Defensiva: A fênix recebe um bônus de +5 CA e toda vez que receber dano, a Fênix causa 5 pontos de dano no atacante.

Graça Divina: A fênix recebe um bônus de +3 em todas as JPs.

Telepatia: A fênix pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 30m de distância.

Sacrifício: quando a fênix chega a 0 Pontos de Vida, ela explode em uma imensa Bola de Fogo, que causa 40d6 de dano a todas as criaturas a até 30m de distância. Sucesso em uma JP modificada pela destreza reduz o dano pela metade.

Ressurreição: depois da explosão causada pela morte da fênix, surgem 1d4+1 filhotes de fênix entre seus restos mortais. Esses filhotes possuem todas as lembranças de sua “mãe”.

A Libertação de Valkaria

riam ponderar sobre o fato.

A natureza do desafio é diferente do que parece. O pássaro faz vários vôos rasantes sobre o grupo, tentando atacá-los com as garras e bico... e falhando. Em cada rodada, Reyjane faz um teste de Sabedoria resistido contra os heróis (todos feitos em segredo pelo Mestre). Se tiver sucesso, parecerá que a ave está apenas errando seus ataques; caso os heróis sejam bem-sucedidos, percebem que a criatura está apenas fingindo lutar. Em nenhum momento o pássaro faz qualquer ataque bem sucedido contra o grupo, mesmo que seja ferido (o Mestre rola os ataques da fênix atrás do escudo normalmente, mas anunciando apenas falhas).

Caso sua farsa seja percebida, ou se os aventureiros decidem não lutar, Reyjane pausa e diz a verdade: seu objetivo é, de fato, ser destruída. As fênix só conseguem ter filhotes através de um sacrifício heróico — e ela está aqui justamente para ser sacrificada, e então gerar uma ninhada. Infelizmente para os heróis, quando morrer, Reyjane explodirá como uma Bola de Fogo, mas muito mais poderosa!

Nada disso muda o fato de que o portal não pode ser aberto enquanto Reyjane viver.

Após a violenta explosão, os restos flamejantes de Reyjane formam 2 a 5 novas criaturas. São filhotes de fênix. Todos dizem “obrigado” aos aventureiros com vozes estridentes, e então desaparecem. Atacá-los viola

as Obrigações e Restrições da masmorra.

Mesmo com a derrota do Guardião, o portal de Teleportação Planar não estará ativo se qualquer dos Libertadores estiver sob efeito da maldição — ou seja, se voltou à vida devido ao poder da masmorra. Essa maldição pode ser removida apenas com um Desejo. Caso os heróis não disponham de um, terão que negociar com as efreet na área 3.

Parte 15

O DESAFIO DE SSZZAAS

Premiação Sugerida: 34.400 XP

Premiação Completa: 52.000 XP

Sszzaz é o Deus da Traição, o Senhor das Serpentes. E fez de sua masmorra um pesadelo rastejante. Os corredores e câmaras são formados por paredes de pedra comum, esculpida com imagens que evocam histórias de traição, assassinato e esperteza. Cenas de cultistas sacrificando vítimas para serpentes monstruosas também são comuns. Tochas de chama mágica a intervalos regulares oferecem iluminação normal.

No entanto, o que deve chamar a atenção mais imediatamente assim que os aventureiros chegam está no chão: uma camada com pelo menos meio metro de altura, formada inteiramente por milhões de pequenas serpentes de muitas espécies. A massa repulsiva emite um sibilar constante e preenche todos os corredores e aposentos, tor-

nando impossível andar normalmente sem ser picado muitas e muitas vezes.

O enxame venenoso não precisa fazer testes de ataque, e aventureiros que estejam em contato com o chão recebem picadas continuamente. Personagens que tenham um bônus de Constituição menor ou igual a 0, sofrem 2d6 pontos de dano por rodada, aqueles que tem bônus igual a 1 ou 2 sofrem 1d6 pontos de dano por rodada e personagens com bônus igual a 3 ou mais não sofrem dano. Pode-se caminhar através da massa repugnante com metade do deslocamento normal, ou com deslocamento normal se não fizer mais nada durante esta rodada. Correr ou realizar ataques de investida é impossível. Criaturas caídas são completamente envolvidas pelo enxame, e sofrem dano dobrado até que consigam ficar de pé e remover as criaturas do corpo (o que exige uma rodada).

Todas as serpentes são consideradas víboras miúdas comuns. Podem ser atacadas e mortas normalmente, mas o enxame nunca desaparece — novas serpentes chegam em ondas a todo momento. Fogo pode feri-las, mas não as afasta. Nem mesmo magias de área como Bola de Fogo conseguem matar animais suficientes para surtir algum efeito.

Caminhar pelas paredes ou teto também evita completamente as serpentes, assim como Levitação, Vôo e similares.

Obrigações e Restrições

O Deus da Traição despreza demonstrações de confiança. Os personagens não recebem Premiação Completa se, a qualquer momento, usarem magias ou habilidades para ajudar seus companheiros. Isso inclui qualquer magia benéfica lançada sobre outra pessoa que não seja o próprio conjurador, ou habilidades que beneficiam aliados. No entanto, atacar um inimigo que esteja lutando contra um aliado não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Sszzaz fez deste lugar um inferno miserável, e tratou de trancar aqui numerosas pessoas e criaturas que por algum motivo o desagradaram. Estes infelizes são imunes ao veneno das serpentes, mas mesmo assim sofrem a dor de suas picadas — vivendo assim em agonia por séculos, incapazes até mesmo de tirar a própria vida. Quase insanos, eles vagam desesperados pela masmorra em busca de uma fuga.

Grande parte dos habitantes da masmorra é formada por homens-serpete nativos do Reino de Sszzaz, que tentaram usurpar sua liderança — mas foram estúpidos o bastante para ser apanhados. Embora não confiem uns nos outros, eles formaram um pequeno culto e patrulham os corredores em busca de inimigos ou vítimas para sacrifícios, tentando assim conseguir o perdão do Grande Corruptor.

Outras criaturas aparentadas com serpentes também circulam pela

A Libertação de Valkaria

masmorra, atacando os aventureiros assim que os encontram. Monstros rastejantes de tamanho grande ou menor, como nagas e outras cobras, ficam quase totalmente ocultos em meio à massa de serpentes. Além disso, enquanto permanecem no chão, recebem camuflagem total (50% de chance de falhar). Os oponentes mais perigosos nesta masmorra, entretanto, são os dragões negros. Eles quase nunca são encontrados em suas formas verdadeiras — vivem disfarçados, muitas vezes em meio a homens-serpente e outras criaturas, que nem mesmo suspeitam do “companheiro”. Eles adotam suas formas reais apenas quando desmascarados ou forçados a lutar.

Para cada meia hora na masmorra role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Sszzaas	
4-7	1 hidra de lerne (12 cabeças)
8-11	2d6 nagas espirituais (20 Dvs)
12-14	2d8+2 homens serpente cultistas
15-16	1d8+2 medusas (12 DVs)
17-21	2d6 nagas negras (20 Dvs)
22-24	1 dragão negro adulto

Homens-serpente nativos do Reino de Sszzaas assemelham-se a uma cobra enorme, com braços e tronco humanos. Podem assumir uma aparência humana (ou humanóide) através de sua habilidade Disfarce Ilusório.

1) Câmaras do Veneno

Nestes aposentos, além das serpentes, existe uma outra ameaça ambiental: uma névoa densa e venenosa preenche completamente o lugar, como uma magia Névoa Mortal.

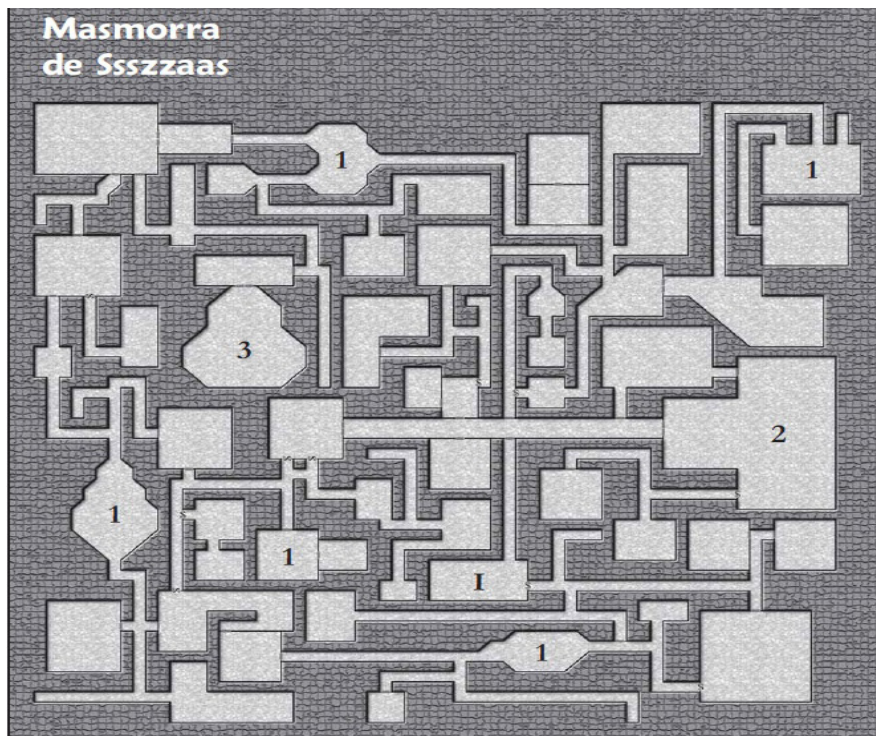
A névoa mata automaticamente qualquer criatura com menos de 3 DVs. Criaturas com 4 a 6 DVs fazem uma JP modificada pela Constituição morrendo em caso de falha ou sofrendo 1d10 de dano em caso de sucesso. Criaturas com mais de 6DV também fazem uma JP modificada pela Constituição por rodada, sofrendo 1d10 de dano em caso de falha e nenhum efeito em caso de sucesso.

As serpentes e outros habitantes da masmorra são imunes a esse efeito.

Também é difícil enxergar através da névoa. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo visão no escuro e Infravisão, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance têm camuflagem parcial (ataques contra ela tem 20% de chance de falha), e aquelas acima desse alcance têm camuflagem total (50% de chance de falha). Monstros que sejam imunes ao veneno e tenham outras formas de orientação (como os dragões negros) preferem emboscar os aventureiros nestas câmaras.

2) Altar Profano

Nesta ampla câmara, uma plataforma circular de pedra eleva-se 1m a cima do chão, oferecendo um pouco de piso firme fora do alcance das ser



pentes. No centro, há uma coluna de pedra com o aspecto de uma serpente enrodilhada. Acorrentada a essa coluna está uma fêmea humanóide, pertencente a uma raça pouco familiar aos aventureiros: uma elfa negra.

A prisioneira mostra sinais de tortura recente, e está cercada por quatro homens-serpente, que olham surpresos para os recém-chegados. Um deles, armado com um punhal parecia prestes a matar a elfa. Ele agora volta a lâmina na direção dos aventureiros:

— *Detenham-nosss! Elesss não podem interromper o sssacrifício. O glorioso Sszzaasss nosss perdoará!*

A cena pode fazer parecer que os heróis estão salvando uma vítima inocente — mas tudo não passa de uma farsa elaborada. A elfa-negra é na verdade Kuroryuh, um dragão negro fêmea, e também líder do culto. Ela, da mesma forma que os homens-serpente, planeja derrotar e sacrificar os Libertadores como uma oferenda ao Grande Corruptor, esperando assim receber a liberdade.

Todos os homens-serpente estão sob o efeito da magia Arma Encantada (ajustes já incluídos nas estatísticas). Enquanto os servos de Kuroryuh atacam de formas convencionais, a dragoa mantém seu disfarce enquan-

A Libertação de Valkaria



to for possível, tentando prejudicar os aventureiros sem ser notada. Ela usará sua Mágica Silenciosa para Paralisar ou Dissipar Magia em oponentes que pareçam mais perigosos. Se falhar vai Conjurar Criaturas IV (serpentes demoníacas) para auxiliar seus aliados. E se perceber que os homens-serpente vão perder a luta, tentará Enfeitiçar Pessoas (conjurada

como se fosse um mago nível 20) para assegurar que seus “salvadores” não tentem atacá-la. Caso seja desmascarada, Kuroryuh quebra as algemas sem esforço (uma ação livre) e assume sua forma verdadeira para lutar.

No entanto, se puder manter o disfarce, a “elfa” aceita ser “salva” e pede para acompanhar o grupo — na



Cultista de Sszzaas [Médio e Caótico]

CA 22 JP 9 MV 9m M12

ATQ 1 falcione+17 (2d4+7 - acerto crítico 15-20), 1 mordida+16 (2d6+7+veneno)
1 arco curto++21 (1d6+6), 1 adaga+20 (1d4+7)

S1															
S2															
S3															
S4															

Magias: 7 magias de 1º Círculo e 4 magias de 2º Círculo

Habilidades similares a magia (1x/dia) : Medo, Metamorfose, Sugestão, Neutralizar Veneno. Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um mago/clérigo de 8º nível.

Disfarce Ilusório: O homem-serpente pode adquirir um disfarce ilusório, assumindo uma aparência humana.

Constrição: Se o homem-serpente for bem sucedido em um ataque corpo a corpo em uma criatura de tamanho Médio ou menor, no próximo ataque ele causará 1d6+7 de dano caso o alvo perca em um teste resistido de força. (Força do Cultista de Sszzaas = 19)

Veneno: A mordida do homem-serpente é venenosa, suas vítimas devem fazer uma JP modificada pela Constituição ou perder 1d6 pontos temporários de Constituição.

Equipamentos: 1 Falcione+3 (caótica), 1 Adaga+3 (caótica), 1 Arco Curto+2 (caótico), 1 Anel de Proteção+3 (caótico), 1 Braçadeiras de Armadura+3 (caótico), 1 Manto da Resistência+3 (caótico), 1 Varinha de Arma Encantada (20 cargas), 3 Poções de Curar Ferimentos Graves.



A Libertação de Valkaria

vestes negras (armadura, elmo, capa, manto...) e tem olhos completamente negros.

(Mestre, escolha agora aquele que parece o mais poderoso ou saudável entre os personagens jogadores. Ele passa a ser conhecido, daqui por diante, como o personagem-alvo.)

O Guardião tem estatísticas de jogo exatamente iguais ao personagem-alvo, e tem consigo as mesmas armas, equipamentos e outros itens. No entanto, ele tem Pontos de Vida completos e não está sob qualquer efeito debilitante ou nocivo que porventura esteja afetando o personagem-alvo neste momento. Caso o alvo seja um conjurador, o Guardião também terá lançado sobre si mesmo suas melhores magias de proteção.

— *Isso mesmo* — ele anuncia, apontando para seu “sósia” antes de atacar. — *Para vencer este desafio, o Grande Sszzaaz ordena uma traição. Vocês devem trair seu próprio companheiro.*

O Guardião ataca, empregando as melhores táticas do personagem-alvo. E assim que a luta começa, os aventureiros percebem um novo e terrível segredo...

Qualquer ataque bem-sucedido contra o Guardião não o afeta como deveria, mas afeta o personagem-alvo!

Um golpe de espada contra o Guardião abre um ferimento no alvo, no ponto correspondente ao ataque. E qualquer magia bem-sucedida lançada contra ele (se falhar na JP) na

verdade afeta o personagem-alvo.

Infelizmente, o oposto não acontece. Dano e efeitos nocivos contra o personagem-alvo NÃO afetam o Guardião. Existe apenas uma forma de deter este inimigo: quando o personagem-alvo ficar inconsciente, ou com 0 Pontos de Vida, o “efeito espelho” termina e o Guardião se torna vulnerável a ataques de forma normal.

Este é o desafio de Sszzaaz — para ativar o portal e avançar até a próxima masmorra, os Libertadores devem trair um de seus companheiros! A dificuldade nesta luta está em perceber rapidamente a estratégia correta para derrotar o Guardião, antes que ele consiga destruir os Libertadores.

Quando o Guardião é destruído, seu corpo e equipamentos (incluindo itens mágicos “clonados”) desaparecem. O portal é ativado. Os aventureiros (provavelmente após ressuscitar o personagem-alvo) podem seguir para o desafio seguinte.

Parte 16

O DESAFIO DE KEEN

Premiação Sugerida: 34.400 XP

Premiação Completa: 52.000 XP

Esta masmorra lembra o interior de uma fortaleza ou torre de guerra — o lugar parece preparado para uma batalha iminente. Tochas de chama mágica nos corredores e magias de Luz nos aposentos oferecem ilumi-

nação normal, e o ar parece carregado com o cheiro de metal novo. Em praticamente todas as paredes há suportes contendo armas, armaduras e escudos. São centenas e centenas de peças, fazendo da masmorra inteira um verdadeiro arsenal.

Todas as peças conhecidas em Arton, sem exceção (incluindo peças desconhecidas pelos aventureiros, e quaisquer outras que o Mestre deseje), podem ser encontradas aqui:

- 30% de chance para armas simples, armaduras leves e escudos pequenos.
- 20% de chance para armas comum, armaduras média e escudos grandes.
- 10% de chance para armas exóticas, armaduras pesadas e escudos de corpo.

Cada ação de procurar consome 3d6 minutos quando o personagem examina tudo atentamente, sem fazer qualquer outra coisa — movendo-se metade de seu deslocamento normal. Procurar um item casualmente durante a exploração da masmorra, sem ficar desatento a perigos, reduz pela metade as %s citadas.

Versões maiores ou menores de peças normais também existem aqui, mas a dificuldade para encontrá-las é maior, metade da probabilidade original.

Todas as peças são encantadas, com um bônus mágico ou habilidades especiais variando de +1 a +4. Infelizmente, algumas também podem ser malditas, com um redutor de -1 a -2. Role 1d6 para cada peça: um

resultado 1 a 4 significa um bônus correspondente de +1 a +4 enquanto resultados 5 ou 6 significam, respectivamente, um redutor de -1 ou -2.

Formas convencionais de identificar itens mágicos funcionam normalmente, exceto aquelas que lidam com conhecimento — pois nenhuma destas peças é conhecida, todas foram criadas apenas para uso aqui. Embora todas possam ser usadas ou levadas pelos aventureiros, elas perdem seus bônus mágicos quando deixam a masmorra, tornando-se peças comuns de alta qualidade.

Câmaras maiores também contêm armas e armaduras. Algumas apresentam grandes estátuas e tapeçarias, exibindo guerreiros em armaduras pesadas ou empunhando grandes armas — quase sempre humanos, anões, minotauros, ogres e membros de outras raças brutais. Algumas destas raças não existem em Arton, lembrando seres extraplanares de algum tipo. Outros aposentos lembram locais de descanso para combatentes, com divãs, leitos, mesas com banquetes e servos. No entanto, quase todas as câmaras têm espaço suficiente para uma boa luta quando a oportunidade surge.

Obrigações e Restrições

Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem utilizar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de cura mágica — seja por magia, poções, pergaminhos

A Libertação de Valkaria

ou itens. É permitida apenas cura natural, por descanso ou uso da perícia Medicina. Usufruir a cura mágica oferecida pelos banquetes mágicos existentes na masmorra não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada principalmente por guerreiros, bárbaros e artistas marciais, de ambos os sexos e nível elevado, que vivem aqui por uma razão especial...

Em Werra, o Reino de Keenn, uma vez a cada século acontece um grande torneio. Os maiores campeões de todo o multiverso viajam através dos planos para lutar entre si, competindo pelo prêmio máximo — pertencer ao Panteão. A luta final de cada torneio é sempre travada entre o campeão e o grande Keenn em pessoa, e aquele que um dia derrotá-lo será aclamado como o novo Deus da Guerra. Assim, é natural que as criaturas mais poderosas da existência (especialmente deuses menores) lutem no torneio.

No entanto, é raro qualquer combatente chegar às finais. Todas as lutas são até a morte, e não é permitido aos derrotados serem ressuscitados. Além disso, antes de lutar contra Keenn, o campeão deve enfrentar alguns de seus generais — incluindo Lamashtu, a Rainha dos Massacres, e outros seres igualmente poderosos.

(Há rumores de que Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, conquistou a invencível espada mágica Holy

Avenger justamente com o intuito de participar do torneio e vencer o Deus da Guerra. Mas isso é uma outra história...)

Esta masmorra, assim como outros locais em Werra, tem sido usada para sediar uma espécie de torneio eliminatório. Lutadores de Arton e outros lugares foram trazidos até aqui para aumentar suas habilidades lutando entre si, e a cada século os melhores são selecionados. Portanto, embora os combatentes da masmorra sejam muito poderosos, ainda não atingiram o nível necessário para desafiar Keenn (apenas personagens e criaturas épicas são aceitas).

Os lutadores passam seus dias treinando, lutando entre si, ou descansando. Com o passar dos séculos, alguns foram designados para o torneio, e outros vieram para ocupar seus lugares. Alguns poucos foram mortos. Os feridos acabam cedo ou tarde curando-se graças ao tratamento dos servos e aos banquetes mágicos disponíveis em vários aposentos.

Uma vez que a masmorra abriga lutadores de variadas classes com o passar do tempo muitos deles reuniram-se em grupos formados por aventureiros de raças, técnicas e interesses comuns.

Alguns grupos são formados por artistas marciais benevolentes, outros por bárbaros sanguinários, e outros ainda por tradicionais anões guerreiros — embora grupos mistos também existam. Todos usam as melhores peças disponíveis (com bônus+4), uma vez

que tiveram séculos para escolher!

Como parte de seu “treino”, todos os combatentes nesta masmorra estão prontos para enfrentar os aventureiros — pois Keenn prometeu que qualquer vitorioso sobre os Libertadores poderia participar do torneio. Alguns lutarão até a morte, mas quase todos desistem quando ficam muito feridos (Perto da Morte).

O Mestre pode povoar a masmorra com bárbaros, guerreiros e místicos, com de 15º a 18º nível (1d4+1 para determinar), pertencentes às raças apresentadas no Manual de Regras Básicas do Old Dragon ou adaptando qualquer raça apresentada nos suplementos da linha Tormenta. Humanos, anões e meio-orcs são mais comuns, mas combatentes de todos os tipos e mundos podem ser encontrados nestes corredores.

Para cada meia hora na masmorra role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Keen	
4-7	1d4+1 homem de armas humanos
8-9	1d4+1 bárbaros humanos
10-12	1d4+1 místicos humanos
13-15	1d4+1 homem de armas meio orcs
16-18	1d4+1 bárbaros meio orcs
19-22	1d4+1 homem de armas anões
23	1-2 servos (veja adiante)
24	Harkash (veja adiante) ou role novamente

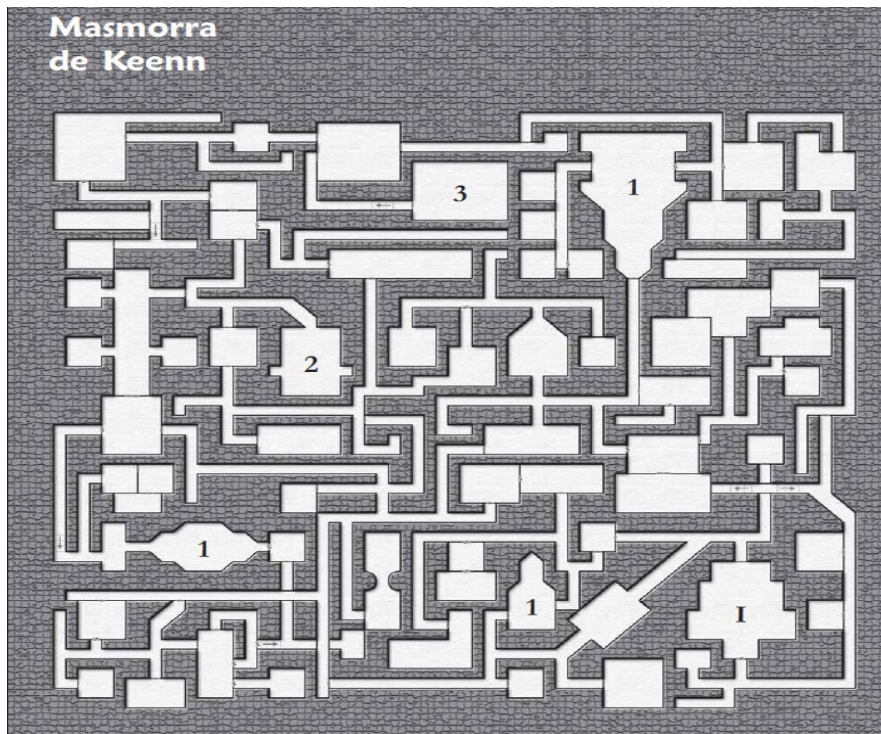
1) Santuário de Descanso

Ainda que os combatentes de Keenn passem grande parte do tempo treinando, ninguém vive apenas de lutar. Assim, o Deus da Guerra preparou estes aposentos para o repouso de seus futuros campeões entre as batalhas.

A decoração é formada por colunas, arcos, estátuas e — como no resto da masmorra — muitas armas e armaduras. Grandes sofás, divãs e almofadas de seda estão ali para acolher guerreiros cansados. Com esse mesmo objetivo há eventuais piscinas de água quente e até mesmo alguns pomares. Fartos banquetes estão disponíveis em mesas enormes todos os dias, oferecendo os mesmos benefícios dos banquetes mágicos encontrados na masmorra de Glórienn (mas afetando qualquer personagem).

Os santuários também são habitados por servos não combatentes: humanos, elfos, meio-elfos e outros, homens e mulheres, sempre de boa aparência. Quase todos são escravos, membros de raças ou povos conquistados. São pessoas comuns e bardos, todos designados por Keenn para entreter e cuidar dos guerreiros. Uma vez que desobedecer qualquer ordem pode resultar em espancamento, tortura ou mesmo morte, estes servos atendem a todos os desejos dos combatentes. Os bardos cantam e dançam para seus mestres, enquanto as pessoas comuns servem comida e bebida, ou tratam de ferimentos. Submissos,

A Libertação de Valkaria



eles aceitam cumprir qualquer ordem dos aventureiros — a menos que um habitante da masmorra ordene o contrário.

Não é comum ocorrerem lutas no santuário, mas Libertadores encontrados aqui por combatentes serão atacados de qualquer forma, mesmo que o lugar inteiro seja destruído!

2) Covil de Harkash

Exceto pelo próprio Guardião, o diabo Harkash é possivelmente o lutador mais poderoso na masmorra. Enquanto os demais guerreiros não têm aposentos próprios, ele tomou

este santuário pela força e remodelou o lugar de acordo com seus desejos malignos: armas sujas de sangue, esqueletos, aparelhos de tortura, imagens profanas e uma grande cama de brasas formam a maior parte da “móvel”. Além disso, duas belas erylies (conjuradas e aprisionadas aqui por ele) são mantidas aqui para seu prazer.

Harkash é também o único habitante da masmorra com tesouros pessoais, quase sempre tomados pela força. Embora não tenha aliados, o cornugon em geral consegue destruir qualquer oposição conjurando outros diabos. Ele sempre mata seus opo-



A Libertação de Valkaria

nentes, exibindo seus crânios e ossos como decoração em seu covil. Poucos ousam desafiá-lo ou até mesmo treinar com ele. Harkash era, portanto, o mais provável próximo candidato

ao Torneio de Keenn — mas a súbita chegada dos Libertadores e o prêmio proposto por sua derrota mudaram esse fato. Ele não vai permitir que outros roubem seu lugar. Com a che-



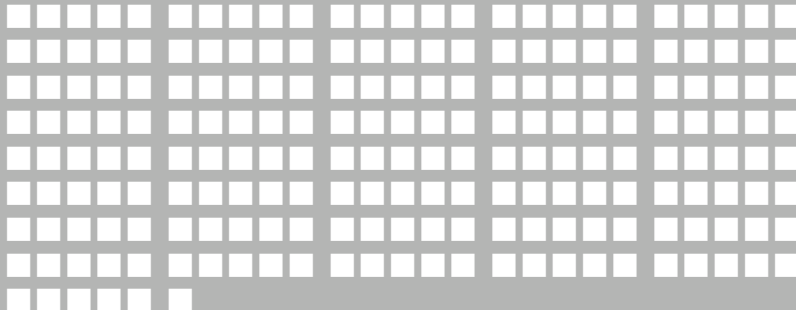
Harkash [Grande e Caótico]

CA 28 JP 9 MV 6m | 15m (vão) M12

RM 30 RD 10/ordeiro ou prata

ATQ 1 montante+28 (2d8+19+Atordoamento0), 1 mordida+23 (2d8+5), 1 cauda+23 (2d6+5+Ferimento Infernal)

H1



Habilidades Similares a Magia: Dissipar o Caos (s/limite), Dissipar a Ordem (s/limite), Bola de Fogo (3x/dia) e Relâmpago (3x/dia). Estas habilidades funcionam como magias conjuradas por um mago de 15º nível.

Aura de Medo: Harkash pode irradiar uma aura de medo de 1,5m de raio. Uma criatura na área deve obter sucesso em uma JP modificada pela Sabedoria ou sofrerá os mesmos efeitos da magia Medo, conjurada por um mago de 15º nível. Uma criatura que obtenha sucesso não pode ser afetada pela aura de Harkash pelas próximas 24 horas. Os outros demônios não afetados pela aura.

Atordoamento: toda vez que Harkash acerta um golpe com sua Montante, o oponente deverá obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou ficará atordoado por 1d4 rodadas. Esse efeito é uma habilidade do demônio e não da arma.

Ferimento Infernal: o dano causado por Harkash com sua cauda gera um ferimento persistente. Uma criatura ferida perde 2 PVs adicionais a cada rodada. O ferimento não cura naturalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de PV pode ser interrompida com sucesso em uma JP modificada pela Constituição.

Invocar Diabos: Harkash usou essa habilidade para conjurar erinyes e mantê-las presas aqui. Devido a esse fato ele não pode mais conjurar diabos.

Regeneração: Harkash sofre dano normal de armas de prata e de alinhamento ordeiro, assim como magias ou efeitos com a descrição Bem ou Ordeiro.

Equipamentos: 1 Montante Profana+5 (caótica), 1 Anel de Proteção+3 (caótico), 1 Anel de Rfletir Magias (ordeiro).

Imunidades: Harkash é imune a fogo e a veneno.

gada dos aventureiros, Harkash passa a circular ativamente pelos corredores e câmaras à sua procura. Caso seu covil seja encontrado antes, ele fica sabendo do fato devido à sua telepatia com as erinyes e retorna em 2d6 rodadas (voando, pois a habilidade de Teleportação dos cornugon não funciona aqui). As erinyes o odeiam e, se acreditarem que os Libertadores podem destruí-lo, farão tudo para ajudá-los. Os itens mágicos de Harkash não pertencem à masmorra, e portanto podem ser levados pelos aventureiros sem perder seus poderes.

3) A Batalha Decisiva

O Guardião de Keenn foi, em vida, um dos mais poderosos clérigos de Arton. Hoje, como punição por uma derrota vergonhosa, ele está aqui apenas esperando pela própria destruição.

Nascido em Tamu-ra e mais tarde vindo para o Reinado, Destrukto foi um antigo sumo-sacerdote de Keenn, o líder de todos os clérigos da guerra. De sua fortaleza no reino de Zakharov ele comandava exércitos e conquistava cidades, além de aprimorar sua maestria como forjador de armas. Poderia ter sido um grande tirano, até ser derrotado por um forasteiro armado com peças mágicas incríveis — ninguém menos que o vilão Mestre Arsenal, que tomaria seu posto como sumo-sacerdote.

Morto em batalha, Destrukto teve sua alma enviada para Werra, onde po-

deria lutar pela eternidade ao lado de seu deus. Mas a derrota nas mãos de Arsenal era uma vergonha grande demais para suportar. O clérigo honrado exigiu ser castigado ou cometer suicídio, o que resultaria em sua morte final. Keenn, então, designou-o como o Guardião de sua masmorra no Labirinto de Valkaria. Ele tem vivido as últimas décadas treinando, lutando contra outros combatentes, decidido a proteger esta masmorra ou morrer tentando.

A câmara onde vive Destrukto é despojada, como um quarto de sacerdote, ainda que equipada com muitas armas e armaduras. Contém apenas uma cama dura, um baú com pertences pessoais, algumas imagens de Keenn e o símbolo de Teleportação Planar no chão. O lugar também abriga uma forja e uma grande bigorna — o clérigo guerreiro forjou pessoalmente quase todas as armas, armaduras e escudos existentes aqui, usando antigas técnicas tamurianas para produzir peças mais formidáveis. Sempre amargurado com seu fracasso, ele leva uma vida severa e sem luxo, trabalhando e treinando duro. Não desfrutaria dos santuários de descanso, sendo apenas ocasionalmente visitado por servos que cuidam dos afazeres domésticos.

Assim que os Libertadores chegam, ele os saúda em nome do Deus da Guerra. A menos que seja atacado primeiro, ele conta sua história. E quando termina, ataca, lutando até a morte — uma morte em batalha, com

A Libertação de Valkaria



A Libertação de Valkaria

monstruosa, semelhante a insetos sociais como formigas e cupins, espalha-se implacável através de mundos e planos para expandir seus territórios. De fato, a masmorra inteira é parte de uma antiga colônia formian, arrancada de seu mundo original e trazida até aqui por Megalokk.

Guiados por mentes alienígenas de ordem absoluta, os formians produzem túneis retos e câmaras geométricas, mantidos sempre limpos. Numerosas pistas, entretanto, sugerem que o lugar não é mais habitado apenas pelas criaturas-formiga. Ao longe, rugidos e sons de luta ecoam pelos túneis. Uma grossa camada de fezes, sangue, ossadas e outros detritos orgânicos preenche quase todos os corredores e câmaras, chegando até perto dos joelhos.

O fedor é insuportável. Assim que os aventureiros chegam, devem ser bem-sucedidos em uma JP modificada pela Constituição ou são atacados por náuseas violentas, e ficam enjoados durante 2d6 minutos. Um personagem enjoado não é capaz de atacar, conjurar magias, manter a concentração, ou fazer qualquer coisa que exija atenção.

Após 2d6 minutos, um personagem enjoado faz uma nova JP (com bônus de +1) para acostumar-se ao cheiro. Se falhar, continua enjoado por mais 2d6 minutos, então faz uma nova JP (com bônus de +2). Se falhar, fica enjoado por mais 2d6 minutos e então finalmente se acostuma.

A masmorra não oferece nenhuma iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com visão na penumbra (como elfos e goblins) não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas visão no escuro e Infravisão podem fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão lamacento torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente (com sua velocidade normal), mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Destreza por rodada. Uma falha indica que o personagem cai, sem sofrer dano, mas fica imundo — e deve fazer uma nova JP modificada pela Constituição para não ficar enjoado por 2d6 minutos.

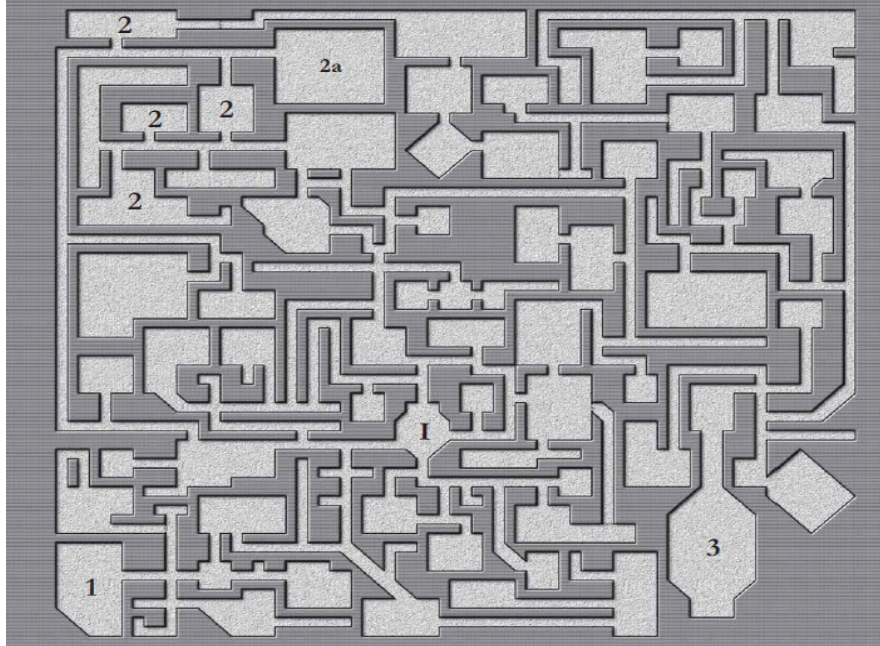
Obrigações e Restrições

Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem usar armas ou armaduras manufaturadas de nenhum tipo. Podem usar apenas armas naturais como garras, presas ou os próprios punhos. Magias de qualquer tipo são permitidas, assim como armas criadas a partir de magia.

Encontros Aleatórios

O Deus dos Monstros não apenas tomou a colônia dos formians como sua masmorra, mas também povoou-na com todo tipo de predadores terríveis. Ao contrário de outros deuses, Mega

Masmorra de Megalokk



lokk não ofereceu aos habitantes da masmorra meios mágicos para garantir sua sobrevivência ou conforto neste ambiente fechado. Apenas o ar é renovado, e mesmo assim não o bastante para ficar puro. Como alimento, os predadores devem caçar outros habitantes — promovendo assim um massacre que já durou séculos, desde que o Labirinto foi construído. Novas criaturas são continuamente criadas ou trazidas para substituir as antigas vítimas. Assim, uma cruel seleção natural pela sobrevivência do mais forte resultou em um inferno habitado pelos mais selvagens e perigosos monstros de Arton.

Com o tempo, as criaturas mais fortes estabeleceram covis e territórios nas câmaras maiores, enquanto outras vagam pelos túneis como carniceiros. Alguns formian sobreviventes podem ser encontrados aqui, tentando inutilmente recuperar o controle da colônia.

Os monstros que circulam pelos túneis estão entre os maiores e mais perigosos representantes de suas espécies; quase nenhum monstro errante tem tamanho inferior a 5 metros de altura.

A Libertação de Valkaria

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra.

Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Megalokk	
4-6	1 Otyugh enorme (54 Dvs)
7-8	1 Behir imenso (27 Dvs)
9-10	1 Bulette imenso (27 Dvs)
11-12	1 Cubo Gelatinoso imenso (24 Dvs)
13-14	1 Tendrículo imenso (27 Dvs)
15-16	1 Umber Hulk enorme (24 Dvs)
17-18	1d6-2 Trolls gigantes
19-20	1d6-2 Monstros da Ferrugem grandes (15 Dvs)
21-22	1d6+1 Formians Guerreiros Grandes
23-24	1 T-Rex Colossal (veja adiante) ou role novamente

1) O Covil do Rei

Um dos mais poderosos predadores existentes nesta masmorra, este gigantesco tiranossauro — muito maior que qualquer outro em vários mundos — estabeleceu esta câmara como seu covil. Não muito diferente do resto do complexo, o lugar exala o fedor de matança. No entanto, aqui existem mais carcaças que em qualquer outro aposento, incluindo muitos esqueletos de criaturas enormes ou mesmo colossais.

Poucos dias antes da chegada dos Libertadores, o poder de Megalokk seqüestrou um pequeno grupo de druidas de Allihanna — sua deusa-rmã

e vítima, a quem ele adora maltratar. Apesar de suas habilidades, os druidas foram aos poucos dizimados pelos monstros. A última sobrevivente, uma meio-elfa chamada Drianna, está aqui no covil do T-rex. O monstro quebrou suas duas pernas, deixando-a viva para quando estiver com fome. Ela vem usando suas varinhas de Cura Mágica para aliviar a dor, mas infelizmente esta magia não conserta ossos quebrados (apenas Cura Total ou outras mais fortes poderiam fazê-lo).

Alerta à presença de invasores por seu faro aguçado, e seguro de que nenhum outro predador tentaria invadir seu território ou roubar sua presa, o tiranossauro percorre os túneis à caça dos Libertadores. No entanto, voltará para inspecionar seu covil a cada hora.

A batalha contra o Tiranossauro Colossal será muito complicada, devido ao tamanho do monstro ele poderá tentar engolir os Libertadores que forem do tamanho Enorme ou menor, toda vez que o Tiranossauro Colossal atacar um dos Libertadores o mesmo terá que obter sucesso em uma JP modificada pela Destreza ou será engolido pelo monstro. Uma vez dentro do monstro a vítima sofre 4d8+16 de pontos de dano por esmagamento, mais 16 de dano por ácido a cada rodada devido ao suco digestivo. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando garras ou armas de corte, causando 40



pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CA20). Depois que a vítima sai, reações musculares e a Cura Acelerada fecham a abertura; qualquer outra criatur engolida terá que abrir seu próprio caminho. O estômago do monstro é enorme poden-

do comportar duas criaturas enormes, quatro grandes, oito médias, dezesseis pequenas ou 32 miúdas.

2) Colônia Formian

O complexo inteiro que forma esta

A Libertação de Valkaria



T-Rex [Colossal e Caótico]

CA 23

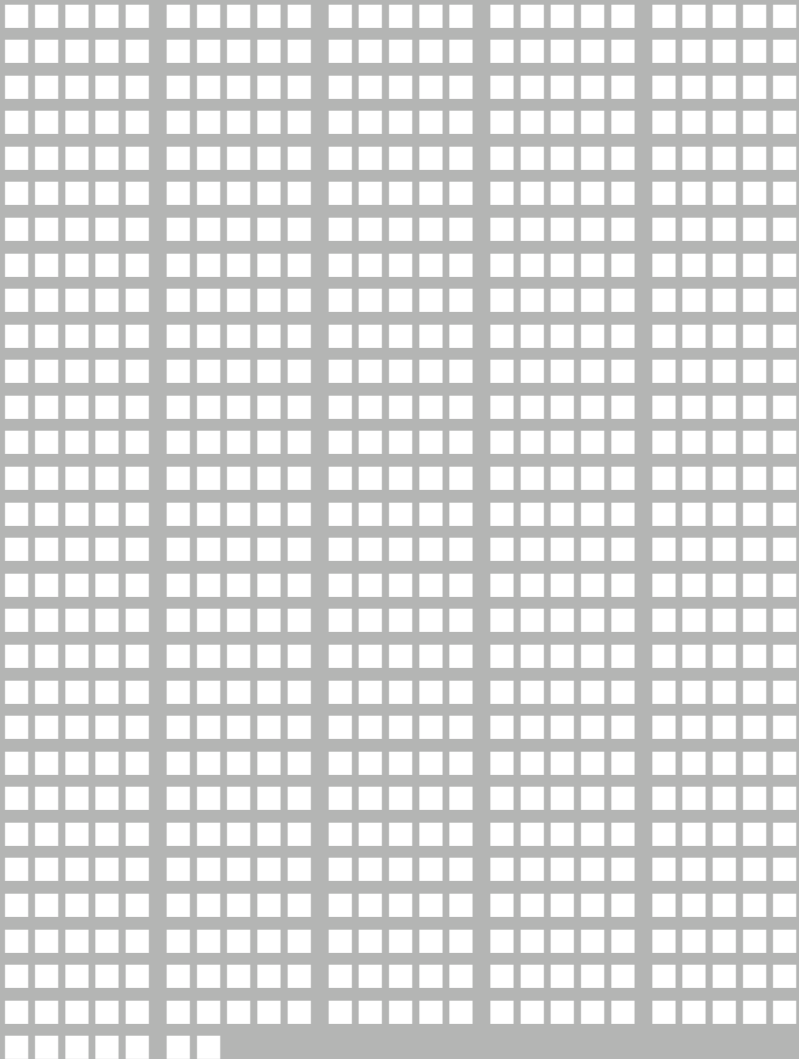
JP 9

MV 12m

M12

ATQ 1 mordida+51 (20d6+28 - acerto crítico 19-20)

T1



Rugido: a cada 1d4 rodadas o T-Rex pode emitir um rugido assustador. Todas as criaturas num raio de 80m devem obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou ficarão aterrorizadas por 2d8 rodadas. Criaturas que estiverem a 20m do T-Rex e não tiverem sucesso também ficarão surdas por 2d8 rodadas.

Cura Acelerada: O T-ReX recupera 1d10+10 PVs por turno.

masmorra foi, no passado, parte de um vasto império formian que conquistou um mundo distante. Arrancado de seu plano original e infestado de monstros gigantesco, o lugar não é mais controlado pelo povo formiga — mas eles ainda conseguem assegurar um pequeno território, formado por estas câmaras e corredores vizinhos.

Apenas os mais poderosos formian sobreviveram, resultando em uma elite combatente formidável.

Colônia Formian
Uma Rainha imensa (40 DVs)
1d6+2 Marechais enormes (24 Dvs)
2d6+4 Sargentos grandes (12 DVs)
3d6+8 Guerreiros grandes (12 DVs)
3d6+8 Operários médios (2 DVs)

Frágeis demais para sobreviver no ambiente hostil da masmorra, os operários são mantidos sempre junto à rainha, na câmara 2a, que é também protegida por pelo menos quatro marechais. Formians feridos em combates contra os monstros sempre retornam a esta câmara para receber cuidados curativos dos operários.

Os formian não pensam em fugir, pois suas mentes rígidas e expansionistas não aceitam essa alternativa. Mesmo em inferioridade e longe de seu império, eles continuam tentando retomar o complexo. Assim, a rainha e seus marechais percebem a chegada dos Libertadores como uma oportunidade para triunfar sobre os outros monstros.

Caso os aventureiros sejam na maioria formados por personagens leais, os formian tentam negociar com eles — oferecendo refúgio e cura em troca da destruição dos monstros mais perigosos, como o T-rex. A rainha pode ceder até quatro sargentos e quatro guerreiros como reforço para o grupo. No entanto, os formian não toleram a presença de criaturas caóticas, e tentam matar qualquer personagem que apresente esse comportamento.

3) O Observador

Estas aberrações de muitos olhos estão entre os monstros mais poderosos e temidos por aventureiros — às vezes mais que os próprios dragões. Talvez por esse motivo, Megalokk escolheu um deles como seu Guardião, aprisionando aqui um dos maiores representantes da espécie.

Com seus dez metros de diâmetro, Bhaltan é possivelmente o maior observador existente no multiverso. Em sua terra natal, era venerado e temido por muitas raças e criaturas como um deus — e não está nem um pouco feliz com o cativeiro. Impedido de deixar este lugar pelo poder de Megalokk, ele passa os séculos praticando crueldades contra qualquer criatura invasora que consiga capturar.

Este monstro se deleita com o sofrimento alheio. O covil de Bhaltan é um antro de atrocidade, capaz de reverter mesmo o aventureiro mais embrutecido. As paredes são totalmente

A Libertação de Valkaria

revestidas de criaturas petrificadas, em expressões de agonia intensa, algumas ainda exibindo sinais de tortura física. A maioria são seres extraplanares, conjurados por magia e então transformados em pedra. Outros não tiveram tanta sorte — seus esqueletos pendem em algemas, após vidas inteiras de tortura.

O monstro aprecia conjurar ou capturar criaturas diversas, e então obrigá-las a encenar espetáculos depravados para seu prazer — seja

com simples intimidação, seja através de magias como Enfeitiçar Pessoas. Suas vítimas podem ser desde seres celestiais, diabos ou demônios, até humanos eventualmente arrastados para cá como vítimas.

Confrontado com os Libertadores, Bhaltan escolhe um adversário que pareça protegido por magia e volta contra ele seu olho central, atacando com sua mordida enquanto os olhos menores cuidam dos oponentes restantes.



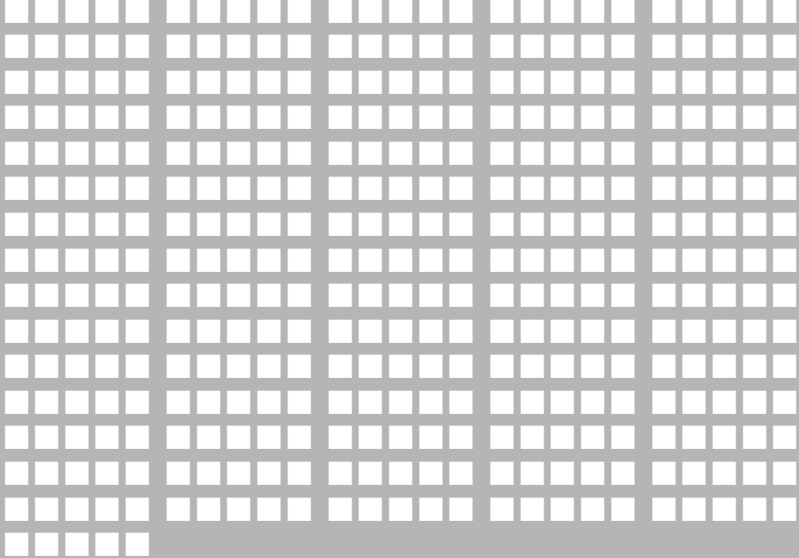


Balthan [Imenso e Caótico]

CA 25 JP 2 MV 18m M12

ATQ 1 raios ópticos+27 (variável), 1 mordida+28 (2d8+7)

B1



Raios ópticos: Além do olho principal, no centro do corpo, Balthan ainda possui 12 olhos menores, cada um capaz de lançar um raio óptico que causa um efeito similar a uma magia. Ele precisa ser bem sucedido em um ataque do tipo Raio Óptico (alcance de 60m) considere todos os efeitos como magias lançadas por um mago nível 20. Balthan pode atacar com todos os olhos na mesma rodada, se fechar seu olho central (cancelando o efeito antimagia) e se houver alvos suficientes. Balthan só pode atacar um mesmo alvo com até quatro olhos diferentes por rodada. Os efeitos de cada olho são: Petrificar, Palavra de Poder: Matar, Desintegrar, Enfeitiçar Monstros, Enfeitiçar Pessoas, Infligir Ferimentos Graves, Invocar Criaturas VII, Lentidão, Relâmpago, Sugestão, Teia e Telecinese.

Cone Antimagia: O olho central de Balthan emite continuamente um cone antimagia de 60m diante de sua face. Todos os efeitos mágicos e sobrenaturais são anulados dentro do alcance do cone, incluindo os próprios raios ópticos de Balthan. Uma vez por rodada, Balthan precisa decidir a direção do cone, e se está ativo ou não (o monstro pode desativar o cone fechando o olho central, mas ele ainda enxerga através dos outros olhos.).

Prontidão: Balthan não pode ser atacado de surpresa;

Engolir: Toda vez que Balthan for bem sucedido em um ataque com mordida a uma criatura de tamanho Médio ou menor, a mesma que tem que ser bem sucedida em uma JP modificada pela Destreza ou será engolida. Uma vez dentro do monstro a vítima sofre 2d8+5 de pontos de dano por esmagamento, mais 5 de dano por ácido a cada rodada devido ao suco digestivo. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar usando garras ou armas de corte, causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CA20). Depois que a vítima sai, reações musculares fecham a abertura; qualquer outra criatura engolida terá que abrir seu próprio caminho. Balthus é capaz de comportar duas criaturas médias, quatro pequenas ou oito miúdas.

A Libertação de Valkaria

Parte 18

O DESAFIO DE NIMB

Premiação Sug.: (3d20-6)x1000XP

Premiação Completa: 54.000 XP

Nimb é o Deus do Caos, e rival de Khalmyr pelo controle do Panteão. Seu desafio, como qualquer outra obra desta divindade insana, parece produto de pura loucura.

A primeira sensação dos aventureiros quando transportados até aqui é uma forte tontura. Todos ficam atordoados durante 2d6 minutos, sem direito a JP. Criaturas atordoadas perdem seus bônus de Destreza na CA, deixam cair qualquer coisa que estejam segurando, não podem realizar ações, e seus inimigos recebem um bônus de +2 em seus ataques (felizmente, não há inimigos aqui no momento).

Assim que a tontura passa, os heróis podem examinar melhor o ambiente. À primeira vista, parece que estão todos nos corredores de uma grande e excêntrica mansão, decorada de forma incompreensível. Há mobília colocada em lugares errados — incluindo as paredes e teto. Portas com formatos estranhos, que não encaixam nos batentes. Sombras se projetam em direções erradas, ou mostram formas diferentes dos objetos que as produzem. Quadros pendem tortos nas paredes, ou mostrando imagens que mudam sempre que são observadas.

Praticamente nenhum objeto nesse lugar segue as regras normais. Uma

porta de aço pode ser frágil como vidro, enquanto um prato de louça comum pode ser mais duro que um escudo de adamantite. Um pequeno baú pode guardar mais itens que um grande armário. Um banco de madeira pode ser mais confortável que um trono, enquanto uma vela acesa pode cheirar como uma rosa. Apenas com um teste extremamente difícil de Inteligência (penalidade de -3) consegue-se adivinhar as reais características de um objeto.

A própria natureza da relidade parece distorcida neste lugar. Como resultado, personagens de alinhamento ordeiro ficam profundamente perturbados enquanto estão aqui, sofrendo um redutor de -4 em todas as suas rolagens de ataque, defesa, JPs e testes, personagens de alinhamento neutro recebem um redutor de -2 e personagens caóticos não sofrem nenhuma penalidade.

Magias e efeitos com o descritor de Ordem lançados aqui terão todas as suas variáveis numéricas minimizadas.

A masmorra de Nimb esta em constante mudança: portas e corredores desaparecem e reaparecem aleatoriamente, mudam de configuração, etc. Os corredores e aposentos pontilhados no mapa são de configuração aleatória. Sempre que os aventureiro chegarem perto destes locais o Mestre deve lançar 1d6: se o resultado for par, o aposento, porta ou corredor existirá e terá a configuração pontilhada; mas se for ímpar, a

configuração pontilhada não existirá e as portas, corredores ou aposentos não poderão ser alcançados de forma alguma.

Obrigações e Restrições

Nimb não segue qualquer lógica, nem exige qualquer norma de comportamento. Não há regras especiais para receber a Premiação Completa, porque a própria Premiação Sugerida é aleatória ((3d20-6)x1000). Como quase tudo que envolve o Deus do Caos, a recompensa dos aventureiros não depende de seus atos: será pura obra do acaso.

Encontros Aleatórios

O Deus do Caos não pareceu seguir qualquer tipo de critério para povoar sua masmorra. Rolando seus dados, ele colheu criaturas ao acaso pelos planos, trazendo-as aqui e deixando todas à vontade... na medida do possível.

Ao contrário de outras masmorras, não existe um nível de poder médio para as criaturas que os aventureiros podem achar pelo caminho — os encontros aleatórios são aleatórios MESMO. Desde um kobold comum a um dragão ancião, praticamente qualquer pessoa ou criatura pode surgir diante dos heróis. Na verdade, algumas podem até mesmo ser conhecidas; NPCs familiares aos heróis, vivos ou mortos, também podem ser encontrados aqui, raptados e/ou ressuscitados por Nimb. Mas são os originais,

clones ou cópias ilusórias?

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece — e neste caso o Mestre pode escolher qualquer personagem ou criatura disponível nos livros, com qualquer pontuação, bem como qualquer NPC conhecido no cenário de campanha. A seguinte tabela é apenas um exemplo do caos que reina aqui. Se você não está usando Arton como cenário, substitua por seus NPCs favoritos:

Encontros Aleatórios - Nimb	
4-5	um sapo
6-7	1d4 elfos bárbaros (2º nível)
8	um balor
9	um minotauro guerreiro (3º nível)
10	um javali
11	Tarso, o Dragão Lich de Holy Avenger
12	uma mula
13	1d6 homens rato
14	1 hidra de lerne de 2d6 cabeças
15	um conjunto musical formado por 1d4+2 bardas meio elfas.
16	1d4 baleias orcas (capazes de nadar em terra firme)
17	um gafanhoto gigante
18	Niele, a maga de Holy Avenger
19	um queijo
20	1d4 místicos halflings
21	1d6 drows
22	uma crio esfinge
23	uma fera do caos Grande
24	Tarrasque

A Libertação de Valkaria

Criaturas Caóticas

A masmorra de Nimb não apenas oferece encontros inesperados, mas também oponentes inesperados. Além de suas características normais, cada criatura encontrada aqui (daqui por diante conhecida como criatura-base) também possui uma das seguintes características especiais:

Ataque Especial: um habitante desta masmorra ganha um ataque especial na lista a seguir:

Armas de Sopro: Uma vez a cada 2d4 rodadas, a criatura-base pode expelir pela boca uma cone de 10m de energia (fogo, frio ou sônico). O dano depende do tamanho da criatura-base: 1d8 (Pequenos), 2d6 (Médios), 2d8 (Grandes), 3d6 (Enormes), 6d6 (Imensos) e 10d6 (Colossal).

Encantar: Esta habilidade funciona como a magia Encantar Pessoas (nível de conjurador igual aos DVs da criatura-base e tem alcance 10m).

Olhar Apavorante: Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base fica Aterrorizada (Manual de Regras Básicas do Old Dragon).

Olhar Petrificante: Qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base fica é transformada em pedra.

Veneno: Escolha qualquer ataque natural da criatura-base para aplicar o veneno. O dano é de 1d6 na Força, Destreza ou Constituição.

Qualidade Caótica: um habitante desta masmorra ganha duas qualidades especiais na lista a seguir:

Asas: a criatura base recebe Destreza+4 velocidade de vôo igual a sua velocidade base+10. Caso a criatura já seja alada, ela passa a ter dois pares de asas (e recebe os mesmos benefícios).

Garras: a criatura base tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber essa habilidade), aumentando o dano em 1 dado o dano causado por ataques com garras.

Habilidades Similares a magia: a criatura base recebe uma habilidade similar a magia, que pode ser escolhida livremente entre as magias de mago e clérigo. Criaturas bases com 3 DVs ou menos podem escolher apenas magias de 1º círculo; criaturas bases com 6 DVs ou menos podem escolher magias de 1º e 2º círculo; criaturas com 10 DVs ou menos podem escolher magias do 1º, 2º ou 3º círculo. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao número de DVs/2 arredondado para baixo. A magia é tratada como se fosse conjurada por um mago com o nível igual aos DVs da criatura.

Membros Extras: a criatura-base tem um par de extra de braços (ou patas, tentáculos, etc.) que podem ser usados para ataques extras (com redutor de -5).

Redução de Dano: uma criatura-base de tamanho Pequeno ou menor recebe uma redução de dano 5/magia ou or-

dem; uma criatura base de tamanho Médio, Grande ou Enorme recebe redução de dano 10/magia ou ordem; uma criatura de tamanho Imenso ou maior recebe redução de dano de 15/magia ou ordem.

Regeneração: uma criatura base de tamanho Pequeno ou menor regenera 5 pontos de vida por turno; uma criatura base de tamanho Médio, Grande ou Enorme regenera 10 pontos de vida por turno; uma criatura de tamanho Imenso ou maior regenera 15 pontos de vida por turno.

Resistência a magia: a criatura base recebe RM igual a 10 + seus DVs.

1) Câmaras da Loucura

O Estes aposentos exibem a mesma arquitetura e decoração exóticas vistas no resto da masmorra. Mas também oferecem certos “efeitos especiais”, que podem ser perigosos para os visitantes... ou não!

Todos os efeitos são similares a magias, exceto pelo fato de que sempre afetam o aposento inteiro, e em geral são ativados apenas quando o grupo inteiro de heróis entra no aposento. A “magia” em questão sempre parece ser conjurada por um personagem em uma pintura, uma estátua, uma peça de mobília ou outra “criatura”. Para tentar detê-la (com um ataque, Dissipar Magia ou algo assim), considere a “criatura” como um conjurador de 20º nível com CA 10 e 20 PVs.

Os efeitos acontecem apenas uma



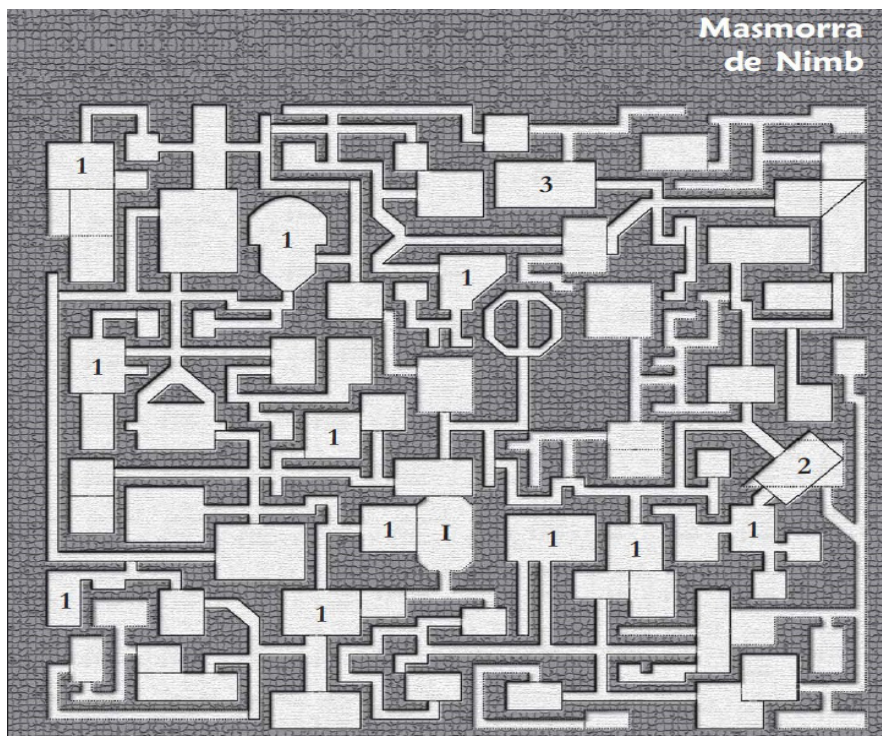
vez, e não se repetem caso os aventureiros retornem ao aposento. Para descobrir o efeito exato role 1d6 e siga as instruções abaixo:

1) Ação Aleatória: no interior deste aposento, personagens que falham em uma JP modificada pela Sabedoria são forçados a agir aleatoriamente. O efeito acaba quando a vítima deixa o aposento.

2) Teletransporte: todos os personagens devem fazer uma JP modificada pela Sabedoria. Se apenas um membro do grupo falhar, todos são transportados para um ponto aleatório do mapa, escolhido pelo Mestre.

3) Gravidade Reversa: assim que todos os personagens entram na sala, o lugar inteiro tem sua gravidade invertida. A gravidade fica ao contrário e todos “caem” no teto (uma queda de 6m).

A Libertação de Valkaria



4) Cancelar Magia: assim que todos os aventureiros entram na sala, um efeito de Dissipar Magia atinge todo o aposento, possivelmente cancelando proteções mágicas e outras magias benéficas dos personagens.

5) Forma Gasosa: todos os personagens devem fazer uma JP modificada pela Constituição. Aqueles que falham adquirem uma forma gasosa, ficando translúcidos e enfumaçados, juntamente com seu equipamento. O efeito dura 40 minutos.

6) Cura Total: todos os personagens recebem os benefícios da magia Cura Completa. Esse efeito pode ser evitado (afinal, os aventureiros não sabem

que é um efeito benéfico) com uma JP modificada pela Sabedoria.

2) Jogo Perigoso

Este lugar pode parecer familiar para alguns aventureiros, pois na verdade lembra um aposento existente na Mansão de Zolkan — um lugar conhecido por personagens que tenham participado da aventura “Holy Avenger”. Para os demais, basta saber o seguinte:

Neste aposento há uma grande mesa de jogo com cadeiras à volta. Assim que os aventureiros entram, um fantasma vestido como bardo convida

todos a sentarem para jogar. O fantasma pode ser atacado ou afetado pelo poder da fé normalmente, como um morto-vivo incorpóreo com 2 DVs. No entanto, caso seja destruído ou esconjurado, ele estará aqui novamente se os aventureiros voltarem ao aposento, como se nada houvesse acontecido.

Em nenhuma circunstância o fantasma ataca os aventureiros, apenas repete seus convites silenciosos para jogar. Ele tem cartas de baralho, dados e outros jogos de azar. A vitória é resolvida no dado, no caso o mestre e o jogador rolam 1d6, o maior número vence.

Sempre que um aventureiro vence uma partida, o fantasma aplaude — e então lança sobre o vencedor uma magia benéfica, como um conjurador de 20º nível, escolhida ao acaso entre as seguintes: Arma Encantada, Cura Total, Curar Doenças, Proteção contra Frio/Calor ou Desejo (à escolha do vencedor, mas deve ser feito imediatamente).

No entanto, se o aventureiro perde, o bardo faz um aceno negativo e lança sobre o perdedor (também como um conjurador de 20º nível uma magia entre as seguintes: Causar Ferimentos Graves, Raio de Enfraquecimento, Dissipar Magia, Lentidão, Metamorfose (à escolha do Mestre) ou Petrificação. A vítima tem direito a uma JP modificada pela Sabedoria. Atacar o bardo fantasma não evita a conjuração da magia.

Qualquer personagem pode jogar quantas vezes quiser. Cada partida leva dez minutos.

3) A Guardiã

Nesta vasta câmara, existem tapetes e peças de mobília posicionadas tanto no chão quanto nas paredes e teto — na verdade, o círculo de Teleportação Planar está no teto. Qualquer personagem pode andar normalmente sobre qualquer das superfícies como se estivesse caminhando no chão, sem a necessidade de qualquer teste.

Ainda mais peculiar que as condições gravitacionais, é o fato de que o aposento está repleto de pássaros. São centenas e centenas de aves negras, muito parecidas com corvos comuns.

Um teste de inteligência permite reconhecer estes animais como os raríssimos pássaros do caos. Estes animais mágicos são conhecidos como puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado. A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo, dão errado, e vice-versa. Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte.

Em termos de jogo, neste aposento, qualquer teste envolvendo uma rolagem de dados que envolva teste

A Libertação de Valkaria



de Características, ataques, defesas e JPs tem efeito contrário. Um acerto torna-se um erro, e um erro torna-se um acerto. Outras rolagens não são afetadas.

Os pássaros do caos são criaturas sagradas de Nimb. Matar um deles (intencionalmente ou não) atrai sobre o pecador uma Maldição. Uma JP modificada pela Sabedoria é permitido para evitar (lembrando que um erro será um acerto, e viceversa).

Esta câmara esta tão cheia de pássaros que qualquer magia ou ataque de área certamente atingirá vários deles.

“Errar de propósito” para evitar o efeito não funciona, pois o caos nunca pode ser usado a seu favor. No entanto, o redutor sofrido por personagens não-caóticos na masmorra agora atua a seu favor, pois aumenta suas chances de “errar”.

Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder. E o Guardião desta masmorra é, justamente, uma jovem clériga de Nimb. Uma figura familiar para aventureiros que tenham participado da aventura “Dado Selvagem”.

— *Então, seus bundas-moles, o que vai ser?* — ela diz, lá no teto, ao lado do portal. — *estão prontos para perder uns Pontos de Vida? Isso mesmo, eu sou a Guardiã da Ponte, e para passar pela ponte precisam me enfrentar? Hã? Como assim. “que ponte”?*

Hit, clériga de Nimb, normalmente não teria condições de desafiar um

grupo de heróis tão poderoso quanto este. Mas a presença dos pássaros do caos garante que quase qualquer ataque dos heróis contra ela fracasse. De forma contrária, deixando-se abraçar pelo caos, ela consegue que suas próprias rolagens sejam erros ou acertos, à sua escolha.

Quer dizer que, neste local, ela NUNCA vai falhar em uma rolagem.

Uma boa estratégia seria recorrer a magias ou manobras que não envolvam rolagens de dados por parte dos personagens, como Mísseis Mágicos.



Hit [Média e Caótica]
CA 18 **JP** 15 **MV** 6m **M** 10
RM 14
 ATQ 1 Maça Pesada (1d8+5)

H1																			

Regeneração: AHir regenera 10 pontos de vida por turno. Armas Ordeiras e magias com o descritor Ordem causam dano normal em Hit.

Magias Divinas: 4 magias de 1º Círculo e 3 magias do 2º Círculo.

— *Ai droga, isso dói!* — ela se queixa, quando fica com 15 pontos de vida.
 — *Tá bom, eu desisto! Vocês podem passar!*

O portal está ativo. Matar Hit não é necessário: a decisão de fazê-lo ou não fica por conta dos aventureiros, e não afeta a premiação.

O desafio seguinte está à espera.

A Libertação de Valkaria

Parte 19

O DESAFIO DE KHALMYR

Premiação Sugerida: 38.000XP

Premiação Completa: 56.000 XP

Khalmyr, o Deus da Justiça, atuou como juiz e carrasco durante a condenação de Valkaria. Ele arquitetou o labirinto como uma prova para seus Libertadores, e reservou-se no direito de preparar a penúltima masmorra.

Quando chegam, os Libertadores percebem-se no interior de uma câmara com paredes de cristal — ou algo parecido com cristal, mas na verdade duro como adamantite. O chão, paredes e teto são transparentes: mesmo de onde estão, os heróis podem ver os corredores e aposentos vizinhos, assim como seu conteúdo. Tudo está bem iluminado, embora não pareça existir nenhuma fonte de luz. O ambiente além das paredes parece vazio, branco e límpido, com os reflexos das bordas e cantos repetindo-se ao infinito.

Vistas de perto, as paredes revelam desenhos que lembram inscrições e traçados geométricos. Um Teste de Inteligência revela que são avisos e mapas; todo o traçado da masmorra pode ser consultado em todos os corredores de aposentos, a qualquer momento. Além disso, as Obrigações e Restrições da masmorra estão ali registradas com clareza, em idioma conhecido pelos heróis, pois esta é a natureza de Khalmyr — veracidade e honestidade absoluta. O Mestre

pode entregar aos jogadores uma cópia do mapa, e também revelar as Obrigações e Restrições do desafio, exceto pela natureza dos cinco testes (veja adiante).

Por sua luminosidade e transparência, pode-se até notar ao longe a movimentação de criaturas, mesmo aquelas muito distantes. Por outro lado, ficar fora de vista é quase impossível: qualquer teste de Esconder-se tem uma penalidade de -5 (encontrar um esconderijo aqui seria praticamente uma façanha épica!).

A masmorra apresenta outra característica incomum — e potencialmente perigosa. Quando qualquer objeto inanimado cai, ou apenas é colocado no chão, atravessa o piso como se este não existisse. Deixar cair uma arma ou outro item pode significar perdê-lo para sempre, vendo-o cair através do chão translúcido até sumir no nada.

Se deixar cair um item, um personagem pode usar tentar recuperar a peça, com um teste bem-sucedido de Destreza. Caso a peça atravesse o chão, uma magia de Teleportação lançada a tempo ainda pode recuperá-la.

Personagens que pensem em amarrar seus itens nos pulsos ou coisa parecida sofrem um redutor de -1 ao usá-los, e também podem ter dificuldade em soltá-los quando a situação exigir.

Magias e efeitos baseados em Caos lançados aqui tem 50% de chance de falharem e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o

mínimo possível. O mesmo vale para todas as magias de Ilusão e Necromancia.

Obrigações e Restrições

Khalmyr é um deus justo, mas também severo. Para receber a Premiação Completa, todos os aventureiros no grupo devem seguir os Códigos de Conduta dos Paladinos à risca - sejam paladinos ou não. Isso significa agir com honra, não mentir, não roubar, não usar veneno, não fazer Ataques Furtivos, ajudar qualquer pessoa em necessidade (exceto quando essa ajuda tem objetivos malignos) e punir aqueles que ameaçam inocentes. Também não é permitido conjurar magias com o descritor Mal, Caos, Morte, Medo, além das magias que envolvam ilusão ou necromancia.

Encontros Aleatórios

Seria estranho, em uma masmorra construída pelo Deus da Ordem, acontecerem encontros “aleatórios”. De fato, absolutamente nada neste lugar é obra do acaso — todos os eventos e encontros ocorrem em lugares determinados. Por isso, não há uma tabela de Encontros Aleatórios para este desafio.

A masmorra é povoada por criaturas diversas. Algumas simplesmente seguem ordens de Khalmyr, aguardando pacientemente por este dia para cumprir sua função. São, na maioria dos casos, clérigos e paladinos já falecidos — com ferrenha disciplina im-

ortal, testemunhando a passagem dos séculos até que seus serviços sejam necessários. Outros, no entanto, são criminosos e seres malignos de toda espécie, capturados e encarcerados aqui; seu destino é apenas receber a destruição pelas mãos dos Libertadores quando estes chegarem.

Alguns encontros envolvem combate, enquanto outros são testes de bravura, justiça e bondade. A natureza de cada avaliação, bem como informações sobre as criaturas encontradas, é explicada a seguir.

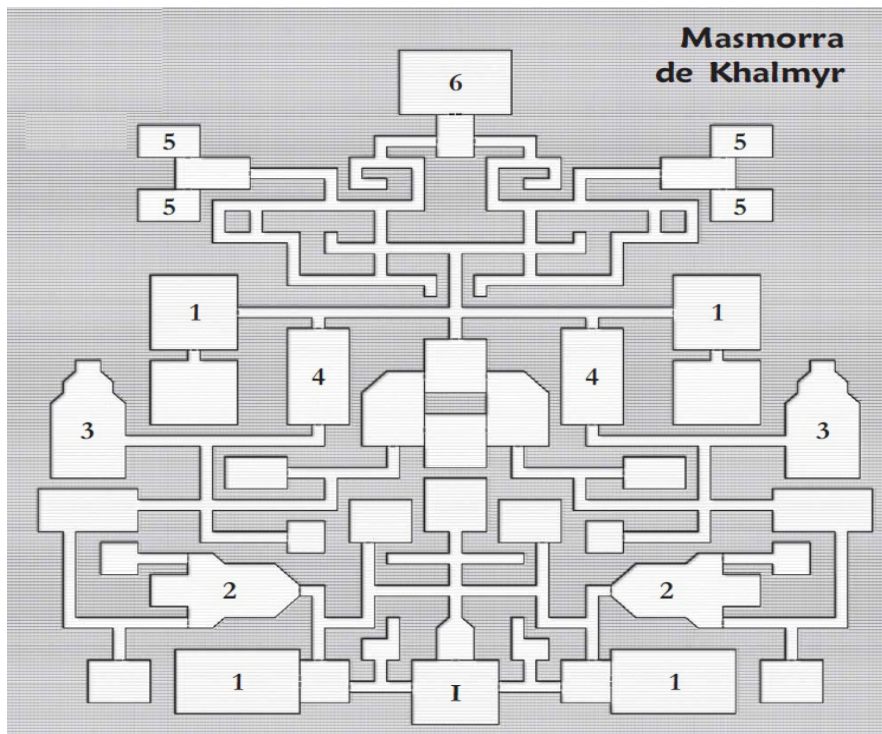
1) Teste da Bondade

Nesta grande câmara, o chão está coberto de sangue fresco. Os aventureiros são esperados por 1d6+6 clérigos humanos, de ambos os sexos, todos muito feridos — aparentemente por suas próprias espadas curtas. Eles não usam outras armas ou armaduras, vestem apenas túnicas simples com o símbolo de Khalmyr, agora ensangüentadas.

As estatísticas completas destes sacerdotes não são importantes: basta saber que são todos clérigos de 8º nível, leais e bondosos, normalmente com 50 Pontos de Vida cada, mas agora com 1d4-8 PVs (ou seja, morrendo, entre -4 e -7 PVs). Mesmo que sejam restaurados, todos estão impedidos de conjurar magias.

Estes clérigos podem ser curados (ou ressuscitados) por meios normais. O teste consiste justamente em verificar se os Libertadores são ligeiros em sal

A Libertação de Valkaria



var suas vidas, e generosos em usar suas magias, poderes ou itens mágicos de cura. Se qualquer aventureiro tentar deixar esta câmara enquanto um clérigo ainda estiver ferido, verá os mesmos ferimentos dos clérigos aparecendo em seu próprio corpo, sofrendo todo o dano que ainda resta restaurar.

Ou seja, se restam 12 clérigos com 30 PVs cada (sendo seu total 50 PVs), um aventureiro que tente abandoná-los ainda feridos sofrerá 240 pontos de dano ao passar pela porta! Sucesso em uma JP de Constituição com modificador -3 reduz o dano à metade.

Caso um ou mais clérigos sejam

deixados mortos, o aventureiro também morre se falhar em sua JP, ou sofre dano total se tiver sucesso. Um clérigo morto (ou seja a -10 PVs) significa 60 pontos de dano.

2) Teste da Percepção do Caos

Dez guerreiros anões em armaduras, todos aparentemente iguais, estão perfilados junto às paredes. Nenhum deles diz nenhuma palavra em momento algum. Assim que os aventureiros entram na sala, todos erguem seus machados e avançam para lutar.


Metade destes guerreiros são anões malignos, prisioneiros aqui há sécu-

los e forçados a participar deste teste como castigo. Caso consigam destruir os Libertadores, receberão a liberdade. Suas intensões podem ser percebidas através da magia Detectar Alinhamento.

Os anões restantes no entanto são paladinos (8º nível) de Khalmyr. Eles fingem atacar os Libertadores da mesma forma que os anões malignos, mas na verdade erram todos os ataques de propósito (um fato que pode ser percebido com um teste de Inteligência). Eles rosnam ameaças e fazem o possível para se misturar aos outros. Caso qualquer um deles seja atacado e sofra dano, todos os aventureiros sofrem

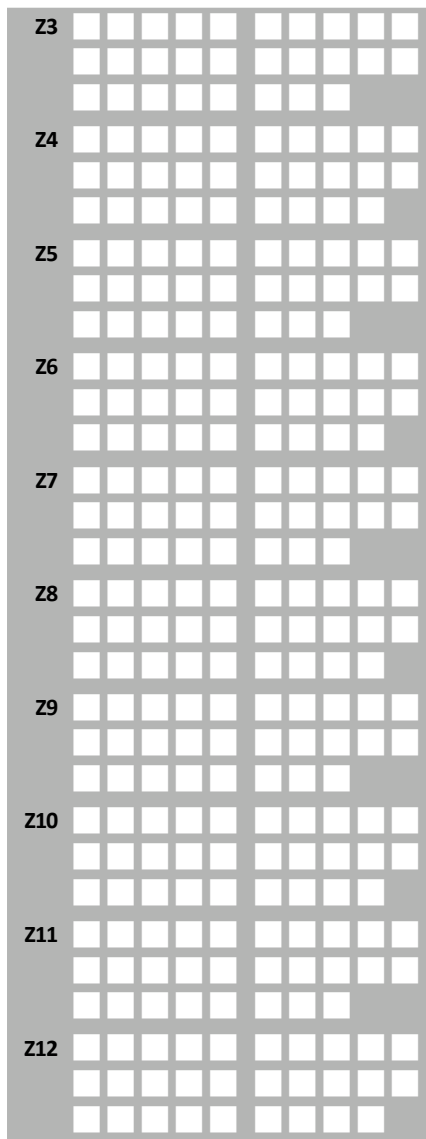
o mesmo ferimento e recebem o mesmo dano (uma JP modificada pela Constituição reduz o dano pela metade). O mesmo vale para magias e efeitos nocivos. Caso um deles seja morto os aventureiros devem ter sucesso em uma JP modificada pela Constituição ou morrerão também.

O desafio está em usar o poder de Detectar o Caos, ou simples bom senso, para saber a diferença entre os anões malignos e os anões paladinos - sendo que um grupo sem esta habilidade terá grandes problemas para sobreviver ao teste.

 Anões Paladinos [Médio e Ordeiro] ATQ 1 machado grande+9 (1d12+7)	CA 19	JP 10	MV 4,5m	M12
A1				
A2				
A3				
A4				
A5				

Equipamentos: Machado Grande+2 (ordeiro), Meia Armadura+2 (ordeiro) e Manto do Carisma+2 (ordeiro).

Magias: 2 magias de 1º Círculo.



4) Teste de Coragem

No centro desta câmara aguardam dois vultos enormes, de aparência humanoíde, os corpos totalmente cober-

tos por mantos brancos de pele. Lembram homens em trajes de esquimó.

No entanto, um Teste de Inteligência bem-sucedido permite uma identificação correta das criaturas: os “mantos brancos” são na verdade asas de inseto, perfeitamente dobradas sobre o corpo, e revestidas com uma fina camada de gelo. Não se trata de seres humanos, mas sim diabos gelugons. Aprisionados aqui por Khalmyr, eles aguardam pelos aventureiros para atacá-los e matá-los em troca da liberdade — uma tarefa que dificilmente conseguirão cumprir.

Estes gelugons estão desarmados, sendo obrigados a lutar apenas com garras, presas e cauda. Também não podem usar quaisquer habilidades similares a magia (incluindo invocar outros diabos). No entanto, eles têm uma vantagem inesperada; quando começa a luta, sua primeira ação é invocar a aura de medo — que atinge todo o aposento. Personagens que falham em suas JPs modificada pela Sabedoria (um para cada gelugon) sofrem os efeitos da magia Medo. Entre dos efeitos normais da magia, inclui uma chance de 60% de largar qualquer objeto que esteja segurando (incluindo, provavelmente, sua arma mais poderosa). E uma vez que objetos caídos nesta masmorra podem ser perdidos para sempre...


A presença de um personagem imune a medo será bem útil para evitar esse problema.

5) Teste da Destruição do Mal

As paredes transparentes permitem, mesmo à distância, identificar um aposento repleto de grandes esqueletos — sem dúvida pertencentes a humanoides monstruosos. Eles não conseguem sair, mesmo com as portas abertas, mas percebem de longe a aproximação das criaturas vivas que tanto odeiam.

Todos os dez esqueletos nesta câmara são esqueletos grandes normais, exceto por um detalhe: estas criaturas são tremendamente resistentes a qualquer forma de dano ou magia. Possuem Redução de Dano 40/Bem e Resistência a magia 25. São praticamente imunes a Afastar Mortos-Vivos e qualquer magia que os controle.

As únicas coisas que ignoram sua RD e RM são armas e magias sagradas. Isso inclui qualquer magia com o descritor Bem, magias que canalizam a energia positiva (como Curar Ferimentos), armas abençoadas, água benta e outras formas com poder divino benéfico.

 **Esqueleto** [Grande e Caótico]
CA 17 JP 17 MV 12m M 8
RM 25 RD 40/-
ATQ 2 Garras+4 (1d6+4)

E1	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E2	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E3	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							

E4	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E5	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E6	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E7	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E8	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E9	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							
E10	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
	█	█	█							

Resistência a Expulsão: Estes esqueletos são muito difíceis de serem afetados pela habilidade de Afastar Mortos Vivos dos clérigos ou paladinos, considere que a chance de afastar esses esqueletos é de 5%.

Imunidade: Esqueletos são imunes a efeitos de frio. Estes esqueletos também possuem uma imunidade a armas de concussão sem nenhum tipo de encantamento, elas jamais ultrapassarão sua RD, mas se a arma for sagrada ou estiver abençoada ela poderá não só ultrapassar a RD como causar dano dobrado ao monstro.

6) Guardiões do Mal

Visível à distância pelas paredes de cristal, um grande guerreiro em armadura negra aguarda impassível nesta câmara. Com ele, de braços enlaçando sua cintura, uma bela mulher com asas de couro olha feroz para os recém-chegados.

Outrora ele foi um guerreiro sagra-

A Libertação de Valkaria

do, um defensor da Ordem e Justiça como tantos outros que serviram a Khalmyr. Sua carreira como paladino foi longa e bem-sucedida, marcada por inúmeras vitórias contra o mal. Vilões o evitavam. Lordes demoníacos temiam seu nome. No entanto, durante uma de suas muitas incursões pelos planos infernais, Thomar Steelwill encontrou-se diante da decisão difícil: destruir aquela bela e frágil mulher demônio que implorava pela vida, ou conceder-lhe uma chance de redenção. Afinal, pensou ele, ninguém é culpado por nascer como uma criatura demoníaca.

Karlya foi poupada. Ela, em gratidão, amaria seu salvador pelo resto da eternidade — ou pelo menos assim diziam seus lábios saborosos e cheios de malícia. Em poucos meses, beijos e promessas de prazer levaram Thomar cada vez mais perto do abismo. E ele caiu em desgraça. Totalmente seduzido, escravo da beleza demoníaca de sua “querida”, passou a cometer crimes para satisfazê-la. Pecados menores a princípio, mas cada vez mais graves, cada vez mais sangrentos. Tornou-se tudo que é oposto ao Bem e Ordem. Um algoz.

Durante anos Thomar serviu aos caprichos maléficos da súcubo, aterrorizando populações completas sob suas ordens — e ela, por sua vez, extraía mais e mais prazer do sofrimento e desespero que seu doce escravo provocava. Aldeias foram chacinadas apenas porque Karlya pedia com doçura a seu “amado”. O sangue de

milhares correu apenas porque isso a fazia sorrir. Juntos, eles eram o flagelo de reinos inteiros. Até que um dia, confrontados com heróis, os dois foram capturados e levados à justiça de Khalmyr.

Como outros Guardiões presentes no Labirinto, ambos foram condenados a ficar aqui e lutar pela vida contra os Libertadores, pois apenas com sua destruição o portal de Teleportação Planar será ativado. Sem dúvida um fim inglório para duas carreiras tão famigeradas.

Para oferecer um desafio maior, o algoz está sob uma proteção especial: além de suas habilidades normais, ele tem Redução de Dano 50/- e Resistência a Magia 25. Essa proteção será reduzida caso os Libertadores tenham passado pelos testes anteriores: para cada teste concluído, a RD pode ser ultrapassada por um tipo de arma e a RM diminui em 5. Supondo, então que os aventureiros tenham passado por três testes, o vilão terá RM 10 e sua RD será 50/Bem, Magia e Ordem. E se passarem por todos os cinco testes, sua RD e RM desaparecem totalmente. A ordem dos tipos de dano que ultrapassam a RD é a seguinte: Bem, Magia, Ordem e Armas Cortantes. Para cada teste que os heróis completam com sucesso, acrescenta um desses tipos, se completarem os cinco testes, a RD desaparece totalmente.



A Libertação de Valkaria



Thomar Steelwill [Médio e Caótico]

CA 21 JP 6 MV 9m M12

RD 50/- (ver descrição) RM 25 (ver descrição)

ATQ 1 Espada Bastarda+19 (1d10+8+2d6 - decisivo 17-20 x2)

T1

Detectar Alinhamento: Thomar pode usar Detectar Alinhamento livremente, como uma habilidade similar a magia. Essa habilidade duplica os efeitos da magia de mesmo nome.

Benção das Trevas: Thomar recebe um bônus de +4 em todas as suas JPs.

Destruir a Ordem (2x/dia): Thomar pode tentar destruir a ordem usando um ataque regular. Ele soma +4 a jogada de ataque e causa +10 de dano.

Aura de Desespero: Thomar irradia constantemente uma aura que causa uma penalidade de -2 nas JPs de todos os oponentes em um raio de 3m.

Cura pelas mãos (1x/dia): Thomar pode curar 40 PVs. Ele só pode usar essa habilidade em si mesmo ou em Karlya.

Magias Divinas: 3 magias de 1º Círculo, 2 magias de 2º nível, 2 magias de 3º nível 1 magia de 4º nível.

Equipamentos: 1 Espada Bastarda+3 (caótica), 1 Armadura de Batalha Resistente ao Fogo +3 (caótica), 1 Manto da Resistência+3 e uma Manopla de Força dos Ogos.



Karlya [Médio e Caótico]

CA 29 JP 4 MV 9m|15m (vôo) M12

RD 20/ferro frio ou bem RM 15

ATQ 2 Garras+11 (1d13+1)

K1

Drenar Energia: Karlya pode drenar a energia dos mortais com um beijo. Um beijo ou abraço bem sucedido de Karlya impõe um nível negativo; a vítima de obter sucesso em uma JP modificada pela Constituição para evitar a perda.

Alterar Forma: Katlya pode assumir qualquer forma humanóide de tamanho Pequeno, Médio ou Grande usando uma ação padrão.

Magias: 7 magias de Primeiro Círculo.

Karlya espera não entrar em combate (ela sempre conta com seu amado para protegê-la), mas antes da chegada dos heróis lançará diversas magias de proteção sobre si mesma e outras para ajudar Thomar. Durante a luta, permanecerá à distância, usando suas magias e habilidades para ajudar o algoz em seu combate.

Ela tentará ficar fora de alcance, voando, lançando Mísseis Mágicos e Sono. As modificações causadas por essas magias não estão nas estatísticas apresentadas.

Com a morte de Steelwill e Karlya, milhares de vítimas massacradas finalmente podem descansar em paz, sabendo que a justiça foi feita. O portal está ativo. O último desafio aguarda pelos Libertadores.

Parte 20

O DESAFIO DE KHALMYR

Premiação: Especial

Após passar pelo último portal, os aventureiros encontram-se em um local familiar.

Não parece existir aqui qualquer condição ambiental exótica ou nociva — na verdade o lugar é muito agradável. Nesta vasta alcova, bem como em quase todo o complexo, o ar é fresco e revigorante. Carregado com o perfume de rosas, que crescem por toda parte, colorindo tudo com vermelho, violeta, rosa e branco. A luz de um dia de primavera parece entrar por janelas invisíveis. O chão é formado

por um gramado macio e violeta. As paredes quase brancas exibem padrões de ondas e espirais lilases, lembrando muito a graciosa arquitetura da própria cidade de Valkaria — mas em colunas, câmaras e corredores muito mais impressionantes.

Alguns bancos de jardim, pintados de branco, oferecem lugar para um breve repouso junto às roseiras. E sentada bem ali, quase sem ser notada, uma mulher humana de cútis rosada e cabelo violeta cheira as rosas. Marolas correm sobre sua pele nua.

Ela olha suave para os recém-chegados e sorri com candura.

— *Meus heróis* — diz Valkaria. — *Sei que já ouviram estas palavras outras vezes. Mas nunca dos lábios de uma deusa. E nunca, eu garanto, nunca tão verdadeiras quanto agora.*

Esta é Valkaria, em pessoa. Não a verdadeira deusa, cujo corpo real se encontra transformado em pedra — mas sim um avatar, uma encarnação de seu poder divino. Avatares são empregados pelos deuses para resolver seus assuntos sem que precisem deixar seus respectivos reinos. Carregam apenas uma pequena parte de sua força, mas mesmo assim são incrivelmente superiores aos mortais.

— *Vieram muito longe* — ela continua, voltando a cheirar as rosas. — *Meus irmãos deuses não acreditavam que fossem capazes. Não tinham em vocês a fé que sempre tive. Mas eu nunca duvidei. Nunca perdi as esperanças. Sempre soube que viriam me salvar. Estou orgulhosa.*

A Libertação de Valkaria



Valkaria fica de pé. Passos lentos trazem a deusa mais para perto dos Libertadores, enquanto uma sombra preocupante passa por seu rosto.

— *Mas não acabou ainda* — ela diz, lançando um olhar inquieto na direção da porta. — *Um último desafio ainda precisa ser vencido. O mais perigoso de todos. MEU desafio.*

“Eu asseguro, não existe masmorra mais perigosa em todos os mundos. Em seus corredores vocês enfrentarão feras, monstros e vilões que fariam reinos tremerem. Alguns são antigos inimigos, trazidos de volta para desafiá-los. Outros foram criados apenas para testar as forças dos Libertadores. Nem mesmo meu poder, sozinho, poderia conceber tamanha obra. Só consegui construir este labirinto com a ajuda de todo o Panteão.”

“Vejo a pergunta em seus olhos. Por quê? Se minha libertação depende de sua vitória, por que fazê-la mais difícil? Por que motivo deveria ser eu, justamente eu, a elaborar o mais perigoso dos desafios?”

O acanhamento foge de seu rosto. A deusa volta a sorrir.

— *Tenho uma ambição. Nem um pouco modesta, como devem adivinhar. Espero pelo dia em que vocês, humanos, sejam superiores aos deuses. E vencendo o Labirinto vocês estarão dando o primeiro passo nessa direção, oferecendo a primeira prova de que isso acontecerá. Eu fiz vocês para que isso aconteça.*

Então Valkaria beija cada um dos aventureiros. Seu beijo promove os mesmos efeitos das magias Cura To-

tal e Cura de Maldições, cancelando ou curando quaisquer ferimentos ou efeitos nocivos que estejam afetando os heróis, até mesmo energias drenadas (como penalidades nas Características). Ela também poderá usar Ressurreição para trazer de volta à vida qualquer membro do grupo que tenha caído pelo caminho, com todos os seus itens mágicos (exceto aqueles que tenham sido apanhados pelos próprios jogadores).

Espera-se que o grupo de aventureiros chegue até aqui entre o 17º e o 20º nível. Um grupo abaixo de 20º nível dificilmente estará em condições de vencer a masmorra. Neste caso, o beijo de Valkaria vai também aumentará os poderes dos heróis temporariamente, elevando-as ao nível 20.

O aumento de poder dura apenas pela duração deste desafio, a menos que mais tarde Valkaria decida fazê-la permanente, como parte da recompensa por salvá-la (veja no “Apêndice”).

— *Quero vocês no auge de suas forças.* — ela explica, após conceder sua bênção.

— *Agora vão. O desafio final os espera. Eu os aguardo, meus Libertadores.*

Valkaria desaparece, deixando apenas um aroma de rosas.

Obrigações e Restrições

Não há. Esta masmorra é tão perigosa, que o simples fato de vencê-la já basta para satisfazer a deusa. Além disso, sua premiação é especial — pois concluir este desafio significa libertar

A Libertação de Valkaria

Valkaria, e a recompensa para esse ato supremo será discutida adiante.

Encontros Aleatórios

Valkaria não estava exagerando sobre os riscos de percorrer estes corredores, pois os adversários que esperam adiante não são criaturas comuns. Não se trata de pessoas ou monstros mundanos, vivos ou mortos, conjurados para habitar a masmorra.

Todos os Guardiões já derrotados pelos Libertadores ao longo da aventura estão aqui novamente, agora como criaturas errantes! Alguns foram ressuscitados, outros recriados por poder divino, e outros ainda são réplicas mágicas com as mesmas habilidades.

Independente de seu comportamento quando encontraram os heróis antes, desta vez todos os Guardiões lutam até a morte. Eles estarão equipados com seus itens mágicos originais, mesmo que estes tenham sido tomados pelos aventureiros. No entanto, quando são vencidos, seus itens desaparecem — da mesma forma que os cadáveres.

Também é possível encontrar aqui certos inimigos pessoais dos aventureiros: monstros e vilões que eles tenham enfrentado no passado, antes desta aventura, ao longo de suas carreiras. Na verdade, o que esta masmorra faz é confrontar os Libertadores com seus piores inimigos. Portanto, a critério do Mestre, qualquer criatura ou NPC já encontrado e vencido pelos personagens jogadores pode reaparecer

aqui como um monstro errante.

Mesmo como uma deusa maior, a própria Valkaria não teria sido capaz de ressuscitar ou recriar sozinha todos estes seres tão formidáveis. Como ela mesma declarou, o poder do Panteão inteiro foi necessário para isso. O resultado é, de fato, a mais perigosa e desafiadora de todas as masmorras!

Role 1d6 para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d6 na seguinte tabela:

Encontros Aleatórios - Valkaria	
4-5	Fallandi, Guardião de Allihanna
6	Rornagar, Guardião de Ragnar
7	Sharin, Guardiã de Glórien
8	Tandan, Guardião de Lena
9	Tigre Primordial, Guardião de Hynnin
10	Prislanya, Guardiã de Marah
11	Rarvarimm, Guardião de Tenebra
12	Al-khab, Guardião de Azgher
13	Potentius, Guardião de Tauron
14	Sathane, Guardião de Tanna-Toh
15	Yon-ude, Guardião de Lin-Wu
16	Darkazimm, Guardião de Wynna
17	Coriphena, Guardião do Oceano
18	Reyjane, Guardiã de Thyatis
19	O Guardião de Sszzaaz
20	Destrukto, Guardião de Keen
21	Bhaltan, Guardião de Megalokk
22	Hit, Guardião de Nimb
23	Thomar, Guardião de Khalmyr (sozinho)
24	Karlya, Guardiã de Khalmyr (sozinha)

1) Cofres do Tesouro

Uma Deusa da Ambição não ama apenas aventuras, conquistas e descobertas. Ela ama tesouros!

Ainda que esta sua face não seja muito exaltada por seus clérigos (ou apreciada por seus inimigos...), Valkaria é apaixonada por ouro, gemas preciosas, jóias e itens mágicos — sendo que, entre os deuses, seu tesouro pessoal é o mais rico de todos.

A maior parte da fortuna de Valkaria esteve em segurança no Calabouço do Desafio, sua morada nos Reinos dos Deuses, quando a deusa estava livre. Temendo ser vítima de saqueadores (afinal, gente como Hynninn ou Sszzaas poderiam não resistir à tentação...), a deusa pediu a Khalmyr que seu tesouro fosse trazido com ela. E aqui está ele, espalhado em diversos aposentos.

As portas destas câmaras são formadas por uma muralha mágica permanente que brilha com diferentes cores, sendo que cada cor tem um propósito (similar a magia Esfera Prismática). Cada cofre contém uma fortuna incalculável em peças de platina, ouro e prata, formando verdadeiras colinas de moedas. Em termos de jogo, qualquer personagem pode literalmente levar tanto quanto puder carregar.

Os PJs tem de fazer um teste para encontrar os tesouros mais raros:

Dificuldade 10: 10.000 p.o ou 1 Cota de Malha Élfica (ordeira).

Dificuldade 15: 20.000 p.o ou 1 Armadura dos Anões (ordeira).

Dificuldade 18: 30.000 p.o ou 1 Lâmina do Sol (ordeira).

Dificuldade 19: 40.000 p.o ou 1 Sagrada Vingadora (ordeira).

Dificuldade 20: 50.000 p.o ou Lâmina da Sorte (ordeira).

Cada tentativa de procurar um item específico leva 4d6 minutos.

2) Rio de Lágrimas

Uma porção da masmorra está inundada, formando trechos de forte correnteza e até mesmo redemoinhos. A dificuldade para nadar é considerável, mas nem um pouco desafiadora para os Libertadores.

No entanto, o que parece ser água comum na verdade são lágrimas da própria Valkaria, derramadas ao longo dos séculos — pois, ao contrário do que ela afirma, a deusa passou por não raros momentos de desespero. Estas águas cresceram e se enfureceram até formar um rio caudaloso, que emana uma forte aura mágica facilmente perceptível através de Detecção de Magia. Carregam tanta tristeza, uma mágoa tão profunda, que não pode ser tolerada por simples mortais. Ao tocá-la, qualquer criatura experimenta um rápido vislumbre da dor sofrida pela deusa em seu cativo — e mesmo esse breve contato pode destruir uma alma mortal.

A Libertação de Valkaria

Qualquer criatura com menos de 15 DVs perde 2d4 pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma por rodada de contato com a água, sem direito a testes para resistir. Criaturas com 15 DVs ou mais tem direito a uma JP modificada pela Sabedoria para reduzir essa perda pela metade. Esse dano de habilidade pode ser restaurado de formas normais. Criaturas que tenham todas as três habilidades reduzidas a zero morrem, e não podem ser ressuscitadas: suas almas foram completamente destruídas.

3) O Desafio Final

Chegando a este imenso jardim, os Libertadores têm a impressão de estar em campo aberto — pois o gramado violeta se estende a perder de vista, e vastas formações de nuvens preenchem o céu lilás. Olhando atentamente, podem ver que as nuvens maiores formam um conhecido rosto feminino.

Os limites do aposento são demarcados por grandes colunas, ligadas entre si por muitas correntes de prata. Roseiras crescem entrelaçadas entre as colunas e correntes. O ar está carregado de perfume e pétalas levados pelo vento. Os Libertadores percebem com clareza: estão no mesmo local do quadro visto na Antecâmara do Desafio.

Diante deles, está uma mulher humana. Lembra Valkaria, mas não com a aparência que conhecem. Não está acorrentada. Não exibe a fragilidade

e nudez de uma donzela em perigo. Não mostra os olhos aflitos e gestos suplicantes de sua célebre estátua. Esta mulher veste uma armadura leve, botas pesadas e trajas práticos de viajante. Está armada com um mangual pesado. E seus olhos, definitivamente, não pedem socorro.

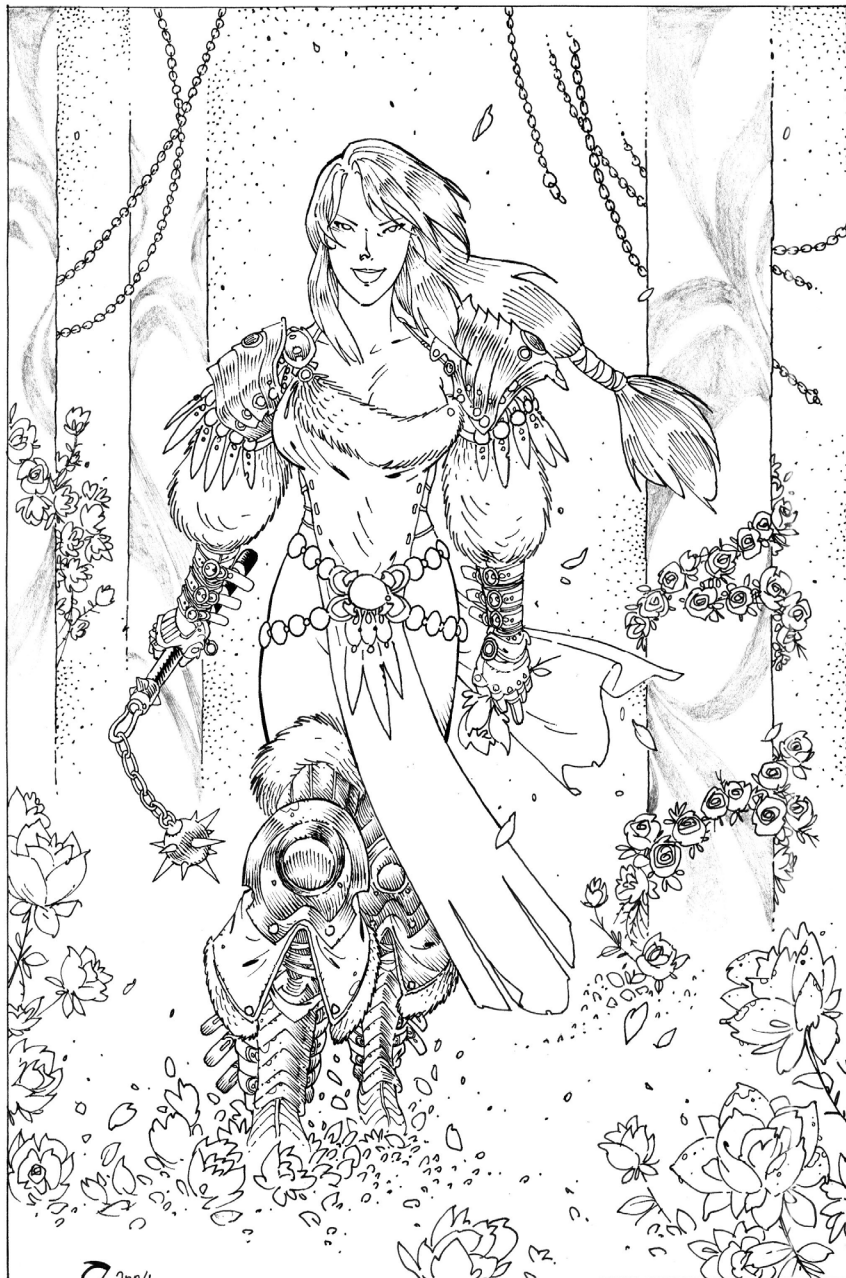
Ela sorri. Um sorriso feroz.

— *Era assim tão difícil adivinhar, meus Libertadores? Eu tenho uma ambição. Eu sonho com o dia em que humanos não mais se ajoelharão perante os deuses. Sonho com o dia em que serão nossos semelhantes. IGUAIS a nós. MELHORES que nós.*

“EU SOU A ÚLTIMA GUARDIÃ.”

Exatamente como parece, os Libertadores devem agora combater e vencer a própria Valkaria. Ainda que formada por apenas uma parte da essência divina, um avatar é incrivelmente mais poderoso que qualquer outro ser vivente — incluindo deuses menores. Além disso, neste momento ela está empunhando o Desbravador, sua arma mágica pessoal (veja os detalhes sobre esta arma no “Apêndice”). Poucas criaturas no multiverso oferecem um desafio tão elevado.

Um detalhe bastante cruel: o Desbravador é uma arma anticriatura contra QUALQUER criatura, exceto humanos ou servos da deusa.



Vitória sobre a Deusa

Com a derrota de Valkaria, algo estranho parece acontecer com o cenário. Luzes emanam de rachaduras que crescem rapidamente nas colunas, chão e céu. Em segundos o lugar é tomado de luz branca cegante.

O Labirinto de Valkaria está desaparecendo para sempre. Seus componentes e habitantes retornam aos reinos de onde vieram, provocando uma tempestade planar e proporcionando visões e sensações únicas. Durante momentos que parecem eternos, os Libertadores se sentem imersos em um turbilhão dimensional, e conseguem rever todas as pessoas e criaturas encontradas ao longo do caminho. Alguns estão zangados com a perda de seus privilégios. Outros urram furiosos com a derrota. Mas muitos sorriem agradecidos, felizes por cumprir suas missões e enfim retornar às suas vidas normais.

Quando a luz desaparece, os aventureiros descobrem-se em um lugar distante — muito longe da estátua, ou mesmo de Arton. Todos foram transportados para Odisséia, o Reino de Valkaria. Eles estão agora no Calabouço do Desafio, a habitação pessoal da deusa no centro do Plano.

O salão onde se encontram agora poderia abrigar várias montanhas em seu interior. O teto parece incrivelmente distante, a horas de viagem. Nas paredes, imensas gravuras e tapeçarias vivas — todas grandes como cidades — exibem cenas marcantes de grandes

batalhas e aventuras. Algumas podem ser reconhecidas pelos heróis com testes de Inteligência: a expulsão de Sartan; a Rebelião dos Insetos; a busca pela Espada de Mork-Amhor; a derrota de Glórienn por Thwor Ironfist; as incríveis jornadas de Talude, o Mestre Máximo da Magia; a destruição final do Paladino de Arton...

O centro do salão abriga uma montanha incalculável de gemas, jóias, peças de arte, armas, armaduras... mais tesouro que todo aquele coletado pelos seis dragões-reis de Arton juntos. No alto da colina de tesouro, um trono de jóias. No trono está Valkaria, majestosa, radiante, irreconhecível. Não mais em sua nudez conhecida, nem em seus recentes trajes de guerreira, mas sim em vestes de rainha.

Ela sorri e chora.

— *Eu sempre soube que conseguiriam. Sempre soube que poderiam realizar meu desejo. Minha ambição. A gratidão de Valkaria estará sempre com vocês, meus Libertadores.*

“*Eu disse a você, Khalmyr — ela gargalha. — Os humanos não existem para viver infelizes. Não existem para viver de joelhos, para servir aos deuses. Eles existem para conquistar a vitória! Vitória sobre tudo e todos! Sobre NÓS!*”

“*E agora, sua merecida recompensa...*”

A Libertação de Valkaria



Apêndice I

Valkaria Livre !

Para aqueles que esperam ver a estátua de Valkaria se levantando e destruindo a cidade no processo, dois avisos. Primeiro, você é previsível. Segundo, você ficará desapontado.

Mesmo com a deusa livre, o colosso de pedra permanece onde está — um presente da deusa para seu povo, como sempre se acreditou que era desde o início. Suas qualidades especiais permanecem inalteradas (como o território santificado sob a estátua, e a bênção para os devotos que a tocam). No entanto, o Labirinto deixou de existir, e os meios antes empregados para alcançá-lo não funcionam mais.

As antigas limitações impostas aos servos da deusa se foram. Seus poderes agora funcionam normalmente além das fronteiras de Deheon. De fato, os clérigos e paladinos de Valkaria são atualmente os únicos servos de deuses específicos que não precisam seguir obrigações e restrições particulares — uma grande vantagem sobre os seguidores de outras divindades. A situação deve permanecer assim pelos

próximos meses, enquanto Khalmyr e Valkaria negociam uma forma de voltar a equilibrar a balança. Até lá, foi decidido que os devotos da Deusa da Ambição são livres para aproveitar sua merecida e recémconquistada liberdade.

A notícia da libertação de Valkaria espalha-se rapidamente entre os membros da ordem. Grandes comemorações têm sido realizadas aos pés da estátua, reunindo milhares de participantes. Expedições partem para levar a palavra da deusa até outros reinos, onde ela voltará a ser lembrada. Seus clérigos e paladinos, exultantes, comandam a construção de templos em terras distantes — quase todos adornados com réplicas menores da estátua principal. Até então Khalmyr havia cumprido sua promessa de “olhar pelos humanos”, mantendo-se como a divindade mais popular no Reinado, mas agora a Deusa da Ambição está retomando seu lugar de direito no coração da humanidade.

As Lágrimas de Valkaria ainda existentes perderam sua utilidade mais conhecida (pois não há mais

A Libertação de Valkaria

limitações territoriais para os clérigos e paladinos) e também não permitem mais acesso ao Labirinto. Mas ainda conservam suas habilidades de Teleportação Planar.

A deusa voltou a residir no Calabouço do Desafio, seu lar no reino de Odiséia — mas, levando em conta sua natureza inconstante, não é provável que permaneça ali durante muito tempo! Na verdade, os poucos que viram a deusa pessoalmente (ou seu avatar) desde sua libertação dizem que ela mudou de aparência: não mais uma donzela pedindo por ajuda, ela agora usa os trajes práticos de uma viajante. Uma aventureira.

O Prêmio dos Libertadores

Os heróis responsáveis pela salvação da deusa marcam seus nomes entre as lendas de Arton. Eles passam a ser conhecidos como os Libertadores.

Sua recompensa? É difícil, mesmo para Valkaria, estabelecer uma premiação justa para seus salvadores. Ela pode oferecer aos aventureiros estas opções, e pedir que escolha uma delas:

- **Tesouro.** Ao longo da aventura, os Libertadores tiveram chance de coletar uma fortuna em moedas, gemas, jóias e itens mágicos — incluindo, talvez, parte dos tesouros pessoais da deusa. Caso não tenham feito isso ainda, Valkaria pode permitir que os heróis vasculhem seus cofres (veja em “Parte 20 - O Desafio de Valkaria”, área 1) e fiquem com o tesouro que

quiserem. Cada personagem pode fazer sua “pilhagem” com calma, escolhendo 20 em seus testes para encontrar os itens.

- **Artefatos.** Cada personagem jogador pode receber dois artefatos menores ou um artefato maior, escolhido livremente em algum materia de Tormenta ou inventado pelo Mestre. Veja adiante o Desbravador.

- **Imortalidade.** Por ironia, conceder esta recompensa seria muito simples para a deusa. O personagem se torna imune a venenos, doenças, efeitos de envelhecimento, efeitos de morte, dreno de energias, dano às Características e Acertos Críticos. No entanto, ele ainda pode ser morto de formas violentas e ser vítima de outros efeitos.

- **Companhia da Deusa.** Muitos servos dos deuses concordam que viver para sempre ao lado de sua divindade é a maior recompensa possível. Esta opção deve colocar um ponto final na carreira do personagem como aventureiro viajante, mas também encherá a deusa de alegria. O personagem torna-se um celestial, meio-celestial ou escolhido (veja adiante) e passa a viver no Calabouço do Desafio pela eternidade, como um companheiro pessoal de Valkaria.

- **Agentes da Deusa.** Caso desejem continuar atuando, os Libertadores passam a percorrer os Planos como legítimos representantes de Valkaria, resolvendo assuntos em seu nome. Eles podem proteger Odiséia contra invasores, ajudar a restaurar o Plano

(deve haver muito a ser feito após uma ausência tão prolongada da proprietária...), atacar inimigos do culto de Arton, ou socorrer servos que necessitem de ajuda. Para melhor realizar essa tarefa, os Libertadores podem ser transformados em celestiais ou meio-celestiais.

- **A Torre dos Libertadores.** O grupo pode ser recompensado com um castelo mágico voador, como sua nova base de operações. Capaz de viajar livremente entre os planos, a Torre dos Libertadores passa a ser uma localidade importante de Arton, assim como Vectora ou a Academia Arcana. Mapear e equipar essa torre fica por conta do Mestre, ou os próprios jogadores podem fazê-la como quiserem.

- **Desejos Pessoais.** Cada aventureiro específico talvez tenha alguma grande ambição ou objetivo pessoal a alcançar — como resgatar a alma de uma pessoa querida, comandar um exército, conquistar o amor de uma princesa... o Mestre deve avaliar cada caso, mas em geral Valkaria concordará com a recompensa.

- **Desejos Impossíveis.** Até mesmo o poder de uma deusa maior tem limites, especialmente sobre assuntos que envolvem outros deuses. Por exemplo, não será possível para Valkaria eliminar a Tormenta, destruir Thwor Ironfist, entregar o comando de um reino, ou realizar outros desejos que interferiram demais no curso natural das coisas. Ela também não pode ressuscitar uma pessoa cuja alma se encontre

em outros Reinos dos Deuses — mas pode, entretanto, fornecer meios para que os próprios heróis resgatem essa alma.

- **Desejos Ambiciosos.** Valkaria admira a ambição, mas ela não concordará em conceder para um mesmo personagem mais de um dos desejos desta lista. Para aqueles que protestarem, ela argumentará que seu retorno ao Panteão ainda é muito recente, e seu poder não se encontra plenamente restaurado — restando ainda muito trabalho a ser feito para devolver sua reputação ao normal. Assim, suas energias são ainda limitadas, bem como sua capacidade de recompensar os Libertadores.

Dentro da cronologia de Arton, os Libertadores passam a ser conhecidos como os maiores heróis do mundo, famosos por percorrer os Planos em busca de desafios épicos. Envolvidos em seus assuntos (dizem que eles foram combater a Tormenta em sua fonte, ou estão lutando no Grande Torneio de Keenn...), eles já não podem ser facilmente contactados por outros aventureiros (leia-se: nada de contar com eles para salvar o mundo o tempo todo).

Nova Especialização:

Cavaleiro Libertador

O Após esta aventura, o poder e influência da deusa não ficam mais restritos às fronteiras de Deheon. Seus servos agora tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra

A Libertação de Valkaria

e seu espírito aventureiro para todas as outras nações do Reinado, e além.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores ao longo de sua missão histórica, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém, muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O Cavaleiro Libertador raramente age acompanhado por outros membros da Ordem: para melhor desempenhar sua função como herói inspirador, ele prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos os cavaleiros da Ordem são clérigos, paladinos e guerreiros humanos, mas membros de praticamente qualquer classe ou raça podem adotar essa especialização — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo! Rangers caçam os inimigos da deusa, enquanto bardos espalham pelo Reinado as lendas dos Libertadores. Magos, feiticeiros e artistas marciais são raros, mas existem. Druidas ou bárbaros, no entan-

to, raramente apresentam o carisma necessário para inspirar seus colegas.

Quanto a raças, quase todos os Cavaleiros conhecidos são humanos — mas este não é um pré-requisito. Valkaria acolhe em seu coração qualquer criatura de ambição e espírito aventureiro, e também é fato conhecido (embora não comprovado) que os Libertadores não eram todos humanos. Elfos carismáticos são bastante beneficiados e, curiosamente, alguns halflings também são bem-sucedidos como Cavaleiros Libertadores. Anões e meio-orcs, por outro lado, raramente têm a iniciativa e o magnetismo pessoal exigidos.

Pode-se servir à Ordem mesmo sem ter essa especialização — de fato, quase todos os comandantes são clérigos e paladinos comuns de Valkaria. O nível de um personagem não tem ligação com a hierarquia de comando, sendo possível para um oficial graduado ter poucas habilidades de Cavaleiro, enquanto um soldado ou sargento pode ter mais. No entanto, sendo a formação da Ordem ainda muito recente, é raro encontrar um personagem que tenha descoberto todo o potencial da especialização.

Requerimentos: para se qualificar como um Cavaleiro Libertador, o personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Qualquer classe pode se tornar um Cavaleiro Libertador
- Bônus Base de Ataque +3



- Tendência: Ordeira
- Carisma 13 ou maior
- Especial: deve reverenciar a deusa Valkaria e integrar a Ordem dos Libertadores sediada em Deheon, recebendo ordens de seus superiores.

No 5º nível o Cavaleiro Libertador se torna mais confiante em suas habilidades e já não teme mais o perigo como antes, pois agora acredita que com Valkaria livre nada pode lhe fazer mal. O Cavaleiro Libertador soma seu modificador de Carisma à sua CA.

No 8º nível, o Cavaleiro Libertador passa a desafiar constantemente o perigo, e, se fortalece com isso. Sempre que um Cavaleiro Libertador estiver em desvantagem numérica ou enfrentando um inimigo muito mais poderoso ele recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque, CA e dano.

A partir do 16º nível, o Cavaleiro Libertador é um poderoso representante da Deusa e inspira bravura nos que estão ao seu redor. Todos os aliados do Cavaleiro Libertador recebem um bônus de +3 na Moral, Jogadas de Proteção e Jogadas de Ataque.

Apêndice II

Itens Mágicos

Aqui serão descritos todos os itens mágicos que aparecem na aventura.

Amuleto da Armadura Natural

Os amuletos da Armadura natural são itens mágicos similares aos anéis de proteção, exceto pelo fato de não concederem bônus nas JPs, apenas na CA. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Anel de Evasão

O usuário desse anel torna-se mais ágil do que o normal. Embora não aumente seus atributos efetivamente, o usuário recebe um bônus de de acordo com a graduação em sua CA. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Anel de Proteção

Os anéis de proteção são itens mágicos que envolvem o usuário com uma Proteção Mágica. Ou seja, o usuário recebe um bônus na CA e nas JPs que variam de +1 a +5. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Anel de Refletir Magia

O usuário desse anel tem uma chance de 60% de não ser afetado por magias e mais 40% de chance do conjurador da magia receber o efeito da própria magia. Esse item está em posse de Harkash na masmorra de Keen.

Armadura de Batalha Resistente ao Fogo

Armadura forjada especialmente para os mais poderosos guerreiros, geralmente construídas sob medida e embuidas de elementos mágicos. Essa armadura está em posse de Thomar, Guardião da masmorra de Khalmyr.

Bônus de Defesa +9

Redução de Movimento -3m

Preço: 10000 p.o.

Peso: 30Kg

RD: 5/Fogo

Botas da Velocidade

As botas da velocidade permitem que o usuário se mova até 4x mais rápido.

do durante 5 horas ao dia. Esse item aparece na masmorra de Glórien.

Braçadeiras de Armadura

As Braçadeiras da Armadura concedem um bônus na CA dependendo da sua graduação. Esse item aparece na masmorra de Wynna em posse do kobold Katharmek.

Braçadeiras do Arqueiro

As Braçadeiras do Arqueiro concedem um bônus na Destreza dependendo da sua graduação. Esse item aparece na masmorra de Glórien.

Brunea

Armadura feita de escamas, também conhecida como Cota de Escamas, seu bônus de defesa é +3. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Camisão de Cota de Malha Grande

Esse é um camisão de Cota de Malha em tamanho Grande feito especialmente para o ogre Chiisaku, além de conceder um bônus na CA adiciona 10 à RM. Esse item está em posse de Chiisaku, na masmorra de Ragnar.

Cinto da Resistência

O usuário desse cinto recebe um bônus nas JPs igual a graduação do Cinto. Esse item está em posse das sereias, na masmorra do Oceano.

Cinto de Monge

Este cinto, criado por uma ordem de monges e artistas marciais há muito esquecida, oferece uma grande habilidade para combater desarmado. O usuário recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque sempre que combate desarmado (dano por Esmagamento). Esse item está em posse de Yon-Ude, o Guardião de Lin-Wu.

Cinto do Carisma

O usuário desse cinto recebe um bônus em Carisma igual a graduação do cinto. Esse item está em posse das sereias, na masmorra do Oceano.

Corselete de Couro

Armadura feita de couro de animais, oferece uma proteção um pouco menor que uma Armadura de Couro.

Seu bônus de defesa é +1. Esse item está em posse dos Orcs de Graordek, na masmorra de Ragnar.

Cota de Malha Élfica

As Cotas de Malha Élfica são uma verdadeira obra de arte pois protegem o mesmo que as Cotas de Malhas tradicionais, mas não atrapalham no uso de magia, ou seja, ideal para magos e pesa 8Kg, pouco menos da metade de uma cota de malha normal. Esse item aparece na masmorra de Glórien.

A Libertação de Valkaria

Escudo Grande de Madeira

Escudo feito de madeira nobre e em tamanho maior que o normal, seu bônus de defesa é +2. Esse item está em posse de Fallandí, o Guardião de Allihanna.

Espada Larga Enorme Caótica

Espada Larga fabricada para criaturas com tamanho no mínimo Grande utilizarem. Essa espada mágica tem um dano base de 2d8, mas causa +2d6 de dano em criaturas ordeiras. Esse item está em posse de Chiisaku, na masmorra de Ragnar.

Garrafa de Ar

Esta garrafa mágica contém, em seu interior, uma certa quantidade de ar, renovado continuamente. Quando seu usuário esta em um lugar onde não pode respirar ele pode utilizar o ar da garrafa para respirar. Várias pessoas podem utilizar a garrafa (não ao mesmo tempo). Entretanto ela não permite respirar normalmente nesses lugares: o usuário deve usar uma rodada para obter o ar da garrafa e, após, prender sua respiração. Esse item está em posse de Hayasha, na masmorra de Tenebra.

Luvras da Destreza

As Luvras da Destreza concederá um bônus, igual a graduação do item, em Destreza. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Maça Leve da Velocidade

Essa é uma maça especial, com poder ataque muito similar a de uma maça normal, mas com a vantagem de ser muito leve e esta ainda por cima encantada. Essa arma tem tamanho médio, causa 1d6+1 de dano e tem iniciativa +5. Esse item aparece na masmorra de Wynna em posse do kobold Katharmek.

Machado Grande Anti Élfico

Machado fabricado pelos sacerdotes de Ragnar. Seu dano base é de 2d8, mas em Elfos causam mais 2d6 de dano. Esse item aparece na masmorra de Ragnar, Graordek e Rornagar usam esse item na aventura.

Machado de Batalha da Velocidade

Um Machado de Batalha comum exceto pela leveza e agilidade que concede ao seu usuário. É uma arma de tamanho médio, que causa 1d8 de dano, +5 de iniciativa e pesa 1,5Kg. Esse item está com Destrukto, Guardião da masmorra de Keen.

Machado de Batalha Enorme

Machado fabricado para criaturas com tamanho no mínimo Grande utilizarem. Esse machado tem um dano base de 1d8. Esse item está em posse dos Orcs de Graordek, na masmorra de Ragnar.

Manto da Resistência

Esse manto concede um bônus na CA e nas JPs de acordo com sua graduação. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Manto do Carisma

Esse manto concede um bônus no Carisma de acordo com sua graduação. Esse item aparece em posse dos anões na masmorra de Khalmyr.

Meia Armadura

Meia armaduras são armaduras feitas de metal pesado, mas não tem a proteção completa, normalmente protegem apenas partes vitais do corpo. As estatísticas são as seguintes:

Bônus de Defesa +4

Redução de Movimento -1m

Preço: 1000 p.o.

Peso: 17Kg

Montante Profana

Essa montante embuida de energia profana está em posse de Harkash, na masmorra de Keen. Ela tem as mesmas características de um montante comum, exceto pelo fato de causar 2d6 de dano em criaturas ordeiras.

Olhos de Águia

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos do personagem e conferem Visão na Penumbra. Caso o PJ já tenha essa característica, não recebe

nenhuma habilidade extra. Esse item aparece na masmorra de Glórien.

Peitoral de Aço da Camuflagem

A armadura recebe esse nome devido ao reforço que tem na região peitoral, seu bônus de defesa é +7, mas essa armadura além de conceder um bônus na CA baseado na sua graduação também concede um adicional de +1 na CA por se adaptar ao ambiente ajudando a camuflar o usuário. Esse item está em posse de Potentius, o Guardião de Keen.

Periaption da Sabedoria

O periaption da sabedoria concederá um bônus, igual a graduação do item, em Sabedoria. Esse item aparece em praticamente todos desafios.

Tiara do Carisma

O usuário dessa tiara recebe um bônus em Carisma igual a graduação da tiara. Esse item está em posse das sereias, na masmorra do Oceano.

Trombeta dos Tritões

Esse instrumento não tem nenhuma utilidade em batalha, é um item raro que serve para os seres marinhos usarem para a comunicação. Na superfície esse item é avaliado em 5000 p.o.

A Libertação de Valkaria

Vestimenta Druida

Este belo traje, geralmente verde e decorado com símbolos e figuras de animais, pode ser usado sobre roupas ou armaduras.

Um druida que utilize essa vestimenta recebe o Poder Concedido Transformação em Animal (se for um druida de Allihanna) ou Transformação em Monstro (se for um druida de Megalokk). Se o usuário já tem esse Poder Concedido, recebe uma utilização extra por dia. Esse item está em posse de Fallandi, o Guardião de Allihanna.

DESBRAVADOR

Durante suas andanças por Arton e pelos planos, a Deusa da Ambição em geral adota a aparência de uma aventureira — armada com um mangual pesado. Esta arma mágica, assim como as demais armas pessoais dos deuses, é um artefato maior.

Ela estará empunhando a peça durante seu combate final contra os aventureiros. Mais tarde, salva de seu cativo, Valkaria poderá perfeitamente sentir-se agradecida o bastante para ceder a um de seus libertadores sua arma favorita.

O Desbravador é um mangual pesado +5. Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele também é capaz de transformar-se em numerosas outras armas e apresentando vários outros poderes. Todos podem ser usados livremente, sem limite de utilizações por dia:

- **Armas:** Ao acionar um botão, o usuário pode transformar o Desbravador em qualquer destas armas: Maça Leve Elétrica +5 (+1d6 de dano elétrico), Espada Flamejante +5 (+1d6 de dano por fogo), Machado de Guerra Crítico +5 (acerto crítico 17-20) ou Lança Curta Elétrica+5 (+1d6 de dano elétrico).

- **Anti Criatura:** Em todas as suas formas o Desbravador é considerado uma arma anti criatura (causa +2d6 de dano) contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos e seguidores de Valkaria.

- **Dissipar Magia:** A arma pode conjurar a magia Dissipar Magia (20º nível, uma vez por rodada) com 1,5m de raio por nível do usuário.

- **Imobilizar Pessoas:** A um toque da arma, o usuário pode tentar imobilizar a vítima (JP modificada pela Sabedoria para resistir). O usuário deve ativar o poder e então ser bem sucedido em um ataque de toque.

- **Medo:** Ativada pelo usuário, contra todos os adversários a 3m que estejam olhando para o item.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - 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. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia