

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

20
system

JAMBÔ

A Trilogia do FOGO DAS BRUXAS

TM



LIVRO
em
a mais
longa
das noites



TM



A Trilogia do Fogo das Bruxas™
Livro I: A Mais Longa das Noites

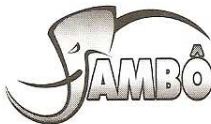
Uma Aventura do Sistema d20 para Personagens de Nível 1 a 3

Por Matt Staroscik - Gerente de Produção Etien Staroscik

Capa por Matt Wilson - Arte por Brian Snoddy & Matt Wilson



Privateer Press LLC



Um produto d20

Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, Terceira Edição, publicado pela Devir Livraria®. "d20 System" e o logo "d20 System" são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast e são usadas de acordo com os termos da Licença d20 System. Dungeons & Dragons® e Wizards of the Coast® são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, e são usadas com permissão. Você leu tudo isso? Eu tive que escrever isso e agora não consigo sentir minhas pernas.

Privateer Press
8415 5th Ave. NE, B1
Seattle, WA 98115
Telefone: (206) 545-2943
Fax: (206) 770-7373
<http://privateerpress.com>
frontdesk@privateerpress.com

Conteúdo registrado ©2001 Privateer Press LLC. Todos os direitos reservados. Este é um trabalho de ficção, e qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência, embora isso fosse fazer essas pessoas serem bem legais, se você parar pra pensar. Você ainda está lendo isso? Bom. Nós gostamos de sua atenção para detalhes. Quer saber... mande-nos um dado poliédrico (de preferência d20), seu endereço e o seu e-mail e nós vamos colocar você na nossa lista de discussão super-secreta. Emocionante, hein? Fnord.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

D20 System® License version 1.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file "card.pdf", the Licensee ("You") accept to be bound by the following terms and conditions:

1. Copyright & Trademark

Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0, incorporated here by reference.

2. License to use

You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the D20 System trademark logos, the D20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast in accordance with the conditions specified in The Official Wizards of the Coast D20 System Trademark Logo Guide version 1.0. (the "Licensed Articles")

3. Agreement not to Contest

By making use of and/or distributing material using the D20 System Trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles

4. Breach and Cure

In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 45 days from the date the notice (the "cure period") to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast.

5. Termination

If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination

Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the D20 System Trademark logos. You will remove any use of the D20 System Trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the D20 System Trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions

If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates

Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the D20 System Trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the D20 System Trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the D20 System Trademark logo.

9. Changes to Terms of the License

Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information

You may transmit an updated version of the "card.pdf" Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor:

Wizards of the Coast
D20 System License Dept.
PO Box 707
Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support

Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the D20 System Trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer

THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN "AS IS" BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.

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.

CONTEÚDO DE OPEN GAME

O conteúdo de Open Game desse produto consiste do seguinte: todos os mapas, excluindo o da Cidade de Corvis, na página 9, e o dos arredores de Corvis, na página 13; as perícias de armas de fogo na página 8; as perícias de tecnologia a vapor na página 10; estatísticas dos monstros do Apêndice A, excluindo os nomes dos monstros; os Peris Genéricos de PdMs e o novo talento do Apêndice B; estatísticas dos PdMs do Apêndice C, excluindo os nomes de personagens e lugares.

IDENTIDADE DO PRODUTO

Todo esse trabalho consiste em "Product Identity" como definido na "Open Game License" versão 1.0, e não "Open Game Content", exceto pelo descrito acima. Identidade do produto inclui, mas não está limitado a, o seguinte: Fogo das Bruxas, Alexia Ciannor, Padre Pandor Dumas, Capitão Julian Helstrom, Vahn Oberen, Dexter Sirac, Leto Raelthome, Vinter Raelthome, Cygnar, Corvis, Caspia, Floresta do Viúvo, Reinos de Ferro, gorax, andarinho do pântano, lula do pântano, morcego-lâmina, gobber do pântano, Ulfass Borloch, servo, javali pigmeu, ratos demoníacos, jibóia do pântano e erva das cavernas.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Índice

Introdução	4	Ato III	40
Os Reinos de Ferro	5	Forte Rhyker	41
Mapa: A Cidade de Corvis	9	Mapa: Guarita Nível Térreo	43
Mapa: Corvis & Arredores	13	Mapa: Guarita Nível Superior	44
Ato I	14	Mapa: Ameias da Guarita	45
A Caravana	14	Mapa: Subsolo da Guarita	46
Na Igreja de Morrow	16	Mapa: Subsolo do Forte	46
Investigando os Roubos das Tumbas	20	Mapa: Ameias do Forte	48
Ato II	24	A Mais Longa das Noites	49
A Tumba das Bruxas	24	Apêndices	55
Mapa: A Tumba	25	Apêndice A: Criaturas	55
O Esconderijo de Alexia	33	Apêndice B: PdMs	60
Mapa: O Esconderijo de Alexia	36	Apêndice C: Dramatis Personae	61

Créditos da Edição Brasileira

Copyright: Privateer Press LLC

Título Original: The Longest Night

Tradução: Leonel Caldela

Arte Adicional da Capa: Patricia Knevitz

Revisão: Rafael Dei Svaldi

Editoração Eletrônica: Guilherme Dei Svaldi

ISBN: 85-89134-06-7
Publicado em outubro de 2003

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à

S795m Staroscik, Matt
A mais longa das noites / Matt Staroscik;
tradução de Leonel Caldela; editor Rafael
Dei Svaldi. -- Porto Alegre : Jambô, 2003.
-- (A trilogia do fogo das bruxas, 1)

Tradução de: The longest night
64p. il.

1. Jogos eletrônicos. I. Caldela, Leonel.
III. Svaldi, Rafael D. IV. Título. V. Série.

CDU 794:681.31



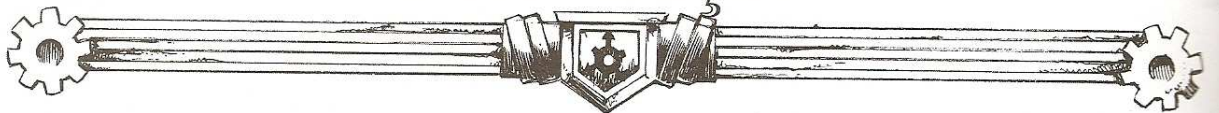
Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 32261426
jambô@jamborpg.com.br • www.jamborpg.com.br

Agradecimentos Especiais dos Autores

Este livro não seria possível sem a ajuda generosa de muitas pessoas: Bob Watts, por sua inestimável sabedoria e informações. Daniel Kaufman, por manter os pés no chão. John Tynes, por conselhos sábios. Eric Rowe & Dustin Wright, pelos tiros certos. Nossas esposas Etien Staroscik & Sherry Wilson, por não nos matarem. Obrigado também para as pessoas que compraram os nossos livros - nós não estaríamos aqui sem vocês. E por último, mas não menos importante, um obrigado especial ao "J.J.", o garoto esquisito no final da quadra, que mostrou pela primeira vez ao Matt S. como jogar "Gamma World", muito tempo atrás. Cara, onde você estiver, esta é para você.



Introdução



Esta aventura é projetada para três a quatro personagens de nível 1 a 3. Ela apresenta aos PJs a cidade de Corvis e as terras ao redor, que são desenvolvidas ao longo d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas* em um rico ambiente para aventuras – os Reinos de Ferro. Os Mestres irão encontrar novos monstros, magias e itens mágicos nas páginas da trilogia, assim como novos reinos e cidades vivas com suas próprias histórias e personagens. Para mais informações sobre os Reinos de Ferro, visite www.jamborpg.com.br.

Se o Mestre quiser, deuses e criaturas já existentes do Sistema d20 podem ser usados nesta aventura. Contudo, a trilogia fornece um cenário de campanha completamente novo nos Reinos de Ferro. Mestres que queiram localizar suas aventuras no seu mundo de campanha atual precisarão substituir os nomes de deuses, localidades e afins à medida que surjam.

A Mais Longa das Noites é dividida em três Atos. Eventos maiores nos Atos estão colocados em Capítulos – por exemplo, explorar as catacumbas sob Corvis é um Capítulo no Ato II. Os Mestres irão perceber que existe um fluxo natural para a aventura, mas os eventos da história podem ser rearranjados se o Mestre tiver uma razão para fazê-lo. Os PJs devem ser encorajados a forjar sua própria estrada, a menos que haja uma parte importante da trama em jogo. A experiência deve ser distribuída por boa atuação, táticas de combate inteligentes e investigação esforçada – não apenas por monstros mortos!

Para jogar *A Trilogia do Fogo das Bruxas*, o grupo irá precisar do Livro de Regras Básicas I de *Dungeons & Dragons*® 3ª Edição. Os outros Livros de Regras Básicas serão úteis também. No texto, estes livros estão abreviados como LRB I, LRB II e LRB III. Se houver uma referência ao número de uma página, ele estará colocado após a abreviação (exemplo: LRB II 93). Este produto possui conteúdo de Open Game que pode ser usado nos termos da Licença Open Game, encontrada na página 2.

A trama e o material do mundo de campanha são ricos, e quanto mais familiarizado com o material o Mestre estiver, melhor será o jogo. Deixe os PJs aprenderem tanto sobre os

Reinos de Ferro quanto possível durante a aventura. Se houver algo interessante no material do Mestre, encontre um jeito de fazer com que os jogadores descubram – vale tudo desde que a trama não seja arruinada.

Convenções

Para economizar espaço, os atributos de monstros e de PdMs estão listados no formato detalhado no LRB II 129. Os inimigos terão um Nível de Desafio (LRB II 165). As estatísticas para PdMs e monstros estão nos apêndices, e normalmente não são repetidas no texto principal.

Textos que devam ser lidos em voz alta para os jogadores estão dentro de caixas cinzas. Isto não significa que, se algo não estiver em uma caixa cinza, seja automaticamente um segredo – a chave para uma experiência rica em RPG é fazer um mundo vivo!

Sumário da Aventura

Os PJs vêm à cidade de Corvis, empregados por uma caravana mercante. Após suas habilidades como guardas sofrerem um teste em uma emboscada, eles chegam à cidade. Lá, rapidamente ficam sabendo que algo maligno está em andamento – corpos estão sendo roubados dos cemitérios da cidade. Os PJs são contratados para investigar o assunto pelo Padre Pandor Dumas, que vê a sua chegada como uma oportunidade para resolver o problema sem alarde.

Os PJs rapidamente descobrem que os corpos roubados estão relacionados a um escândalo de bruxaria que agitou a cidade uma década atrás. Eles irão visitar a tumba das bruxas, nas profundezas da Floresta do Viúvo, atrás de pistas. Eles também irão explorar as catacumbas sob Corvis, onde descobrirão que a sobrinha de um respeitado líder religioso está envolvida nos sinistros acontecimentos. Por fim, irão se encontrar de volta à Floresta do Viúvo, tentando impedir um ataque à própria cidade.

A sobrinha do Padre Dumas, Alexia Ciannor, é quem está por trás dos atos malignos. Sua mãe era uma das bruxas que foram executadas, e a jovem Alexia (uma feiticeira iniciante) está atrás de vingança. O que ela não sabe é que as bruxas

A Trilogia do Fogo das Bruxas

foram incriminadas por um dos líderes da cidade – e este homem, o Magistrado Ulfass Borloch, estava por sua vez sendo manipulado por outro homem, um poderoso mago chamado Vahn Oberen. Oberen arranhou a morte das bruxas para que ele próprio pudesse tomar suas vidas, executando-as com a lâmina mágica Fogo das Bruxas. O portador da Fogo das Bruxas ganha alguns dos poderes dos conjuradores que são mortos pela lâmina, e Oberen orquestrou todos os eventos para absorver os poderes das Bruxas de Corvis.



Os Reinos de Ferro



A Trilogia do Fogo das Bruxas apresenta um novo mundo de fantasia – os Reinos de Ferro. Dentro dos Reinos de Ferro, a fantasia clássica ganha uma nova roupagem, e os PJs irão encontrar máquinas a vapor, pistolas e canhões quase tão frequentemente quanto espadas e feitiçaria. Os Mestres podem abraçar tanto dos Reinos de Ferro quanto desejarem; A Trilogia do Fogo das Bruxas é facilmente adaptável a qualquer cenário de fantasia.

As aventuras se passam dentro e nos arredores da cidade de Corvis, um importante ponto de comércio no Reino de Cygnar. O reino e a cidade podem ser integrados no mundo de jogo favorito do Mestre, ou uma campanha inteira pode ser construída dentro dos Reinos de Ferro, que serão detalhados no decorrer da trilogia.

Bem-vindo ao Reino de Cygnar

Então é novo em Cygnar, hein? Te mostro o reino por cinco moedas de cobre. O Reino tem mais ou menos duzentas léguas de leste a oeste, e umas duzentas e setenta léguas de norte a sul. Nós temos três rios maiores, o Golfo de Cygnar e um monte de lagos. A capital é Caspia, no extremo sul, onde o Rio Negro deságua no Golfo de Cygnar.

O Reino foi fundado há uns 400 anos, no final do Império Orgoth. Como você sabe, os saqueadores de Orgoth conquistaram

esta terra doze séculos atrás, e governaram ela com mão de ferro. Foi só depois de séculos de rebeliões brutais que os habitantes deste continente derrotaram os invasores. Nasceram neste conflito o que nós chamamos hoje em dia de Reinos de Ferro – dos quais Cygnar é a estrela mais brilhante.

O último regente de Cygnar foi o Rei Vinter Raelthorne IV – um homem maligno e cruel. Depois de quase duas décadas do seu governo, o seu irmão mais novo, Leto, liderou o golpe que tirou ele do poder. Infelizmente, com a ajuda daqueles ainda leais a ele, o Raelthorne mais velho conseguiu escapar do palácio antes da sua execução. Dizem que está planejando vingança até hoje, mas ninguém viu nem sombra dele nem dos seus seguidores malignos.

Mas eu não me preocuparia com o Raelthorne mais velho – ele não tem nem chance de recuperar o trono. O seu irmão Leto é um bom rei e um homem honrado. Sob o seu governo o Reino se tornou um lugar bem mais seguro. Enquanto você ficar dentro das cidades ou das rotas principais de comércio, ninguém vai te incomodar. As patrulhas do Rei são uma visão comum, e eles fazem um bom trabalho de manter a paz, se bem que às vezes pegam um pouco pesado. Não contrarie eles, meu amigo, ou vai haver um mandado contra você antes que se dê conta.

O Rei também começou a construir estradas para suportar mais comércio, mas ainda faltam anos de trabalho para que elas estejam prontas – e muitos impostos para serem coletados, eu aposto. Os cobradores de impostos são vistos quase tão frequentemente quanto as patrulhas de guardas, mas pelo menos eles financiam os poderosos gigantes a vapor que estão escavando estradas da pedra viva.

Cygnar do Sul abriga florestas e colinas pedregosas, já as charneças de Cygnar do Norte são salpicadas de pântanos. Mas é aqui, onde o Rio Negro e a Língua do Dragão se separam, que você vai encontrar a cidade de Corvis.

A Cidade de Corvis

Ah, Corvis. "A Cidade dos Fantasmas", é como a chamam. Mercadores que transitavam pelo Rio Negro e pelo Língua do Dragão fundaram a cidade quase nove séculos atrás, bem no ponto onde os dois rios se encontram. Estes pioneiros acreditavam que o comércio vindo dos rios poderia levar ao crescimento da cidade, e eles estavam certos. As coisas foram difíceis no início, mas logo a cidade estava crescendo mais rápido que um filhote de ratazana do pântano. Hoje cerca de 100.000 almas chamam a cidade de lar, e mais chegam a cada dia. Corvis é uma ilha de civilização na parte mais rude de Cygnar do Norte. A cidade grande mais próxima é Cabo Bourne, a mais de duzentas léguas para o oeste. Ainda mais longe descendo o rio está a infame Cinco Dedos.

A maior parte das pessoas em Corvis é humana, mas você vê alguns elfos e anões passando por aí. Se precisar dos serviços de um artífice, há alguns ótimos estabelecimentos de anões no bairro dos ferreiros. Se precisar de músculos, há capangas de aluguel na zona portuária. Haverá encrenca para você lá também se não tomar cuidado – o povo do rio é durão. A noite, mantenha-se no

A Trilogia do Fogo das Bruxas

bairro dos mercadores, onde a Guarda está sempre por perto. Corvis já viu gente mais durona que você flutuando no cais.

Como a cidade foi construída sobre um pântano, o espaço é precioso, e o povo de Corvis tende a construir para cima ao invés de para os lados. No nível do solo, perdidas na bruma, estão as estruturas de pedra rústicas da Velha Corvis. Construídas sobre elas estão as torres elegantes da Nova Corvis — lar da elite mercante. No meio estão as lojas e casas das pessoas comuns, e tudo é conectado por um labirinto de rampas, pontes, canais e túneis que levariam um engenheiro anão à loucura!

As maravilhas de Corvis, como tantas outras coisas nos Reinos de Ferro, não teriam sido possíveis sem o advento dos gigantes a vapor. Os primeiros titãs de metal foram trazidos à cidade cerca de 300 anos atrás, onde eles trabalhavam nas pedreiras, cortando pedras para novos edifícios. Eles também escavavam estradas e trabalhavam nas docas — sem eles, nós seríamos uma cidade de segunda, como Cinco Dedos, é o que eu digo. Se estiver curioso a respeito dos famosos gigantes a vapor dos Reinos de Ferro, vá visitar as docas. Há sempre alguns por lá, carregando mercadorias.

Você pode estar interessado em contratar um guia, meu amigo, já que logo vai estar perdido sem um. Corvis é um labirinto, e é só isso que você vai achar acima do nível do solo. A cidade original, construída nove séculos atrás, há muito já foi engolida pelo pântano. É agora um labirinto de catacumbas, e abriga nada além de desordeiros... e coisa pior, pelo que já ouvi falar. Se você tiver miolos dentro desta cabecinha, fique longe da Cidade Subterrânea.

Então, você está imaginando por que eles chamam Corvis de "Cidade dos Fantasma"? Dizem que a Velha Corvis é assombrada pelos fantasmas dos primeiros moradores, muitos dos quais morreram nos primeiros dias. Muitos acreditam que qualquer um que se afogue nos canais ou no porto está condenado a vagar pela cidade para sempre. Os mortos também vagam abertamente pela Cidade Subterrânea, pelo que dizem, o que é

uma razão a mais para ficar longe de lá, se você quer a minha opinião. De qualquer modo que você olhe, há poucos em Corvis que nunca viram uma sombra — ou que afirmam isto. Fique aqui por tempo suficiente e aposte que você verá uma também.

De fato, A Mais Longa das Noites está se aproximando, rapazinho. Como você sabe, uma vez por ano um eclipse escurece os céus por todos os Reinos de Ferro. Bem, aqui em Corvis, o eclipse sempre foi motivo para o nosso maior festival, uma grande festa que dura a noite toda, como você nunca viu. As ruas estarão cheias de folhões, e espíritos também, se você acreditar nos nativos.

Aí está, rapaz, um pouco da história de Corvis para você. Espero que sirva para algo. Fique esperto, e mantenha-se longe da zona portuária à noite se você não quiser ver as próprias tripas!

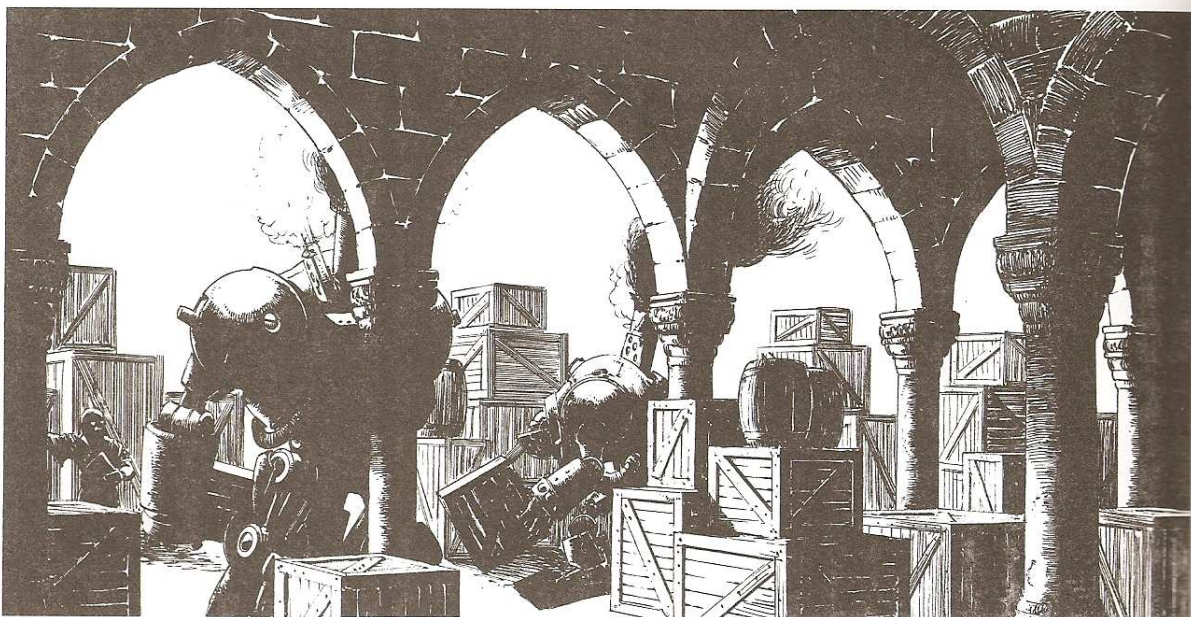
Pontos de Interesse

Corvis está cheia de coisas para manter PJs ocupados. No decorrer d'A Trilogia do Fogo das Bruxas e dos livros sobre os Reinos de Ferro, Corvis será transformada em um foco de aventuras — o ponto de partida ideal para todos os tipos de campanhas. Não hesite em deixar que os jogadores nesta aventura tomem temporariamente o caminho errado ao explorarem as maravilhas de Corvis; esta é metade da graça.

A Cidade Subterrânea

O pântano engoliu muitos dos prédios originais de Corvis. A Cidade Subterrânea, como os nativos a chamam, é um traiçoeiro labirinto enterrado. Muitas destas passagens são antigos edifícios e ruas, enfiados na terra úmida. Outras são passagens naturais, ou escavações recentes feitas pelos habitantes.

A Cidade Subterrânea é habitada principalmente por andarilhos e criminosos, mas as lendas falam de habitantes bem mais sinistros. PJs que explorem a Cidade Subterrânea e afastem-se das áreas mais freqüentadas têm uma chance de



A Trilogia do Fogo das Bruxas

encontrar ratos demoníacos, mortos-vivos e outros monstros. Nas áreas "civilizadas", os PJs podem ainda encontrar bandidos e vagabundos humanos e não-humanos.

Alguém que conheça bem Corvis pode achar uma entrada para a Cidade Subterrânea em áreas desconhecidas, com um teste de Conhecimento (local) (CD 25, mas o Mestre pode designar modificadores como achar apropriado).

O Quadrângulo

O centro da cidade é uma grande clareira recoberta por paralelepípedos, com mais de 100 metros de lado. O Quadrângulo está normalmente cheio de mercadores, e é um local popular tanto para turistas quanto para nativos de Corvis. Muitos dos mercadores do rio irão se estabelecer aqui por alguns dias a mais antes de seguirem em frente, então sempre há algo novo para ver.

À noite, o Quadrângulo desacelera, mas nunca pára. Mais ou menos metade dos mercadores irão permanecer abertos, e muitas vezes as mercadorias à venda mudam uma vez que o sol se ponha. PJs que precisem de um tipo específico de item podem provavelmente localizá-lo no Quadrângulo com um teste de perícia apropriada e uma boa representação. Itens ilegais estão muitas vezes à venda, mas os PJs precisarão se esforçar muito mais para encontrá-los!

A Guarda leva os seus deveres de manutenção da paz muito a sério, especialmente no Quadrângulo e no resto do bairro dos mercadores. PJs que sejam pegos comprando contrabando podem acabar no xadrez por alguns dias.

A Zona Portuária

As docas e armazéns usados pelos mercadores estão nesta que é sem dúvida a pior parte da cidade. Apesar dos melhores esforços da Guarda, a zona portuária não é nada além de encrenca. É aqui, também, que os PJs precisarão ir para encontrar muitas coisas úteis, como músculos de aluguel, transporte pelo rio e empregos temporários. Naturalmente, os melhores bares e boatos estão aqui também. Também é aqui que os personagens podem ver os poderosos gigantes a vapor trabalhando. Estes gigantes mágicos e mecânicos ajudam a tocar a economia de Corvis fornecendo trabalho incansável, carregando e descarregando barcos sob o comando do escritório do mestre do porto.

Quanto mais humildes e durões os PJs parecerem, melhor eles irão se encaixar na zona portuária. Roupas finas e equipamento caro irão se destacar, e podem atrair atenção indesejada. Não-humanos também irão se destacar.

Lei e Ordem

Corvis tem orgulho em ser um bastião da lei e da ordem, uma cidade onde qualquer um pode dar um passeio no meio da noite sem medo. Infelizmente, os políticos que propagam esta visão estão iludidos, provavelmente por causa dos seus guarda-costas e casas muradas. Corvis é uma cidade rude, e já tornou humildes mais do que alguns homens durões.

A Guarda da Cidade

Engajada em batalha constante contra o crime está a Guarda da cidade, um grupo de patrulheiros de elite. Os guardas são policiais, detetives e, ocasionalmente, até mesmo juízes e executores. Nem todos que são encontrados boiando no cais pela manhã foram postos lá por disputas criminosas – algumas vezes é um caso de justiça criminosas. Apenas um tolo ou um criminoso com muito poder irá voluntariamente se meter com a Guarda.

Criminosos à solta muitas vezes ganham o privilégio dúbio de cartazes de "procurado" espalhados pela cidade. Dependendo do crime, a cidade pode oferecer uma recompensa para qualquer cidadão que pegue o fugitivo. Muitas vezes o corpo do criminoso será suficiente para coletar a recompensa. Um caçador de recompensas hábil pode ganhar a vida decentemente em Corvis.

Quando a Guarda apreende um criminoso, a justiça é rápida e cruel – é muito caro manter prisioneiros atrás das grades por muito tempo. Julgamentos são conduzidos tão rapidamente quanto possível, e as penas são normalmente castigos físicos (incluindo trabalhos forçados), multas ou ambos. Em se tratando de crimes menores, as cortes irão ouvir o caso em 1d4+1 dias. Crimes mais sérios são ouvidos em 1d3 dias. Os prisioneiros têm poucos direitos e são normalmente considerados culpados a menos que se provem inocentes. Aqueles que cometem pequenos delitos nem mesmo têm um julgamento. O capitão da Guarda de plantão impõe um julgamento sumário, e a punição (como uma noite na cadeia) é cumprida sem o envolvimento da corte.

Enquanto os juízes dentro das cortes são homens poderosos, o poder supremo dentro de Corvis é do conselho da cidade. Este grupo de doze Magistrados, liderados pelo Prefeito, tem poder de criar novas leis por capricho. Eles são restritos apenas por uma vaga carta da cidade.

Impostos

Enquanto muitos cidadãos irão ver a Guarda com alegria, todos tremem de pavor ao avistarem o tradicional medalhão de latão e o chapéu de três pontas de um coletor de impostos

Crime & Castigo Em Corvis

Falar algo inapropriado

Uma noite na cadeia. Sem recompensa.

Embriaguez

Uma surra na hora. Sem recompensa.

Furto

10 chibatadas na hora. Sem recompensa.

Roubo

20 chibatadas & 1 semana de trabalho nas docas. Recompensa de 2 PO.

Roubo maior

40 chibatadas & 1 mês de trabalho nas docas. Recompensa de 5 PO.

Especulação de preços

... não é crime em Corvis.

Prostituição

... não é crime em Corvis.

Incêndio criminoso

Ser amarrado e exilado. Recompensa de 15 PO.

Estupro

Marcação a ferro quente, espancamento e exílio. Recompensa de 25 PO.

Assassinato

Morte. Recompensa de 35 PO.

Em Corvis, o método tradicional de execução é o afogamento.

Armas de Fogo

Em outra variação da fantasia clássica, o povo dos Reinos de Ferro descobriu a arte da fabricação das armas de fogo. Isto não significa que um bandido de beco tem uma pistola - longe disto. A espada e o arco ainda são as armas principais, e a magia é mais visível na cultura do que as armas de fogo. Tais armas são exóticas e caras, e são utilizadas principalmente por oficiais militares. O Mestre deve sempre mantê-las raras e especiais. Se forem facilmente conseguidas, perdem o seu charme.

Armas de fogo neste mundo não usam pólvora comum. Ao invés disso, elas exigem pólvoras mágicas que só podem ser criadas por alquimistas habilidosos. Isto faz com que a compra de munições para uma arma de fogo seja uma aventura por si só! Primeiro, um alquimista que possa produzir pólvora explosiva deve ser encontrado. Cargas de pólvora são confeccionadas especificamente para cada arma individual; erros de cálculo podem resultar em falhas perigosas.

Cargas de pólvora e balas de chumbo cuidadosamente fabricadas são costuradas em pequenos sacos de seda quimicamente tratados, que então são embalados em papel ornamentado e marcados com o nome do fabricante, a data e o tipo de arma para o qual são destinadas. Para recarregar, o usuário precisa abrir a parte traseira da arma e colocar o saco de seda na câmara de combustão. A mola do gatilho deve então ser preparada com uma manivela ou alavanca. Quando a arma é disparada, uma agulha fura as bolsas de cargas de pólvora, fazendo com que se misturem e explodam. A seda vira pó em um clarão, e a bala é disparada em uma rajada de fogo e fumaça. Para mais regras, visite www.jamborpg.com.br.

Novas perícias para armas de fogo:

- ▶ **Ofícios (armas de fogo)** Construir e consertar revólveres, rifles e canhões.
- ▶ **Ofícios (demolições)** Usar pólvoras explosivas para bombas e demolições.
- ▶ **Conhecimento (armas de fogo)** Conhecimento sobre armas de fogo e bombas.
- ▶ **Profissão (fabricante de armas de fogo)** Projetar todos os tipos de armas de fogo e explosivos.

da cidade. Os coletores cumprem suas ordens com precisão, mantendo registros cuidadosos de cada negócio, e tomando precisamente quinze por cento do bruto para os cofres da cidade. Escapar do pagamento ou se meter nos assuntos de um coletor de impostos são crimes sérios, punidos com meses nas docas.

É um segredo aberto que os coletores são tão podres quanto peixes de três dias de idade. A maioria dos mercadores é forçada a pagar algumas peças de ouro extras a cada mês para evitar que tenham misteriosos "problemas" com a papelada dos seus impostos. Coletores são considerados piores que leprosos em Corvis, uma cidade que construiu sua fortuna baseada no livre comércio.

Os Mercadores de Corvis

Como em muitas cidades, muitos mercadores de Corvis dividiram-se por especialidade. Alguns dos quadrantes - ou "bairros", como são chamados pelos nativos - são:

Bairro das Mercarias - Este bairro abriga os melhores alimentos fora de Caspia. Carnes salgadas e biscoitos para os mais econômicos também podem ser encontrados.

Bairro dos Ferreiros - Quase uma dúzia de armeiros e fabricantes de armaduras irão competir pelo seu ouro nestas ruas estreitas. As poucas lojas que consertam gigantes a vapor podem ser encontradas aqui também.

Bairro dos Joalheiros - Estes mercadores estão escondidos nas torres da cidade sul. Banqueiros e casas de câmbio também podem ser encontradas aqui.

Bairro dos Mercadores - Este é um distrito geral onde mercadores de vários tipos se juntaram através dos anos. Tecnicamente, o Quadrângulo é parte deste bairro.

Isto não significa que todos os fabricantes de armaduras se encontrem no bairro dos ferreiros, por exemplo, mas muitos se encontram.

Lojas e Comerciantes Notáveis

Não há espaço para detalhar todos os mercadores de Corvis, mas aqui estão alguns detalhes sobre alguns estabelecimentos aonde os PJs podem ir, e seus proprietários.

Empório de Garworth

Escondido em um canto enevado do bairro dos mercadores, o Empório de Garworth é conhecido como um dos melhores em termos de itens arcanos na cidade. O proprietário, Burrman Garworth, tem um talento para manter itens de alta qualidade em estoque - cristais élficos, reagentes frescos, resmas de fino papel e qualquer outra coisa de que um mago ou alquimista possa precisar.

Apesar de jovem, o Mestre Garworth é conhecido como um mago de habilidade formidável, e diz-se que a sua loja é guardada por toda sorte de magias. De fato, Garworth exhibe um sapo de estimação na janela da loja; dizem que o sapo foi um dia um ladrão frustrado. (PJs que usarem *falar com animais* irão descobrir que isto é verdade!)

Se os PJs precisarem de quaisquer suprimentos para magos ou alquimistas, Garworth provavelmente os tem ou pode consegui-los. Componentes para qualquer magia ou tarefa equivalente a até 5º nível sempre estão em estoque. Acima do 5º nível, o Mestre deve fazer uma jogada contra CD 10, adicionando 1 na CD para cada nível acima do 5º. Se a jogada falhar, o Mestre pode jogar novamente a cada dois dias, adicionando +1 na jogada a cada vez. Se a jogada falhar por três vezes, Garworth não pode conseguir o item, mas os PJs podem tentar novamente em um mês. Itens especiais como antitoxina não são fáceis de serem estocados; se Garworth os tiver, ele terá apenas 1d3 doses.

Por exemplo, se os PJs precisam de um item especial para criar um bastão mágico (um talento que exige que o conjurador seja de 9º nível ou acima), Garworth teria o componente em estoque com uma jogada de 14 ou mais. Se o Mestre obtiver um resultado abaixo de 14, em dois dias de jogo ele pode jogar de novo, desta vez precisando apenas de um 13, e então um 12 dois dias depois disto. Se a jogada falhar três vezes, Garworth não pode conseguir o item por pelo menos mais um mês.

Os PJs podem adicionar bônus à jogada fazendo suas próprias pesquisas e contando a Garworth sobre o que descobriram. Isto pode facilmente levar o grupo a mais aventuras, se o Mestre quiser.

Burrman Garworth: Humano MagII (LRB II 56). Garworth memoriza basicamente Adivinhações, além de um pequeno número de magias defensivas.

Lâminas Bodak

Longe de vender apenas lâminas, a loja de Bodak é um empório para todos os tipos de armas e armaduras. A mercadoria é de boa qualidade, mas não tem nada notável. A loja é conhecida por vender equipamento de qualidade por

A Trilogia do Fogo das Bruxas

preços justos, e isto fez com que tenha se tornado uma das mais populares no bairro dos ferreiros.

O proprietário da loja é Hamil Bodak, um humano de mais ou menos 50 verões. Fala-se nas ruas que ele costumava ser um mercenário, e que já viu ação em mais de uma dúzia de reinos. Seu rosto cheio de cicatrizes e seus dedos decepados certamente apóiam esta teoria, mas ele não fala sobre seu passado. Ele especialmente não fala sobre o misterioso escândalo que terminou com a sua promissora carreira na Guarda da cidade quase dez anos atrás, ou sua disputa com o Capitão Julian Helstrom.

A equipe de Bodak é capaz de consertar armaduras e armas, e eles podem também trabalhar com armaduras sofisticadas, como a armadura de batalha. Use as regras no LRB I 66 para determinar o quanto os artesãos de Bodak demoram para terminar um trabalho, mas adicione um atraso de 1d6 dias. É um lugar ocupado, afinal. A loja terá ocasionalmente itens obras-primas em estoque – há 25% de chance a cada mês para armas e armaduras. Se uma obra-prima for indicada, determine o tipo aleatoriamente. Em todos os casos, obras-primas serão vendidas em 1d6+1 dias.

A loja de Bodak também é conhecida como o tipo de lugar aonde uma pessoa pode contratar músculos – músculos de calibre maior dos que você encontra na zona portuária. Com uma boa atuação e um pouco de sorte, os PJs podem conseguir contratar um guerreiro de nível 1 ou 2. Eles têm duas chances por semana, CD 20. Perícias aplicáveis podem

ser Conhecimento (Local), Blegar ou qualquer outra coisa que o Mestre julgar apropriado. Se o contratado não retornar, a CD aumenta para 25 na próxima vez em que os PJs estejam procurando por ajuda.

Hamil Bodak: Humano Gue13 (LRB II 52). Bodak não usa armadura quando está trabalhando. Ele tem acesso a qualquer equipamento não-mágico imaginável, assim como várias armas e armaduras mágicas.

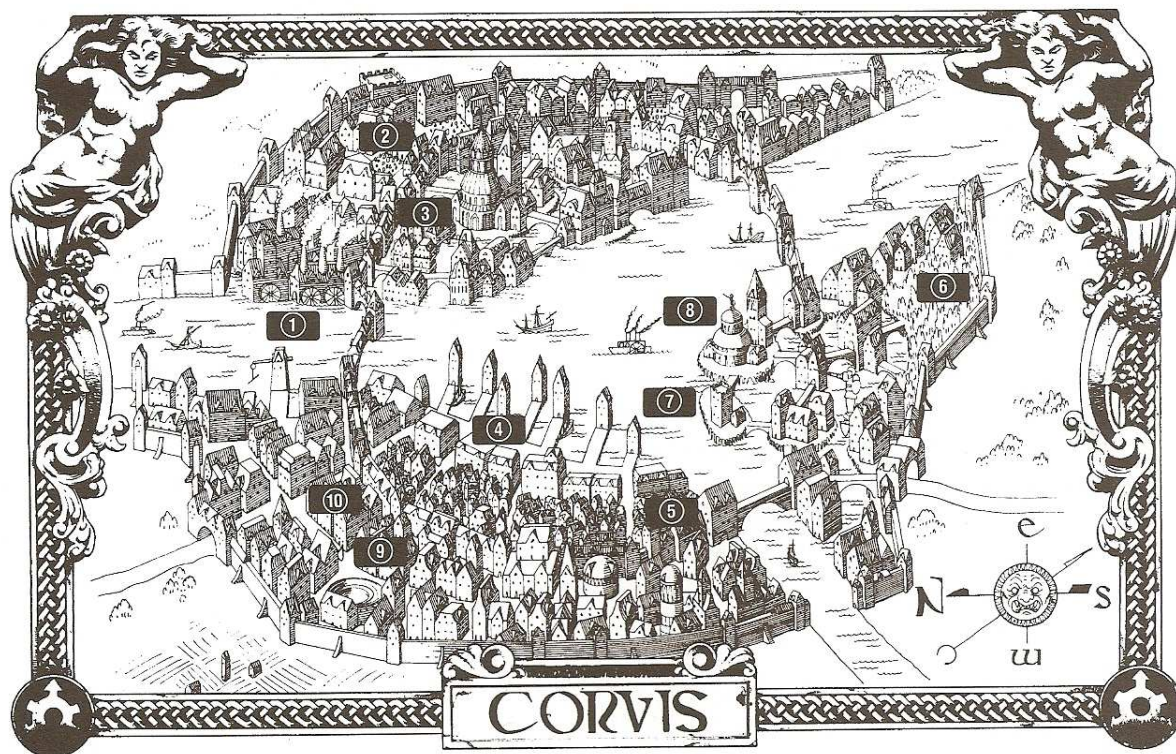
Motores do Leste

A Motores do Leste serve aos donos e operadores de gigantes a vapor. Os lendários constructos de ferro são caros e complexos – é necessária muita especialização para mantê-los em condições de funcionamento. A Motores do Leste conta com especialistas em motores a vapor, trabalhadores em metal e magos de plantão para manter qualquer gigante a vapor em boas condições de uso. O seu trabalho é de elite, e os seus preços refletem isto. Se o grupo precisar de um engenheiro de vapor, a equipe da Motores do Leste irá de vez em quando fazer trabalho por fora após o expediente. O dono da loja, um anão chamado Gamack Redhammer, não se importa com isto, mas proíbe que os funcionários trabalhem em gigantes a vapor independentemente – apenas barcos, moinhos e outras máquinas a vapor. A excelente

Legenda do Mapa

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Bairro industrial | 6. Parque |
| 2. Cemitério norte | 7. Tribunal & Cadeia |
| 3. Igreja de Morrow | 8. Prefeitura |
| 4. Zona portuária | 9. Arena |
| 5. Bairro dos ferreiros | 10. Bairro dos mercadores |

Estes são alguns dos pontos de interesse em Corvis.



Tecnologia a Vapor

Enquanto as artes mágicas são bastante avançadas nos Reinos de Ferro, os últimos séculos viram o desenvolvimento de algo novo – a tecnologia a vapor. Os PJs irão encontrar todos os tipos de engenhocas movidas a vapor nas suas viagens. As mais comuns são os navios a vapor que levam o comércio acima e abaixo dos rios e costas do reino. Também há fábricas movidas a vapor e máquinas de guerra que usam esta energia.

Provavelmente as mais famosas de todas as máquinas a vapor são os poderosos gigantes a vapor. Estes gigantes de metal são a fusão definitiva das artes do mago e do engenheiro. Eles são movidos por um motor a vapor que utiliza carvão, mas recebem uma mente através da magia. O trabalho incansável que eles fornecem transformou os Reinos de Ferro em uma terra à beira de uma revolução industrial.

Perícias relevantes para a tecnologia a vapor dos Reinos de Ferro:

- ▶ **Profissão (engenheiro de vapor)**
Projetar as inovadoras máquinas a vapor dos Reinos de Ferro.
- ▶ **Ofícios (máquinas a vapor)**
Artesãos especialmente treinados constroem máquinas a vapor a partir dos planos dos engenheiros e consertam máquinas existentes.
- ▶ **Conhecimento (máquinas a vapor)**
Conhecimento sobre todos os tipos de maquinário movido a vapor.

reputação da loja mantém os engenheiros tão ocupados quanto eles quiserem estar após o expediente.

Em raras ocasiões, a loja terá um gigante a vapor usado para leilão. Gigantes a vapor são extremamente caros – o custo de um modelo sofisticado é semelhante ao de um navio a vapor totalmente equipado. Eles raramente são possuídos por grupos particulares. Em consequência disto, a Motores do Leste faz a maior parte dos seus negócios com grandes conglomerados de comércio, prósperos donos de negócios e o governo local.

Gamack Redhammer: Anão Gue8 (LRB II 52). Gamack não anda armado em sua loja – com gigantes a vapor de estimação por perto, por que se incomodar?

Guildas de Corvis

O cenário político de Corvis é, segundo o que se diz, tão intrincado quanto o da capital do reino, Caspia. Uma boa parte destas intrigas vem das Guildas da cidade. Enquanto quase todos os grupos de comerciantes e artesãos têm uma Guilda, há apenas algumas que são poderosas o suficiente para terem um impacto na cidade como um todo.

A Guilda de Mercadores

Sem dúvida, esta é a mais poderosa Guilda da cidade. Nenhuma carga entra ou sai de Corvis sem passar por mãos filiadas à Guilda. Os membros da Guilda são donos da maior parte das docas. Armazéns da Guilda estocam mercadorias. Anciões da Guilda fazem grandes contribuições para as eleições da cidade – e assim por diante. A Guilda pode parar quase qualquer comércio em Corvis para avançar suas metas políticas, e já fez isto no passado.

Alguns dizem que as mensalidades que a Guilda coleta mal bastam para pagar todos os oficiais corruptos da cidade que eles precisam subornar para manter o seu sistema. Isto pode ser verdade, mas a sede da Guilda de Mercadores ainda é a estrutura mais opulenta de Corvis, ultrapassando até mesmo a Prefeitura.

É importante notar que a Guilda de Mercadores não está preocupada em ter como membros cada loja familiar da cidade. O seu interesse primário reside em transações

negócio-para-negócio – é aqui que o dinheiro grande troca de mãos, e a Guilda se certificou de que sempre irá receber a sua quota. Todas as grandes casas de importação/exportação pertencem à Guilda, e as suas leis ditam que elas podem fazer negócios apenas com outros membros da Guilda.

Um pequeno mas fanático grupo de mercadores recusa-se a entrar na Guilda. Ocasionalmente eles podem oferecer itens por menos que as lojas da Guilda cobram, mas comprar estas mercadorias é arriscado. Entrar na lista negra da Guilda dos Mercadores irá fazer com que os preços misteriosamente subam em várias lojas.

A Guilda de Ladrões

A realidade é que não há uma "Guilda de Ladrões" toda-poderosa em Corvis – como se houvesse em qualquer cidade! Ao invés disto, a cidade abriga dúzias de gangues de vários tamanhos, todas apunhalando-se pelas costas a cada oportunidade. Neste caos, três grupos conseguiram se destacar, e eles operam em uma trégua tensa. PJs que queiram fazer contato com o submundo precisarão ser bem-sucedidos em um teste de Blefar ou Obter Informações (CD de 15 a 25, dependendo de onde estiverem e de sua reputação).

Ao norte, os Grifos imperam. Esta gangue é uma organização bastante livre de capangas, ladrões e outros criminosos que se juntaram para obter proteção do resto dos criminosos da cidade. O seu líder muda freqüentemente, já que existem constantes lutas internas. Os Grifos têm poucas bases, e não podem coletar "mensalidades" eficientemente, devido à sua fraca liderança. Considera-se que os Grifos estejam em perigo de serem assimilados ou de se romperem por disputas internas.

No sudeste, a Mão Negra comanda as ruas. Como os Grifos, a Mão Negra é um grupo oportunista de bandidos. Diferente dos Grifos, a Mão Negra tem uma liderança efetiva, um ladino de alto nível chamado Garrick. Ninguém no território da Mão ousa desafiar-lo – uma fração de cada trabalho vai para os cofres do grupo. Seus recursos são consideráveis. Os reais planos de Garrick são desconhecidos, mas absorver os Grifos é considerado um bom começo.

A parte leste de Corvis é o lar da enigmática família criminosa dos Gertens. Eles têm séculos de história na cidade – em um determinado momento, eles já controlaram quase todo o submundo do crime. Com o passar dos anos, o seu território encolheu para mais ou menos um terço da cidade, e esta área eles guardam ferrenhamente. Nenhum membro de outra gangue trabalha no seu território, já que se o fizer, tem uma boa chance de voltar para casa em uma série de pequenas caixas. Os planos atuais dos Gertens são desconhecidos, mas histórias de sinistros segredos de família circulam através da comunidade criminosa.

A Guilda de Magos

O nome real desta Guilda é "Ordem Fraternal de Magia". É um ramo de uma organização que pode ser encontrada em

A Trilogia do Fogo das Bruxas

grandes cidades de Cygnar, Llael e Ord. Como pode ser intuído pelo seu nome, apenas homens podem ser membros. De fato, mulheres não são permitidas dentro de nenhuma das funções da Ordem, e tem sido assim por quase cinco séculos.

A Ordem é um grupo rígido e tradicional. Novos membros devem ser apadrinhados por um membro atual, e o processo completo de aprovação leva 1d4+1 anos. Ao longo do caminho, há muitos rituais estranhos, reuniões à meia-noite e apertos de mão secretos. Os candidatos devem ser magos de pelo menos 8º nível antes de serem considerados, e de boa família e escolaridade. Feiticeiros não são admitidos como membros em hipótese alguma!

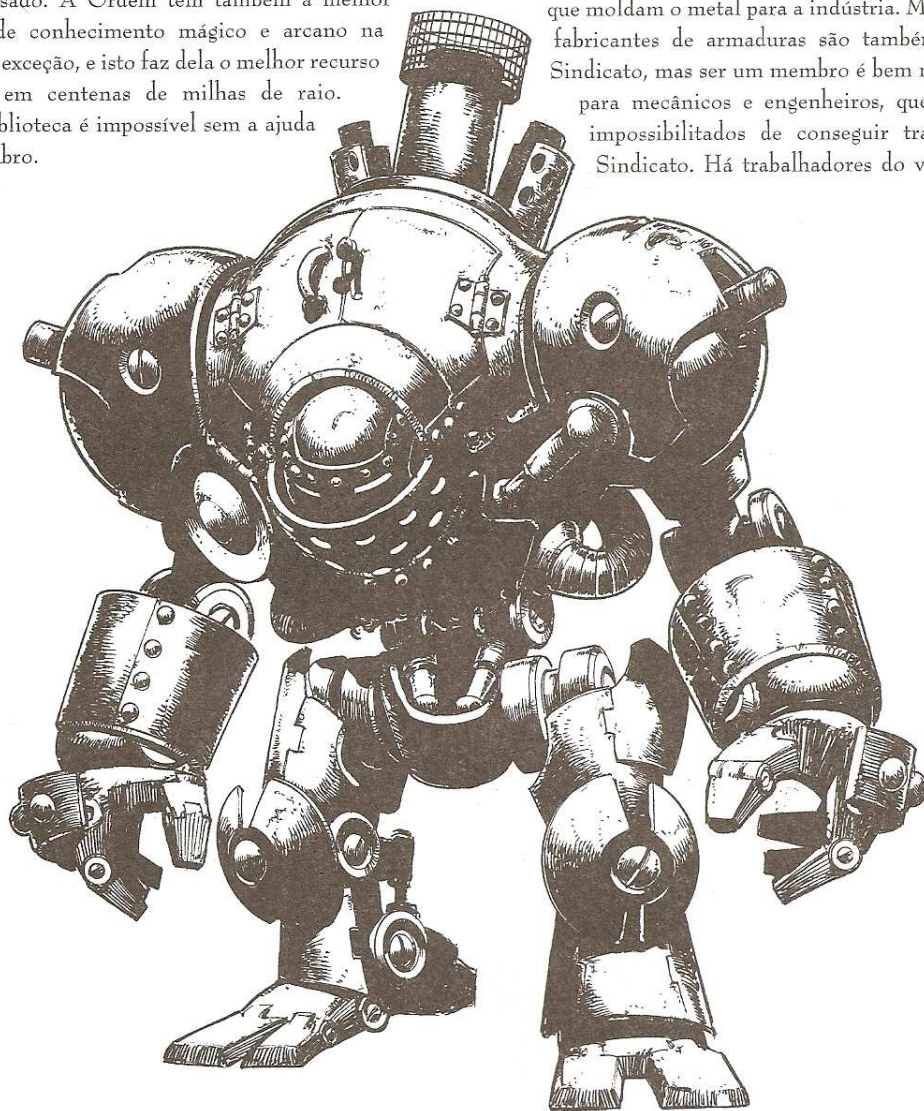
Aqueles que são aceitos na Ordem irão conviver com indivíduos poderosos de muitas conexões. O mago da corte do Rei Raelthorne é um membro da Ordem em Caspia; ele na verdade veio a Corvis para um acontecimento da Ordem no ano passado. A Ordem tem também a melhor biblioteca de conhecimento mágico e arcano na cidade, sem exceção, e isto faz dela o melhor recurso deste tipo em centenas de milhas de raio. Acesso à biblioteca é impossível sem a ajuda de um membro.

A sede da Ordem pode ser encontrada na parte leste da cidade, em uma alta torre com uma boa vista do Quadrângulo. Os PJs não devem vir visitar a menos que tenham sido convidados. Há atualmente 11 magos na Ordem, de níveis 8 a 14.

A Guilda de Engenheiros

Como a Ordem Fraternal de Magia, este é o ramo local de uma organização presente em todo o reino. O seu verdadeiro nome, gravado nas portas de ferro da sede da guilda é o "Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & do Ferro". O capítulo de Corvis é o 18º, estabelecido há mais ou menos dois séculos.

O Sindicato, como é normalmente chamado, existe para proteger os interesses dos trabalhadores que lidam com o vapor e o ferro. Isto inclui mecânicos de motores, engenheiros que projetam novos aparelhos e trabalhadores que moldam o metal para a indústria. Muitos ferreiros e fabricantes de armaduras são também membros do Sindicato, mas ser um membro é bem mais importante para mecânicos e engenheiros, que podem se ver impossibilitados de conseguir trabalho fora do Sindicato. Há trabalhadores do vapor e do ferro



Um gigante a vapor industrial

Encontros na Floresta do Viúvo

Quando viajam na Floresta, há sempre uma chance de que os PJs irão encontrar problemas. O Mestre deve jogar 1d20 duas vezes por dia, e um resultado de 15 ou mais significa um encontro. Aplique os seguintes modificadores à jogada:

- ▶ O grupo está na estrada: -4
- ▶ O grupo tem mais de 5 pessoas: -2
- ▶ O grupo está acampado em silêncio: -2
- ▶ O grupo está fazendo barulho: +2
- ▶ O grupo tem membros feridos: +2
- ▶ O grupo está longe da trilha: +2

Se um encontro for indicado, jogue 2d6 na tabela de encontros. Adicione 1 à jogada se o grupo está longe de qualquer estrada. Note que nem todos os encontros necessariamente resultarão em luta!

- | | |
|-----|---|
| 2 | 1d2+1 bandidos humanos (Gue 1; 1d10 PV) |
| 3 | 1d3 morcegos-lâmina |
| 4 | 1 javali pigmeu |
| 5-6 | 1d4 pantaneiros tratando dos seus negócios |
| 7-8 | 1 jibóia do pântano |
| 9 | 1d6 ratos demoníacos |
| 10 | 1d8 gobbers do pântano |
| 11 | 1d2 andarilhos do pântano |
| 12 | Os PJs caem em uma armadilha de poço dos gobbers. Teste de resistência de Reflexos (CD 12) para o primeiro da fila evitar cair no poço. O dano é 1d6+1. |

Os perfis das criaturas podem ser encontrados no Apêndice A.

Gobbers do Pântano

A Floresta do Viúvo abriga uma espécie vil de goblinóides, que os habitantes locais chamam de gobbers do pântano. Como todos os gobbers, eles preferem evitar uma luta frente a frente, mas são conhecidos por emboscarem viajantes de tempos em tempos. Gobbers do pântano têm pele lisa e oleosa, e podem mudar de cor como camaleões. Veja o Apêndice A para obter todos os detalhes.

que não são filiados, mas qualquer um que se importe com as suas sofisticadas máquinas a vapor irá procurar um engenheiro do Sindicato.

Corvis, como uma cidade moderna, depende da energia do vapor para muitas coisas. Isto faz com que o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & do Ferro seja muito poderoso, apesar de que, historicamente, eles não tenham estado dispostos a exercer este poder. Já houve apenas duas greves em toda a história do Sindicato, e a maior parte das negociações é conduzida de uma maneira muito civilizada.

Os membros do Sindicato devem receber um pagamento mínimo por qualquer trabalho, em troca do que o Sindicato garante ao cliente que seus membros possuem certas habilidades mínimas. Muitos estabelecimentos, como a Motores do Leste, trabalham apenas com empregados do Sindicato. Nem tente conseguir um emprego em um estabelecimento do Sindicato a menos que você tenha o tradicional pendente em forma de engrenagem dos seus membros.

Para filiar-se, é necessário possuir 4 ou mais graduações em uma ou mais perícias relevantes. O candidato paga ao Sindicato uma taxa de 1 PO, e faz um teste administrado por um mestre artesão. A dificuldade do teste depende da perícia e experiência do candidato. Se o teste for bem-sucedido, de acordo com o julgamento do fiscal, o candidato recebe um distintivo, um posto e um número do Sindicato. Os postos começam em Aprendiz e terminam em Mestre. Para avançar de posto, outro teste é necessário. É comum que um indivíduo hábil "pule" os postos do Sindicato quando faz os testes de avanço.

As mensalidades são normalmente 4% de quaisquer pagamentos recebidos enquanto o membro realiza um trabalho pelo Sindicato. Membros que sejam pegos trapaceando o Sindicato normalmente são expulsos por um ano. Aqueles que são expulsos duas vezes

não são bem-vindos de volta. Os membros também podem ser expulsos por tocar um estabelecimento desonesto e sujar o nome do Sindicato.

A Floresta do Viúvo

Próximo a Corvis está uma das maiores lendas locais – a Floresta do Viúvo. A Floresta cerca a maior parte da cidade a uma distância de algumas milhas, em alguns pontos chegando à distância de uma pedrada de Corvis. Dentro da Floresta sempre está escuro e enevoado. Árvores negras e retorcidas emergem como garras do muco pantanoso em direção a um céu sem luz. Os rastros desaparecem quase assim que surgem, as pegadas preenchidas por um líquido pegajoso. Estranhos animais podem ser vistos às vezes correndo através dos grossos galhos à frente – qualquer um que consiga derrubar um deles irá descobrir que a sua carne é dura e tem um gosto estranho.

As únicas estradas que atravessam a Floresta são trilhas estreitas e serpenteantes que seguem os raros pontos de terra seca. Mesmo assim, o lodo pode chegar a um pé de profundidade, fazendo de qualquer viagem uma provação. Para piorar as coisas, tribos de gobbers do pântano ocasionalmente emboscam viajantes.

Alguns poucos bravos vivem dentro da Floresta, mas os habitantes da cidade acham que os "pantaneiros" são loucos por causa disto. Estas almas endurecidas conseguem sobreviver plantando em pequenos pedaços de terra e caçando a fauna local por suas peles e carne. Algumas vezes eles visitam a cidade e vendem suas peles no Quadrângulo, ou as trocam por coisas de que necessitam. Os pantaneiros podem ser rudes, mas qualquer um que viaje pela Floresta faz bem em escutar as suas palavras.

Lendas e Avisos

A Floresta do Viúvo aparece em muitas das lendas regionais. Aqui estão algumas das mais comuns.

Andarilhos do Pântano

Dizem que qualquer um que morra na Floresta e não seja resgatado irá se levantar de novo em sete dias como um andarilho do pântano. Estes mortos-vivos tentam retornar a seus lares e matar aqueles que os abandonaram. Qualquer um que seja morto por um andarilho do pântano se ergue como um andarilho também, alguns minutos depois. O povo do pântano diz que sabe como fazer um talismã que impede que um andarilho se aproxime. Produzir um talismã demora 2d4 dias de coleta de materiais, confecção e curtimento. Ao final deste tempo, um teste de Ofícios (talismãs) é feito pelo Mestre. O resultado do teste é a CD do teste de resistência de Vontade que o andarilho do pântano deve fazer para se aproximar a 15 metros do talismã. Cada andarilho só pode tentar se aproximar uma vez.

O Ouro de Orven

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Há 25 anos, um garimpeiro humano chamado Lars Orven pareceu ter encontrado uma mina de ouro nas profundezas da Floresta. A cada punhado de semanas o garimpeiro ganancioso entrava sorrateiramente na cidade com um carregamento de lingotes rudemente cunhados. Depois de um ano acumulando seu tesouro na Companhia de Transportes Rio Negro, Orven desapareceu. Até hoje ninguém encontrou a sua mina, e ela permanece uma das lendas mais conhecidas da região. Alguns dizem que Voorie o devorou. Outros culpam os Gertens. O ouro permanece guardado no banco.

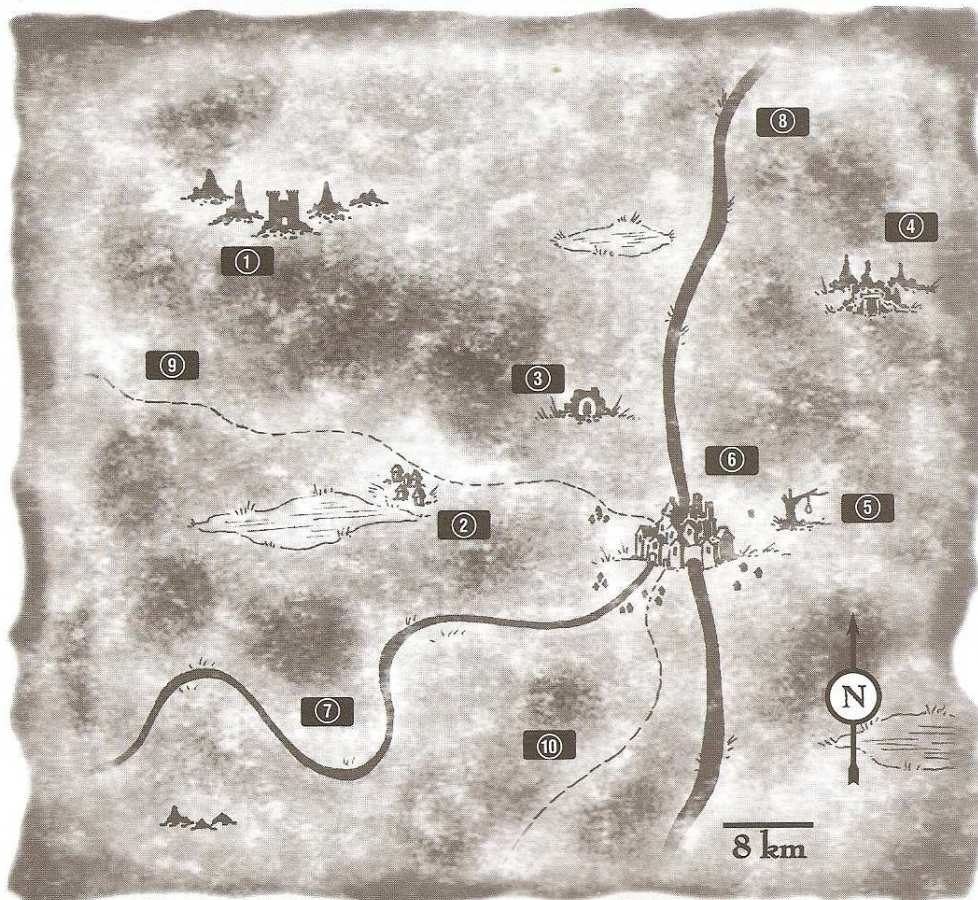
Voorie

A maior parte das pessoas na Floresta e em Corvis

acredita em "Voorie", a grande serpente do pântano. É raro vê-la, mas frequentemente há outras evidências – gado morto, marcas de garras nas árvores e uivos arrepiantes na calada da noite. Alguns bravos habitantes da cidade já tentaram encontrar a fera e matá-la. Aqueles que retornaram nunca encontraram qualquer sinal dela. Sorte deles – Voorie é na verdade um dragonete da neblina que tem vivido nas cercanias de Corvis por pelo menos um século. Hoje em dia, Voorie tem seu covil na mina perdida de Orven – dizem que os dragonetes da neblina podem farejar ouro a milhas de distância. Qualquer um que a encontre e derrote poderá clamar o restante do ouro de Orven, lingotes no valor de vários milhares de peças de ouro.

Mapa Regional

- | | | |
|--------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| 1. Forte Rhyker | 5. Árvore do Enforcado | 9. Estrada para Cinco Dedos |
| 2. Vila dos Pantaneiros | 6. Corvis | 10. Estrada para Caspia |
| 3. Tumba das Bruxas | 7. Rio Língua do Dragão | |
| 4. Mina Perdida de Orven | 8. Rio Negro | |





Ato I

Onde os intrépidos aventureiros chegam a Corvis, a Cidade dos Fantasmas, e começam a descobrir algo da sinistra história da cidade.



Se o Mestre está começando com um novo grupo de PJs, é melhor começar a aventura com a seqüência da emboscada à caravana. Ela fornece um modo fácil de levar os PJs até a cidade e colocá-los em contato com as pessoas certas. Se o Mestre colocou os PJs em Corvis por outros meios, um encontro com o Alto Prelado, Padre Pandor Dumas, precisará ser engendrado.



A Caravana



Sumário: Os PJs foram contratados para escoltar uma caravana mercante a caminho de Corvis. Pouco antes de chegar à Cidade dos Fantasmas, a caravana é atacada por um bando de gobbers do pântano famintos. O objetivo do encontro é estabelecer a Floresta do Viúvo como um lugar escuro e perigoso, e dar aos PJs um pouco de ação.

Para atualizar os jogadores, o Mestre deve ler para eles o seguinte texto, e dar-lhes uma oportunidade de fazerem perguntas.

Vocês foram contratados pela Guilda dos Mercadores em Fellig para proteger uma caravana na traiçoeira rota até Corvis. A jornada leva mais de duas

semanas, e atravessa passagens em montanhas pedregosas, florestas densas e baixadas pantanosas. Pelos seus serviços vocês recebem 25 PO cada, no final do percurso.

Após perseguirem o sol nascente por muitos dias, a provação está perto do fim - Corvis está a apenas meio dia de viagem através da Floresta do Viúvo. A viagem não teve qualquer incidente até agora.

"Dinheiro fácil, hein?" grita Gunner Wadock, o líder da caravana, de sua posição no vagão da frente. "Imagine se todas as minhas viagens entre Fellig e Corvis fossem tão indolores."

A caravana consiste de cinco vagões, com quatro cavalos de carga na traseira. Gunner está sentado sobre o vagão da frente junto com o condutor, um humano quieto e azedo chamado Viggo. Os outros quatro vagões têm um condutor cada. Os cavalos de carga estão amarrados ao último vagão.

Os PJs devem indicar como estão espalhados pela caravana. Se os jogadores forem muito complacentes, Gunner irá insistir para que eles fiquem atentos - o trabalho não acabou ainda!

Os cavalos de carga estão carregando comida, água e provisões para acampamento para os membros da caravana. Todas as mercadorias para comércio estão em caixotes dentro dos vagões, ou em baús amarrados do lado de fora. Cada vagão tem 4 baús montados do lado de fora e 1d4+10 caixotes do lado de dentro.

Emboscada!

Quando parece que a caravana pode chegar a Corvis em segurança, uma dúzia de gobbers do pântano (Apêndice A) embosca o grupo. Os gobbers irão matar o cavalo da frente com uma engenhosa armadilha de lança, e então arremessar

A Trilogia do Fogo das Bruxas

dardos nos humanos para causar mais caos. Na confusão, os gobbers irão tentar roubar baús e cavalos de carga da caravana, e então bater em retirada dentro da névoa.

Pela duração do combate, o lodo espesso reduz o deslocamento em 1/2 (LRB I 142). A névoa fornece 10% de camuflagem (LRB I 133) para todos a mais de 3 metros.

O Mestre deve desenhar um mapa para este encontro. Ele apenas precisa mostrar uma seção estreita da estrada e a posição dos 5 vagões.

As árvores negras e retorcidas juntam-se acima, bloqueando o sol. Na escuridão, os únicos sons são o chacoalhar dos vagões e o zumbido de insetos. Os cavalos estão se esforçando para puxar os vagões através do lodo, que em alguns lugares chega a mais de um pé de profundidade. A fina névoa que sempre permeia esta floresta pantanosa está se transformando em um nevoeiro denso a cada passo. Depois de um minuto vocês mal conseguem discernir os outros vagões e cavalos. Apenas mais algumas horas disso e vocês chegarão em Corvis.

Repentinamente, o cavalo da frente grita com angústia e a caravana pára. Vocês podem ouvir Gunner e os outros homens praguejando, e projéteis assobiam, passando por vocês. A bruma densa se move em espirais, escondendo os atacantes.

Há doze gobbers do pântano cercando a caravana, escondidos na névoa. Todos eles estão armados com dardos e adagas. Oito deles estão dentro de 6 metros, e irão atacar membros aleatórios da caravana sob cobertura logo que o cavalo da frente caia. Três deles estão nas árvores à frente, e irão cair em um vagão aleatório quando o caos começar. O último está a 12 metros de distância, operando um bizarro instrumento com foles que está produzindo o nevoeiro espesso na área. Assim que o combate começar, ele irá abandonar o seu aparelho e juntar-se à luta.



Dois dos gobbers irão permanecer escondidos na névoa, arremessando dardos na caravana. O resto irá fazer uma investida contra os vagões. O seu objetivo é roubar tantos baús quanto for possível. Eles também estão interessados nos cavalos de carga, que consideram bastante saborosos.

São necessários três gobbers para roubar um baú. Dois deles irão cortar as cordas que prendem o baú ao vagão com suas rústicas facas de pedra, enquanto o terceiro tenta guardá-los. Eles demoram uma rodada para soltar um baú das cordas. Dois gobbers podem carregar um baú com um deslocamento de 1d4x3 m/rodada – depende do quão pesado o baú for. Se ele for muito pesado, os gobbers podem jogá-lo no chão e tentar pegar outro.

Também são necessários três gobbers para roubar um cavalo de carga. Eles devem cortar as cordas e puxar o animal apavorado para dentro do pântano. O deslocamento dos três gobbers é de 4,5 metros enquanto estão roubando um cavalo.

Os gobbers não querem lutar até a morte. Eles apenas desejam roubar o que puderem e retornar à sua vila. Se sofrerem baixas de 50%, os sobreviventes tentarão fugir, e com suas habilidades camaleônicas irá ser difícil pegá-los. Os membros da caravana querem proteger sua mercadoria, mas também não lutarão até a morte. É provável que os gobbers consigam carregar alguns baús, e talvez um cavalo ou dois.

Se os PJs tomarem o fazedor de névoa, eles podem vendê-lo a um alquimista em Corvis por 50 a 75 PO. Ele tem o tamanho de um baú grande, e consiste de foles rústicos e um tipo de caçarola onde os reagentes são misturados. A armadilha de arremesso de lanças dos gobbers é engenhosa, mas não pode ser vendida.

Depois do ataque, a caravana não será mais incomodada.

Depois da Emboscada

Gunner irá ordenar que o grupo ajude a recuperar qualquer mercadoria derrubada. O cavalo da frente, que foi morto pela armadilha de lanças, será substituído por um dos cavalos de carga. Se todos os cavalos de carga foram mortos

Os Caravaneiros

Gunner Wadock: Gue1/Esp1, usando uma espada longa (1d8+1). Veja o Apêndice C para ficha completa. O braço direito de Gunner, Viggo, é um humano Com1 (use as estatísticas de um bandido verde; veja o Apêndice B) com uma espada longa (1d8).

Outros empregados da caravana (4): Humanos Plb1.

Nenhum dos membros da caravana está ansioso por perder sua vida protegendo vagões com mercadorias. Homens feridos irão fugir ou esconder-se. Até mesmo Gunner irá sacrificar um vagão se for necessário para escapar dos gobbers. Estes homens são mercadores, não mercenários.

Desde que os PJs trabalhem duro para proteger a caravana, eles serão pagos. Se Gunner pensar que eles não se esforçaram, ele irá cortar seu pagamento para 15 PO no último minuto. Ele estará muito relutante em trabalhar com eles no futuro se tiver de diminuir seu salário.

Os Baús

Se o conteúdo de um baú ou caixote tiver de ser determinado, jogue nesta tabela.

d10	Conteúdo
1	Ferramentas
2	Armas
3	Objetos de arte
4	Peles finas
5-6	Cartas e pacotes
7-8	Alimentos exóticos
9-10	Tecidos

A Trilogia do Fogo das Bruxas

ou perdidos, um dos vagões terá de ser abandonado. Isto deixará Gunner furioso, e os membros da caravana terão de passar 30 minutos separando e priorizando os caixotes e baús de carga. Gunner irá se recusar a deixar para trás quaisquer armas que os gobbers possam usar. Se alguma comida precisar ser abandonada, ele irá pisoteá-la na lama para que fique inútil para alguém que venha catar os restos. Durante todo o tempo ele irá praguejar, gritar e imprecicar contra os gobbers, as suas mães e as mães de suas mães.

Enquanto o grupo está cuidando da caravana, não há risco de ataque. Os gobbers se foram definitivamente. Claro, o Mestre não deve deixar que os jogadores saibam disso! O pântano é um lugar escuro, úmido e assustador, cheio de ruídos estranhos. Os PJs devem ser mantidos sob tensão até que estejam fora da Floresta, o que leva algumas horas.

Enfim, vocês estão livres do lodaçal pantanoso da Floresta do Viúvo. As árvores negras e retorcidas se abrem, e a bruma perene finalmente fica cada vez mais fina, até desvanecer-se. À sua frente está Corvis, a Cidade dos Fantasmas. Um muro baixo cerca uma massa incrivelmente densa de estruturas de pedra. Torres de mármore, encimadas com ouro, rompem a névoa e a fumaça do nível da rua e alcançam os céus. Um emaranhado de pontes e arcos agarra tudo em uma prisão de pedra. Gunner Wardock ergue sua voz para ser ouvido sob o rangido dos vagões. "Nós primeiro vamos ir ver o Padre Dumas na Igreja de Morrow. Ele pode cuidar dos nossos ferimentos, e nós temos um caixote para ele também. Nós iremos nos separar lá, e vocês vão receber seu ouro. Foi um prazer viajar com vocês."



Na Igreja de Morrow



Sumário: Os PJs conhecem o Padre Pandor, um dos líderes espirituais mais respeitados na cidade. O Padre pede aos PJs que investiguem uma recente onda de roubos de tumbas dentro e nos arredores de Corvis. Isto irá levar os PJs

a um mistério maior relacionado a um julgamento por bruxaria muitos anos atrás.

A Igreja de Morrow é uma grande catedral ornamentada localizada em uma pequena ilha na parte leste da cidade. O Padre Dumas vive no andar de cima da construção, como tem vivido nos últimos 20 anos. A Igreja é ligada à "terra" por duas pontes pequenas. Há um pequeno cemitério no território da Igreja, e nele jazem gerações de padres e outros amigos da Igreja. Uma imponente tumba de granito jaz do lado de fora, próxima à entrada da Igreja; nela está enterrada a líder das bruxas do escândalo das Bruxas de Corvis.

Se qualquer um dos membros da caravana tiver sido morto ou seriamente ferido, Gunner Wadock irá correr freneticamente em direção à igreja e começar a gritar por Padre Dumas. Caso isto não tiver ocorrido, ele estará mais relaxado, e primeiro irá pegar dois caixotes de dentro de um dos vagões. Caso seja perguntado, ele dirá que os caixotes contêm livros de hinos, textos sagrados e outros itens para a Igreja – não incluindo água benta, se algum dos PJs perguntar.

Após conseguir que o Padre Dumas atenda os feridos, Gunner irá se voltar para os PJs. Cada um deles receberá 25 PO por seus serviços de escolta. Se a emboscada dos gobbers foi debelada com sucesso, Gunner será todo elogios e amabilidades. Se a caravana perdeu muita mercadoria, ou se qualquer um tiver sido morto, Gunner será frio, se não rude.

Se o grupo teve de abandonar temporariamente um vagão na estrada, Gunner pode, segundo a decisão do Mestre, pedir para que os PJs ajudem-no a recuperá-lo. Se os PJs concordarem, eles receberão 5 PO adicionais cada, e Gunner irá partir imediatamente, deixando que os outros condutores da caravana entreguem o resto das mercadorias. Os detalhes deste passeio são deixados a cargo do Mestre, mas aqui vão algumas idéias.

- ▶ Os gobbers voltaram e arrastaram o vagão para as profundezas do pântano.
- ▶ Alguns bandidos humanos tomaram o vagão e o estão saqueando quando os PJs chegam.
- ▶ Uma família de pantaneiros achou o vagão, levou-o para casa, e recusa-se a devolvê-lo.
- ▶ O vagão foi quebrado e despedaçado por algum tipo de animal. Se os PJs investigarem, os habitantes locais irão dizer que as marcas de garras são um sinal certo de que Voorie, o monstro mítico do pântano, fez o estrago.
- ▶ O vagão foi esvaziado de qualquer coisa de valor – até mesmo as rodas foram roubadas. Os ladrões podem ser localizados com um bom uso de Sobrevivência e Rastrear.

Se os PJs voltarem com Gunner, assegure-se de que eles falem com o Padre Dumas primeiro, para mantê-los no caminho certo!



Padre Pandor Dumas

Conversa com o Padre Dumas

Depois que os negócios da caravana houverem sido concluídos, o Padre Dumas desejará falar com os PJs. Parece que houve um número de roubos de túmulos recentemente dentro e nos arredores de Corvis, e o Padre gostaria de contratar alguém para chegar ao fundo disto. Por este trabalho ele não pode oferecer aos PJs nenhum dinheiro, mas eles são bem-vindos para se alojarem e comerem na igreja enquanto estiverem investigando. O Padre Dumas também irá ajudá-los com suas habilidades clericais de qualquer maneira que puder, apenas não irá em missão junto com o grupo.

O Padre Dumas é sincero no seu desejo de encontrar a fonte dos problemas e detê-la. Ele não tem idéia de que o roubo das tumbas está relacionado ao julgamento das bruxas que ocorreu há uma década (veja abaixo). À medida em que os PJs descobrem mais pistas, o Padre Dumas pode ajudá-los a juntar as peças. Ele deve se tornar um aliado e um PdM importante nesta campanha. Quando os PJs começarem a sua investigação em nome dele, o Padre Dumas irá lhes dar um pequeno símbolo sagrado de prata, que irá identificá-los como investigadores. Se eles abusarem deste privilégio, o Padre Dumas ficará furioso.

Enquanto o Padre Dumas fala com os PJs sobre os eventos, os PJs devem ver sua sobrinha, Alexia, olhando para eles. Se estiverem do lado de fora, eles verão a sua silhueta em uma janela na catedral. Se eles estiverem do lado de dentro, ela estará no andar de cima, olhando para baixo da reitoria. Alexia está curiosa em relação aos PJs, e irá perguntar-lhes o que estão fazendo para seu tio Pandor, se tiver uma chance de falar com eles.

Enquanto os PJs falam com o Padre Dumas, o Mestre deve manter estes fatos à mão:

P: Quantos corpos já foram roubados?

R: Sete até agora.

P: Quando o primeiro corpo foi roubado?

R: Um mês atrás.

P: E o último?

R: Há três dias.

P: Onde ocorreram os eventos?

R: Quatro dos corpos foram tirados de cemitérios em Corvis. Três foram roubados de lotes de famílias nas proximidades da cidade.

P: Algum dos corpos já foi recuperado?

R: Não.

P: Quem são as "vítimas"?

R: Várias pessoas ao redor da cidade. (O Padre Dumas irá entregar aos PJs um pedaço de papel com algumas notas sobre o que ele sabe das vítimas. Veja a barra lateral "Pistas" da página 21).

P: Alguma coisa estranha sobre os eventos?

R: Eu não vi nenhum dos locais em primeira mão, então não posso afirmar. Vocês terão de investigar.

P: Já não há policiais na cidade para este tipo de coisa?

R: Eu tentei fazer com que a Guarda ajudasse. Infelizmente, eles decidiram não investigar os eventos, dizendo que precisavam se preparar para as multidões desordeiras que o festival d'A Mais Longa das Noites sempre atrai.

P: Alexia é sua filha?

R: Não, ela é minha sobrinha, do lado da família da minha falecida esposa. A mãe dela morreu e eu passei a tomar conta dela.

P: Você perdeu a sua esposa?

R: Sim, ela morreu dando à luz muitos anos atrás. Eu criei Alexia como a filha que nunca tive.

E se os PJs Não Cooperarem?

Se os PJs não quiserem aceitar o trabalho, não force-os -

Religião Humana nos Reinos de Ferro

O cenário de campanha dos Reinos de Ferro tem suas próprias divindades e lendas. Os Mestres podem usar este material, ou manter o jogo no seu mundo atual de fantasia.

Os humanos nos Reinos de Ferro têm duas divindades protetoras principais. O profeta Morrow (NB) é o lorde da bondade e da luz, e é adorado pela maior parte dos humanos. A sua fraternal irmã gêmea Thamar (NM) é a protetora dos egoístas e malignos. Os dois eram humanos normais, há milhares de anos, mas acreditavam que qualquer pessoa poderia melhorar sua vida quase que infinitamente. Depois de um longo e duro caminho, eles ascenderam à divindade, sacrificando seus corpos mortais para que pudessem caminhar pela terra em espírito, fornecendo uma direção para os que estavam perdidos. Infelizmente, os gêmeos brigaram perto do fim da sua jornada, e seus caminhos divergiram.

Clérigos de Morrow e Thamar podem ser de qualquer tendência boa ou maligna, respectivamente. Aqueles que são especialmente devotados podem até mesmo ascender para tomar o seu lugar ao lado de Morrow ou Thamar. Isto é um evento raro e especial; apenas um punhado de fiéis já ascenderam para se tornar Avatares.

A Igreja de Morrow tem uma estrutura muito formal e uma história rica. O culto a Thamar é um ato solitário. Raramente vê-se até mesmo um templo em seu nome. Contudo, muitos humanos acreditam piamente no ensinamento central dos dois irmãos - você cria o seu próprio destino, e o que será da sua vida não é fixado no nascimento.

Aprenda mais sobre as divindades dos Reinos de Ferro, incluindo seus domínios clericais, em www.jamborpg.com.br.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

pelo menos, não ainda. Deixe que eles explorem Corvis por alguns dias. Eles podem ser pressionados a contatar o Padre se ficarem sem dinheiro para alojamento. Um encontro com alguns ladrões de mãos leves pode providenciar isto. Um membro perturbado de uma das famílias das vítimas, irritado com a Guarda que não faz nada para encontrar o criminoso, pode também contratá-los. Isto irá levá-los rapidamente de volta ao Padre Dumas.

O que Está Realmente Acontecendo?

Os PJs vão rapidamente se encontrar em uma aventura com suas raízes dez anos no passado – o famoso julgamento das Bruxas de Corvis. É importante que o Mestre esteja familiarizado com esta história, que é a fundação d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas*.

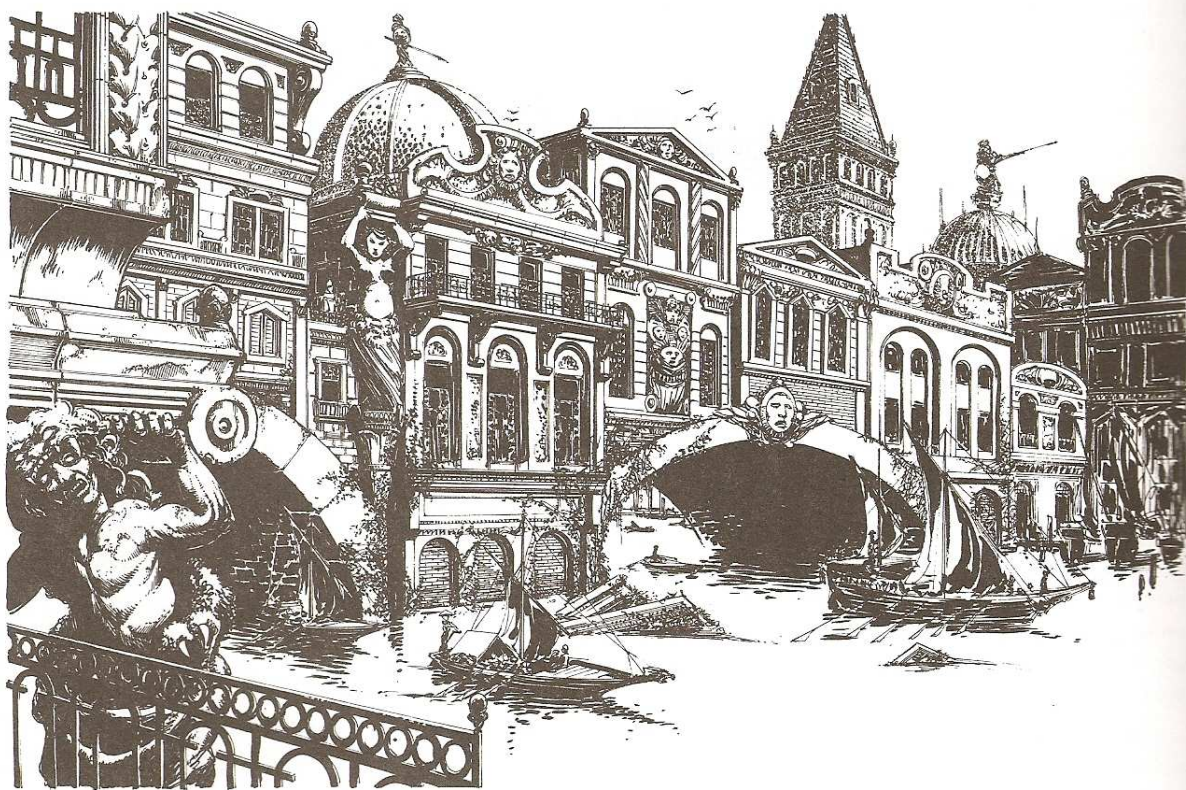
Há quase exatamente dez anos do dia em que os PJs chegaram a Corvis, um escândalo envolvendo bruxaria sacudiu a cidade. O Magistrado Ulfass Borloch, um relativo recém-chegado ao conselho da cidade, expôs um grupo de cinco bruxas que, segundo ele, eram responsáveis por toda sorte de atividades demoníacas dentro e nos arredores de Corvis. As bruxas eram todas mulheres aparentemente normais da cidade e comunidades vizinhas, mas seus crimes eram inegáveis. Posto em pânico pelo cruzado Borloch, o povo da cidade exigiu ação. As bruxas foram a julgamento, e dentro de dias a decisão de executá-las foi tomada. Uma das bruxas era Lexaria Ciannor, cunhada do Padre Pandor Dumas.

Depois que as bruxas foram executadas – em um pedaço de terra especialmente preparado nas profundezas da Floresta do Viúvo – os corpos foram encerrados em uma cripta, e poderosos encantamentos as selaram para sempre. A líder das bruxas, a própria cunhada do Padre Dumas, recebeu um tratamento ainda mais especial. Ela jaz em um depósito especial no terreno da Igreja dentro da cidade. Sua tumba de granito serve como um aviso para todos de que Corvis não tolera as artes negras. Dentro da tumba está a lâmina mágica Fogo das Bruxas, que foi usada nas execuções.

Claro, as coisas nem sempre são como parecem.

As mulheres acusadas eram em fato um grupo de bruxas, mas suas obras eram benevolentes. Elas usavam seus poderes de feitiçaria em segredo para promover a melhora de sua comunidade. Infelizmente, o Magistardo Borloch – um homem extremamente ambicioso de caráter fraco – descobriu por acidente o seu segredo. Ele decidiu usar os poderes das bruxas para seus próprios fins, e começou a chantageá-las. Se as bruxas não fizessem o que ele ordenava, elas seriam expostas, julgadas em um julgamento viciado por bruxaria e exiladas – ou coisa pior. Como um oficial júnior da cidade, ele tinha os contatos para fazer de suas vidas um inferno, e jurou que faria isto se elas não cooperassem.

Temendo por suas vidas, as bruxas concordaram em ajudar o Magistrado Borloch, o que, obviamente, selou os seus destinos. No início seus feitos eram pequenos – um incidente embaraçoso criado para um inimigo de Borloch, este tipo de coisa – mas logo as coisas saíram de controle. Os



A Trilogia do Fogo das Bruxas

inimigos de Borloch começaram a desaparecer misteriosamente. Sua fortuna pessoal começou a crescer, e ele escalou ainda mais alto nos círculos políticos de Corvis.

Os eventos se estenderam por três anos. Borloch era ganancioso, mas também era inteligente e paciente. Ele usou o poder das bruxas cuidadosamente para seu próprio benefício, simultaneamente planejando a traição que faria com que elas fossem julgadas e executadas. Quando elas perceberam o que estava acontecendo, era tarde demais para consertar as coisas. Antes que pudessem decidir o que fazer, elas foram arrastadas de suas casas, amarradas, amordaçadas e aprisionadas nas celas mais escuras sob a prefeitura de Corvis. Dentro de dias elas foram executadas, e Borloch estava livre.

O Padre Dumas, infelizmente, foi completamente enganado pelas maquinações de Borloch. Mesmo se soubesse da história completa, não há muito que ele pudesse ter feito; as bruxas haviam feito coisas terríveis, e suas más decisões acabaram por ser sua ruína. O Padre foi forçado a aceitar o julgamento e a execução, mesmo sendo a irmã de sua esposa uma das acusadas.

As coisas foram ainda mais difíceis para Alexia Ciannor, a sobrinha de sete anos do Padre Dumas. O seu tio Pandor tentou protegê-la das duras realidades do julgamento e da execução, mas Alexia era uma criança inteligente e de vontade forte. Ela conseguiu fugir para a floresta, onde presenciou as execuções em pessoa. Atordoada, ela cambaleou até sua casa. O que ela viu descarrilou sua mente jovem, e moldou seu destino. Anos depois, quando seus próprios poderes mágicos começaram a amadurecer, Alexia começou a formular a sua vingança. É nesta época que os PJs chegam a Corvis.

Nos Bastidores

Ainda há mais no julgamento das Bruxas de Corvis, e ainda há outro homem nas sombras, manipulando as cordas. O papel de Borloch como está descrito acima é acurado, mas existe uma outra camada que os jogadores terão de remover.

O Magistrado Borloch não descobriu as bruxas por acidente. Ele tinha uma espécie de mentor – um poderoso mago chamado Vahn Oberen. Oberen sabia das bruxas através de uma profecia e dos seus próprios meios mágicos, e tinha seus próprios planos sombrios para elas. Ele veio a Corvis, abordou Borloch em segredo e propôs o plano inteiro. Borloch não confiava completamente no misterioso Oberen, mas decidiu que a recompensa valia o risco.

Os anos se passaram, e o plano correu perfeitamente. Sob a tutela de Oberen, o poder pessoal de Borloch estava em crescimento, e enfim as bruxas tinham sido incriminadas com sucesso. Oberen tinha pedido pouco através dos anos, e Borloch tinha se tornado complacente. As bruxas estavam acorrentadas, e o seu fim estava próximo. Foi então que Oberen fez uma exigência final a Borloch – quando as execuções acontecessem, o próprio Oberen deveria vestir o capuz negro do executor.

Borloch ficou surpreso, mas, como um político poderoso, foi fácil para ele arranjar isto. As execuções foram feitas em terreno consagrado, nas profundezas da Floresta do Viúvo, e apenas o círculo interno de elite da cidade pôde comparecer. Longe dos olhos do público, Oberen vestiu o capuz do executor e cortou as cabeças das cinco mulheres presas. Nas suas mãos estava uma arma muito incomum – a lâmina ancestral Fogo das Bruxas.

Forjada para uma ocasião como esta, a Fogo das Bruxas era uma poderosa arma anti-conjuradores. Ela possuía uma habilidade única: quando usada da maneira exatamente correta, podia drenar níveis de uma vítima e concedê-los ao portador. A execução das Bruxas de Corvis adequou-se perfeitamente ao propósito. Cinco bruxas, um congresso inteiro, executadas em solo encantado sob uma lua cheia – este era o evento que Oberen tinha planejado por anos. Borloch era apenas um peão conveniente, e desempenhou seu papel com perfeição.

Com o golpe final, que executou Lexaria, a cunhada do Padre Dumas e líder das bruxas, Oberen foi sobrecarregado com o poder que fluiu para ele e caiu inconsciente. Borloch teve de agir rápido, antes que Oberen fosse descoberto. Ele ordenou para que sua guarda pessoal levasse o executor caído embora e cuidasse dele. Ao mesmo tempo, a ordem sagrada do Padre Dumas foi até a cena para tomar conta dos corpos. Borloch, sem saber qualquer coisa sobre a Fogo das Bruxas e os planos de Oberen, deixou a lâmina mágica onde ela havia caído e fugiu para tomar conta de Oberen. Os homens do Padre Dumas pegaram a espada, e ela acabou de volta à Igreja. Totalmente ignorante das suas propriedades especiais, o Padre Dumas enterrou a Fogo das Bruxas junto com Lexaria Ciannor.

Ao acordar, dias depois, Oberen ficou furioso quando soube que a lâmina Fogo das Bruxas havia sido perdida. Ele havia demorado anos para descobri-la, e, apesar do sucesso das execuções rituais, ele tinha muitos outros planos para ela.



Alexia Ciannor

Ele sabia que o Padre Dumas tinha a espada, mas não era prático atacar a maior catedral de Corvis e tomá-la – então lá ficou a lâmina Fogo das Bruxas, e Oberen ficou a esperar por uma oportunidade de recuperá-la. Este é o cenário no qual os PJs chegam.

Demorará ainda mais para que eles descubram sobre Oberen e a sua verdadeira história. Sob o nome de Dexer Sirac, Oberen era o encarregado da temida e odiada polícia secreta do Rei Vinter Raelthorne o Velho – a Inquisição. Como Sirac, Oberen foi responsável por incontáveis atrocidades da Inquisição, incluindo a caça e execução de centenas de feiticeiros, que o Rei Raelthorne o Velho considerava uma ameaça para seu governo. Sirac desapareceu quando Raelthorne o Velho foi subjugado por seu irmão mais novo Leto, e fez uma nova vida para si mesmo sob o nome de Vahn Oberen.



Investigando os Roubos das Tumbas



Sumário: Os PJs irão visitar os locais dos roubos das tumbas, procurando por pistas. Eles irão falar com alguns membros das famílias das vítimas e outras pessoas da cidade, e descobrirão sobre o julgamento das Bruxas de Corvis de uma década atrás. Com sorte, eles irão começar a ver que os eventos estão conectados. O Padre Dumas ficará consternado quando isto vier à tona.

A investigação sobre os roubos das tumbas levará os jogadores a todas as partes da cidade, e eles deverão explorar as terras além da muralha da cidade também. O Mestre deve se sentir livre para esticar a investigação por diversos dias. Deixe que os PJs se envolvam em outras aventuras em Corvis enquanto estão na pista do ladrão de tumbas – no primeiro Ato da aventura, o tempo não é um fator muito crítico, e é importante deixar que os jogadores conheçam a cidade.

Quando os PJs estiverem investigando os roubos de tumbas, é importante não soltar as pistas muito facilmente. Os PJs terão de falar com estranhos, ganhar a sua confiança e fazer perguntas inteligentes. Eles podem perder alguma pista vital e precisar voltar a um local uma segunda vez. Se eles se perderem, use o Padre Dumas para dar-lhes um empurrão na direção certa. Não deixe que eles descubram nada de graça, mas não os deixe frustrados também! Se eles estiverem ficando inquietos, engendre um encontro com alguns bandidos para deixar o grupo liberar a tensão. Isto também pode ser uma maneira de fazer o grupo conhecer a Guarda da cidade, o que também é importante.

A seguir estão detalhes sobre os locais dos roubos das tumbas.

O Cemitério Norte

O Cemitério Norte é o maior de toda Corvis. É uma vasta extensão de lápides, criptas e tumbas, cortadas por estreitos caminhos em ziguezague e salpicada de arbustos e árvores desfolhados. O denso bosque de covas se enrosca por entre os edifícios a norte da Igreja. No centro do cemitério existe uma minúscula construção de pedra onde o zelador vive.

Aqui as tumbas das famílias Sylva e Monsonata foram saqueadas. O prédio é o lar do único zelador, Gum Brocker. Gum é muito velho mas ativo, e vem trabalhando no cemitério por mais de cinquenta anos.

Se Gum for interrogado, ele pode fornecer as seguintes informações aos PJs:

- ▶ Os nomes completos das desaparecidas são Moira Monsonata e Kell Sylva.
- ▶ Cada uma já estava morta há quase 10 anos.
- ▶ Os corpos foram roubados na mesma noite, exatamente 2 semanas atrás.
- ▶ Ninguém mais veio perguntar sobre isso.
- ▶ Os PJs podem ver os locais das tumbas, mas eles foram reparados desde que os roubos ocorreram. Não há mais pistas a serem encontradas lá.

Se por acaso os PJs decidirem embriagar Gum, ele irá contar uma história ligeiramente diferente. Na noite em que os corpos foram roubados, ele viu uma adorável jovem no cemitério. Ela fugiu quando ele se aproximou, e ele não a viu desde então. Uma vez que fique sóbrio, ele irá negar ter visto qualquer coisa.

Quando os PJs visitarem este cemitério pela primeira vez, o Capitão da Guarda Julian Helstrom estará lá também, visitando a tumba de sua falecida mulher. Se os PJs se apresentarem, Helstrom será polido e conversará com eles.

A Fazenda da Família Gadock

Esta é uma pequena fazenda próxima ao portão leste da cidade. Bern Gadock, o homem da casa, ficará feliz em ver os PJs desde que eles sejam polidos. A família ficou muito abalada quando o velho Avô Hagger Gadock desapareceu uma semana atrás. Se Bern for interrogado, suas respostas serão como as de Gum Brocker, acima – ele não sabe de muita coisa.

Os Gadock têm dois pequenos celeiros, um chiqueiro e alguns pequenos campos de trigo e milho. A casa da fazenda não tem nada de especial. O cemitério da família fica atrás da casa, à sombra de uma gigantesca macieira.

A mulher de Bern se chama Betilda. O casal tem um filho de três anos de idade chamado Hagger, como seu avô. Se os PJs decidirem questionar Hagger diretamente, ele dirá que viu o Vovô caminhando para longe na noite em que ele desapareceu. Não há evidências que apoiem ou desmintam isto; estava chovendo naquela noite, e não há pegadas nem nada mais a ser encontrado. Bern também limpou o local da cova.



Magistrado Ulfass Borloch

A Mansão Sunbright

A casa dos Sunbright é uma linda mansão cercada por um muro, tendo em volta muitas outras casas como ela, em uma das melhores partes da cidade. A família pendurou bandeirolas festivas nas sacadas em preparativos para o festival da Mais Longa das Noites, que é daqui a alguns dias.

Os PJs serão conduzidos à sala de visitas pelo mordomo, que então irá chamar Elger Sunbright. Os Sunbright são uma rica família mercante com uma linhagem distinta. Elger é um homem ocupado, e estava de saída quando os PJs o chamaram. Ele será muito fechado aos PJs; apenas se o grupo for impecavelmente educado e bem-vestido suas perguntas serão levadas em conta. A única pergunta para a qual é garantido que os PJs terão uma resposta é o nome do falecido e quando ele foi levado: Radnor Sunbright, há mais ou menos 3 semanas. Se os PJs forem bem-educados, eles também descobrirão que a rica tumba de mármore de Radnor foi danificada no roubo, e que ele morreu de doença 8 anos atrás.

Sob nenhuma circunstância será permitido aos PJs verem a tumba de Radnor. Se eles decidirem se esgueirar no cemitério mais tarde, irão encontrá-lo ainda em um estado de desordem. A pesada porta de mármore jaz despedaçada no chão, e a tumba de um cômodo está totalmente vazia. Do lado de fora da tumba, um teste de Observar (CD 15) revelará alguns pedaços rasgados de seda branca presos nos espinhos de uma roseira.

O tecido é de um dos vestidos de Alexia, e se os PJs puderem convencer o Padre Dumas a investigar, ele descobrirá que um dos vestidos de seda branca dela foi recentemente costurado. Isto não prova nada, mas fará o Padre Dumas ficar mais aberto se os PJs tentarem ligar os eventos recentes a Alexia. Note que se Alexia souber disso, ela ficará imediatamente cautelosa na presença dos PJs. Por fora, ela será toda doçura e luz, mas ela passará a vê-los como adversários, e terá muito cuidado com eles.

Se os Sunbright virem os PJs invadindo a tumba da família, eles irão chamar a Guarda. Se os PJs forem pegos, sua única chance de evitar uma surra é invocar o nome do Padre Dumas. Dependendo das suas habilidades de atuação, eles podem conseguir convencer a Guarda a deixá-los partir.

Pistas

O Padre Dumas dará aos PJs um pedaço de papel com algumas notas escritas, para ajudar-lhes a começar. Estes são os únicos detalhes que ele sabe sobre os eventos, além do que está escrito nas perguntas e respostas. Os PJs precisarão visitar os locais e falar com os familiares das vítimas para descobrir mais sobre os roubos.

- ▶ Família Sylva & família Monsonata. Cidade de Corvis, cemitério norte.
- ▶ Família Gadock. Fazenda da família Gadock, próximo ao portão leste da cidade.
- ▶ Família Sunbright. Mansão Sunbright, Corvis sul.
- ▶ Família Hopless & família Burkett. Cemitério leste, próximo ao portão da cidade.
- ▶ Família Fullet. Fazenda da família Fullet, norte da cidade.

O Cemitério Leste

É neste lugar patético que os pobres enterram seus mortos. Apenas os ricos donos de terras têm covas familiares dentro da cidade, e o cemitério Norte abriga ocupantes de classe média. O resto de Corvis sepulta seus mortos neste sombrio e lodoso cemitério, a uma milha do portão leste da cidade.

Não há zelador, e o lugar está em uma desordem terrível. O fedor da morte preenche o ar, e o chão é repleto de lápides improvisadas e fragmentos de ossos. Os PJs deverão procurar pelo cemitério pelas covas saqueadas que estão investigando. Depois de 1d20+20 minutos, eles poderão encontrar uma das covas. Na lápide, está escrito "Ham Hopless". A terra remexida não oferece mais pistas. Depois de outros 1d20+20 minutos, o grupo irá encontrar outra cova saqueada, e nesta se lê "Senn Burkett". Novamente, não há nenhuma pista.

Um mendigo meio louco conhecido como Egger vive no cemitério. A cada vez que os PJs vierem aqui, há 75% de chance de que ele esteja lá. Se eles falarem com Egger, ele irá se recusar a falar a menos que eles lhe dêem comida ou dinheiro. Se os PJs subornarem-no, ele irá contar-lhes uma história estranha – na noite dos roubos das tumbas, ele viu uma linda garota vestida de branco vagando pelo cemitério. Se os PJs tentarem intimidá-lo, ele irá romper em lágrimas e recusar-se a cooperar. Após isso, toda vez que vir os PJs, ele irá gritar e fugir.

A Fazenda da Família Fullet

Um caminho de cascalho leva da estrada a uma bem-cuidada casa de fazenda, que é cercada por um pomar de macieiras. Pode-se ouvir porcos e ovelhas à distância.

Os Fullet são fazendeiros simples, como os Gadock. Eles cuidam de cem cabeças de gado ovino e alguns porcos. A mãe, Lorna Fullet, é a chefe da família. Seus três filhos e suas esposas vivem na fazenda também. O pai, Chander Fullet, morreu há cinco anos, e foi o seu corpo que foi roubado do cemitério da família duas semanas atrás.

Lorna é uma mulher dura e capaz, mas é extremamente supersticiosa. Ela também é obviamente emotiva quando fala com os PJs; afinal, o corpo do seu marido foi roubado. Novamente, não há nada de notável sobre a tumba, e Lorna não tem informações específicas sobre o roubo.

Se ela for pressionada sobre razões para o roubo, irá fazer um comentário dissimulado sobre bruxaria.

Jogadores atentos podem conseguir mais informações dela fazendo as perguntas certas.

- ▶ Lorna acredita que sempre há bruxas por perto, e ela possui amuletos e talismãs por toda a sua propriedade para proteger sua família.
- ▶ Chander foi um jurado no escândalo da Bruxas de Corvis uma década atrás.
- ▶ Se for dada a Lorna uma lista de nomes, ele conseguirá identificar metade deles como sendo jurados no julgamento. Sua memória falhará no resto.
- ▶ Se os PJs não souberem do escândalo, Lorna irá lhes contar o básico: um bravo magistrado descobriu cinco bruxas malignas, e elas foram executadas.
- ▶ Lorna acha que todos os jurados estão mortos atualmente.

▶ Não se acredita que suas mortes sejam misteriosas, mas Lorna vê bruxas por trás de qualquer coisa ruim.

Se os PJs perguntarem a Lorna sobre o festival vindouro d'A Mais Longa das Noites, ela irá praguejar incansavelmente sobre como ele é uma noite de decadência e maldade, e que pessoas decentes deveriam ficar fora das ruas. "Eu não deixo os meus meninos irem à cidade para o festival, não senhor!"

Conclusões

Quando os PJs tiverem acabado de checar as primeiras pistas, eles devem ter descoberto que alguns dos corpos que foram roubados eram de jurados em um famoso julgamento de bruxas uma década atrás. Se os PJs forem espertos ou sortudos, eles podem também ter descoberto que uma garota com um vestido branco foi vista nas cenas dos crimes.

O grupo também deve ter descoberto a base do escândalo de bruxaria por Lorna Fullet. Quando eles retornarem ao Padre Dumas, ele irá verificar que todos os nomes que foram encontrados eram jurados, e ele irá dizer aos PJs mais sobre o escândalo das bruxas, incluindo a história das execuções e onde as bruxas foram enterradas. Ele não irá lhes dizer nada sobre a chantagem de Borloch ou o misterioso mago Oberen – porque ele mesmo não sabe.

O fato de que todos os jurados do julgamento do século foram exumados será muito perturbador para o Padre Dumas. Ele irá pedir aos jogadores para que não espalhem as informações – obviamente, alguma coisa está acontecendo, e ele gostaria de chegar ao fundo disto.

Os PJs podem ter outras perguntas sobre o julgamento e as pessoas envolvidas nele. Caso seja perguntado, o Padre Dumas irá fornecer as seguintes informações.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

- ▶ O juiz no julgamento foi o Lorde Atthias Folver. Ele está bem vivo, e ainda trabalha para a cidade.
- ▶ O Magistrado Borloch, que expôs as bruxas, é um homem poderoso. Apenas o prefeito tem mais poder em Corvis.
- ▶ A identidade do executor era um segredo, como ditado pela tradição. Contudo, é provavelmente um "segredo aberto" dentro do governo da cidade.

Se os PJs demorarem a sugerir uma viagem à tumba das bruxas na floresta, o Padre Dumas irá sugerir isto. Se alguém está roubando os corpos dos jurados, pode estar interessado também nos corpos das bruxas, e isto pode significar sérios problemas.

O que Está Realmente Acontecendo?

Alexia Ciannor é uma feiticeira de habilidade considerável. As habilidades que ela herdou estão desabrochando, e ela planejou uma campanha de vingança contra as pessoas que mataram sua mãe. Ela usou suas habilidades para levantar os mortos – ela é a responsável por todos os corpos desaparecidos, e era ela a garota que Egger e Gum Brocker viram. O jovem Gadock realmente viu seu avô morto-vivo cambaleando na noite; Alexia fez com que ele se erguesse.

Alexia levantou os mortos por duas razões. Em primeiro lugar, ela quer pegar em seus cérebros (maneira de dizer) informações sobre o julgamento, para que ela adicione mais nomes à sua lista de mortes. Em segundo lugar, ela está treinando. O seu objetivo final é trazer às bruxas de volta à não-vida e exercer uma terrível vingança sobre toda a cidade, e ela está mais próxima disto do que qualquer um imagina. Se tudo correr bem, os PJs irão conseguir detê-la no final desta aventura, mas Alexia será um personagem central no resto da trilogia.

A engenhosa garota também encontrou uma rota secreta para a Cidade Subterrânea, e em

um covil lá, ela mantém seus experimentos com mortos-vivos longe de olhos curiosos. Os PJs terão uma chance de explorar seu esconderijo, mas a história funciona melhor se eles investigarem a tumba primeiro.

O Padre Pandor Dumas não tem idéia do que a sua sobrinha pretende. Se os PJs tentarem fazer com que ele acredite que ela é uma feiticeira maligna, ele provavelmente irá rir de suas caras!

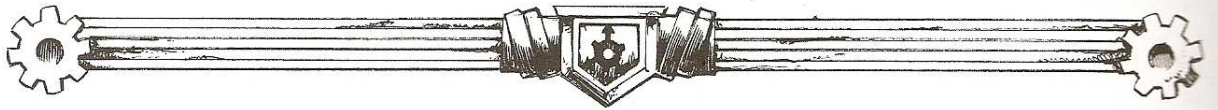
Capitão da Guarda Julian Helstrom





Ato II

Onde os bravos aventureiros descobrem a verdade por trás dos horríveis acontecimentos recentes em Corvis.



O objetivo principal deste Ato é a descoberta do que está acontecendo realmente em Corvis. Alexia será revelada como uma necromante/feiticeira que está desabrochando, e o grupo irá descobrir o seu intrincado plano de vingança. Neste ponto os PJs devem ter descoberto sobre o escândalo de bruxaria e conectado-o aos roubos das tumbas. Através do Padre Dumas, encoraje-os a investigarem mais. A tumba das bruxas é um lugar óbvio para começar, mas deixe os PJs tentarem o que quiserem. É mais importante dar-lhes a liberdade de inovar do que prender a aventura a um caminho pré-planejado.



A Tumba das Bruxas



Sumário: Os PJs investigam a tumba na Floresta do Viúvo, onde as bruxas mortas estão trancafiadas. Eles irão descobrir que os corpos das quatro bruxas estão desaparecidos, e irão encontrar evidências de um combate recente.

A Tumba das Bruxas fica a duas horas de distância na Floresta pantanosa. O Padre Dumas não irá acompanhar os

PJs, mas ele lhes fornece um mapa e indicações. Ele também recomenda para que sejam cuidadosos – se a Tumba foi violada, não há como saber o que eles vão encontrar.

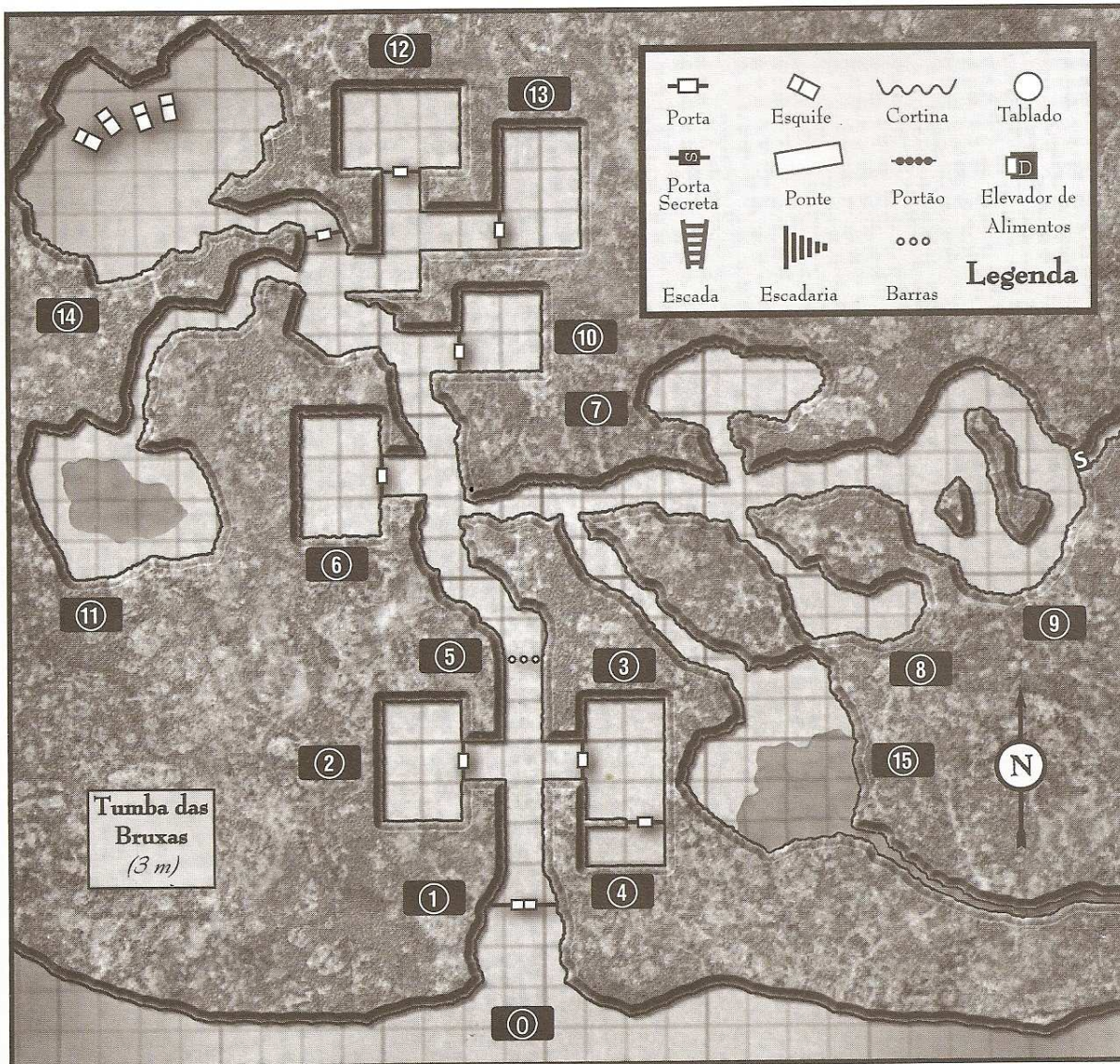
A Tumba fica fora da trilha mais utilizada, e os PJs terão de fazer uma jornada árdua. Cavalos podem ser levados para as profundezas da Floresta, mas eles não oferecem nenhuma vantagem em termos de mobilidade ou velocidade, devido à vegetação densa e poças de lodo. Se o Mestre desejar, testes de encontros podem ser feitos no caminho para a Tumba e no caminho de volta.

A própria Tumba é na verdade uma antiga base de batedores dos dias do velho Exército Imperial de Orgoth. Doze séculos atrás, uma grande guerra engolfou o reino; esta pequena base e outras como ela se espalhavam daqui até Caspia. Corvis não teve tempo para escavar uma nova tumba para as bruxas executadas, então improvisaram com esta lúgubre fortificação no seu quintal. O Padre Dumas irá contar aos PJs pelo menos isto.

O que ele não pode contar aos PJs é o seguinte: mais ou menos um dia antes da chegada dos PJs à tumba, a jovem Alexia fez sua própria visita. Cheia de raiva e habilidade mágicas crescentes, ela esmagou as defesas do lugar e rapidamente chegou à câmara final, onde as quatro bruxas haviam sido presas. Lá ela ficou por um longo tempo, com o objetivo de realizar as feitiçarias que trariam as bruxas assassinadas de volta à não-vida.

Obviamente, Alexia não ficou indefesa enquanto passava horas entoando rituais negros; ela gastou um momento para animar algumas das almas torturadas que perderam suas vidas neste local eras atrás. Com guarda-costas mortos-vivos ao seu redor, ela estava livre para se concentrar no desafio maior de despertar apropriadamente as bruxas mortas e restaurar uma fração do seu antigo poder.

A Trilogia do Fogo das Bruxas



Fora da Tumba

A área inteira é coberta de mato e encimada por um teto espesso de copas de árvores, como o resto da Floresta pantanosa. Uma fina névoa rasteja pelos pés dos PJs, e estranhos pássaros e insetos são ouvidos ao redor.

A entrada para a tumba das bruxas fica no lado de uma colina. Uma grossa porta de granito presa com metal enferrujado jaz em pedaços na lama. Em frente à porta, um círculo de pedras de três metros de diâmetro está encravado na terra. Ele está coberto por ervas e lodo, mas qualquer um que limpe-o verá runas arcanas entalhadas no granito – não é preciso ser um gênio para deduzir que este é o lugar onde as execuções aconteceram. As placas de pedra são rústicas; qualquer um que saiba trabalhar em pedra pode facilmente ver que o círculo foi construído às pressas.

Dentro da Tumba

O interior rústico da tumba denuncia a sua natureza original; ela foi escavada no chão tão rapidamente quanto possível para ser usada pelo há muito morto Exército Imperial de Orgoth. Quando a Igreja e o conselho da cidade de Corvis decidiram enterrar as bruxas aqui, eles esconderam os corpos na parte mais funda da base que puderam encontrar, selaram as passagens laterais – que não haviam sido exploradas por séculos – barraram a porta da frente com ferro e magia, e correram de volta para o conforto da cidade.

A tumba é uma combinação de túneis feitos pelo homem e cavernas naturais – os construtores originais acidentalmente atingiram cavernas em vários lugares. Algumas destas cavernas foram usadas como depósitos ou

Monstros Errantes

A cada 30 minutos que os PJs estejam na tumba, há 20% de chance de que eles encontrem os gobbers do pântano que vivem aqui. Se um encontro for indicado, o grupo irá enfrentar 1d4+1 gobbers do pântano.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

outros propósitos. Outras eram muito úmidas ou traiçoeiras para serem úteis, e os construtores ignoraram-nas.

Em termos de jogo, a tumba é construída como a seguir.

Cômodos e corredores artificiais: paredes de pedra escavada, piso de laje. O corredor principal da tumba tem um pequeno córrego de água correndo para baixo, e o chão escorregadio pode aumentar a CD de algumas tarefas.

Cavernas naturais: Paredes de pedra natural, piso de pedra natural.

Veja o LRB II 105 para mais informações sobre ambientes de masmorras.

Lembre-se de que a tumba é ancestral, com mais ou menos mil anos de idade. Qualquer coisa de valor óbvio foi roubada há muito. Nada feito de madeira ou fibra natural terá sobrevivido aos séculos. Os únicos sinais dos ocupantes originais são as marcas na pedra e os ornamentos enferrujados de metal.

Os locais da Tumba numerados no mapa interior estão detalhados abaixo. Por favor, leia a masmorra inteira antes de tentar conduzir os jogadores por ela. O encontro na sala 10 pode ser movido para outro local, dependendo do caminho do seu grupo!

0. Portas da Frente

A entrada da tumba fica no lado de uma colina baixa. Uma grossa porta dupla de granito, presa com metal enferrujado, jaz em pedaços na lama. À frente, uma abertura negra escancara-se como uma bocarra.

Qualquer jogador que tente investigar as portas despedaçadas verá os restos desgastados pelo tempo de uma figura desconhecida entalhada nos fragmentos de pedra – um rosto olhando maliciosamente em um campo de estrelas. Este é o símbolo do antigo Império Orgoth, que existiu antes do Reino de Cygnar. Qualquer PJ que tenha passado um bom tempo nos Reinos de Ferro saberá disto mediante um teste de Inteligência (CD 15). Com um teste de Procurar bem-sucedido (CD 10), um PJ verá o brilho de metal por baixo dos fragmentos de pedra. É uma fina placa de bronze trazendo o selo da cidade de Corvis, que aparentemente estava afixada à porta de pedra quando as bruxas foram encerradas na tumba. A placa está queimada e retorcida.



A Trilogia do Fogo das Bruxas

1. Entrada

Além da porta destruída existe uma câmara rusticamente escavada da pedra viva. À frente, um corredor desce para a escuridão. Uma fina corrente de água gosmenta escorre da porta para as trevas. Dois pedaços de metal enferrujado que podem ter sido apoios para tochas estão fixados às paredes no lado oposto da porta.

Não há nada para ser visto nesta sala.

2. Alojamento A

Esta sala simples de pedra é seca e confortável, comparada à entrada e ao corredor principal, que são muito úmidos. Quatro apoios para tochas adornam os cantos, e há uma lareira empoeirada no centro da sala. Alguém aparentemente esteve dormindo em uma pilha de folhas secas no canto noroeste. Não há outras saídas.

O ninho de folhas foi, na verdade, usado recentemente, por uma tribo de gobbers do pântano que algumas vezes se abrigam nas ruínas. Sobre a lareira há um domo no teto, com um tipo de chaminé, mas ela é muito pequena para que algum personagem passe por ela.

Há um ladrilho solto no canto noroeste; um teste bem-sucedido de Procurar (CD 20) irá localizá-lo. Sob a pedra há uma única e opaca moeda de bronze. Nela está entalhado um estranho símbolo. Com um teste bem-sucedido de Conhecimento (local) (CD 12), a marca será identificada como o símbolo da família criminoso Gerten. Há um outro tesouro neste cubículo – uma pistola no valor de 400 PO. A arma está embrulhada em um pano oleoso, e coberta com uma camada grossa de graxa preta para evitar a ferrugem. Três cargas de pólvora e munição também estão presentes, dentro de uma pequena caixa de madeira. Antes que a arma possa ser usada, a graxa precisa ser retirada, o que exigirá um teste de Ofícios (armas de fogo) (CD 10). A munição é velha e a magia se esvaneceu; cada carga tem apenas 50% de chance de disparar. Reposições podem ser adquiridas de um bom alquimista por 10 PO cada. Pistola pequena: 2d4, dec. 19-20/x3, 12 m, 2 kg; recarregar esta arma exige uma ação padrão e um teste de Ofícios (armas de fogo) (CD 6).

3. Alojamento B

Esta sala vazia e seca não tem nada de especial. Há quatro apoios para tochas nos cantos, e todos seguram pedaços secos e empoeirados de madeira queimada. Há uma lareira vazia no centro da sala, e há uma saída no canto direito.

Não há nada para ser visto nesta sala. Os trabalhadores deixaram as tochas aqui dez anos atrás, durante o enterro das bruxas. Como no outro alojamento, uma abertura no teto parece projetada para deixar que a fumaça saia da sala.

4. Alojamento do Tenente

Água pinga do teto baixo e rústico nos ladrilhos abaixo. Um rosto inquietante de olhar malicioso em um campo de estrelas está entalhado em uma placa de mármore negro, na parede oposta à porta.

O símbolo é o mesmo que estava gravado na porta de granito do lado de fora. A placa de mármore está lascada e tem marcas de ferramentas – aparentemente, alguém tentou retirá-la da parede, mas falhou. Qualquer um que tente retirar o entalhe deve ser bem-sucedido em um teste de Ofícios (pedreiro) (CD 13). Se o entalhe for retirado, ele vale 20 PO para o comprador certo.

O Império Orgoth

Mil anos atrás, as terras hoje conhecidas como Reinos de Ferro eram parte do poderoso Império Orgoth. O Império foi formado após quase dois séculos de guerra total, com os atacantes de Orgoth despachando incontáveis navios de suas terras distantes. Por fim, os invasores foram bem-sucedidos em sua conquista, e a terra caiu sob seis séculos do seu governo.

O povo de Orgoth era humano, mas diferente de qualquer um visto em Immoren Ocidental. Eles cultuavam estranhos deuses negros, e seus costumes eram alienígenas e repugnantes. O Império era cruel, e erigiu muitas obras com séculos de trabalho escravo. A masmorra que serve como tumba das bruxas já foi uma base militar do Império Orgoth.

O Império acabou por ser derrubado depois de quase dois séculos de luta, mas a sua influência ainda é sentida, ainda que fracamente. Hoje, centenas de anos depois, muitas das suas estranhas construções permanecem em lugares sinistros. Apesar dos séculos de governo, pouco se sabe hoje sobre o povo de Orgoth ou sua terra natal. Eles permanecem como uma curiosidade para as pessoas modernas, totalmente esquecidos exceto por antiquários ou aqueles que exploram as ruínas que são seu legado.

5. Portão Arruinado

Barras grossas e enferrujadas de ferro são tudo o que restou de um velho portão. O metal pesado está dobrado e retorcido, como se uma grande força tivesse destruído-o. O chão está coberto de pedaços de pedra e ferrugem onde as fortes barras foram arrancadas de suas fundações.

O velho portão foi selado pelos ferreiros de Corvis uma década atrás – mais uma barreira entre a câmara mortuária e o mundo exterior. O portão também foi encantado, mas Alexia destruiu metal e magia quando desmantelou-o.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

6. Sala Comum

Dobradiças enferrujadas indicam que um dia houve aqui uma porta, mas este não é mais o caso. Esta sala tem uma série de mesas de pedra por toda a sua extensão. Há uma lareira vazia no lado norte.

Isto foi um dia um refeitório. Os bancos de madeira há muito já desapareceram, e apenas as mesas de pedra permanecem. A chaminé para a lareira é pequena demais para que qualquer um entre.

Procurando pela sala, é possível encontrar rapidamente sinais de ocupação recente: farrapos de tecido, ossos roídos, pequenos pedaços de metal e mais lixo. Se quaisquer baús foram roubados da caravana, um estará aqui, aberto e pilhado.

7. Forja

Rachaduras no teto desta caverna apertada permitem a entrada de pouca luz. Mesas rústicas de pedra estão dispostas pelo perímetro da sala, e um poço seco de algum tipo foi escavado na pedra. No centro da sala está o que parece ser outra lareira, mas esta é grande e funda, construída com pedras pesadas. O chão da caverna é liso, mas está coberto com uma fina camada de lodo pegajoso.

Personagens que inspecionem o teto irão descobrir duas coisas. Em primeiro lugar, a maior das aberturas não é grande o suficiente para que nem mesmo uma criança pequena passe, mas uma criatura menor talvez conseguisse. Além disso, marcas de fuligem mancham o teto.

Qualquer um que olhe o chão lamacento antes que os personagens pisoteiem tudo imediatamente verá pegadas – minúsculos pés com unhas afiadas. Se algum dos PJs já tentou rastrear gobbers do pântano, irá reconhecer estes rastros automaticamente. Qualquer PJ com habilidade de rastreio poderá ver que "muitos" gobbers passaram por esta sala nos últimos dias.

Nos velhos tempos, era aqui que o ferreiro da base trabalhava. A bigorna e tudo o mais foi roubado há séculos. Tudo o que permanece é a lareira, com buracos para os foles, e o poço seco que um dia abrigava água para temperar o metal. Através das rachaduras no teto, a tribo local de gobbers do pântano entrou na masmorra.

8. Caverna

Esta é outra caverna natural. Ela tem um teto baixo e um chão de terra. Não parece haver nada de interessante aqui.

O teto aqui é sólido. Não há rastros no chão. Um personagem que queira escavar na terra encontrará 1d6 moedas de prata envelhecidas do Império Orgoth, com um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15). As moedas valem 1 PO cada para um colecionador, mas apenas se forem limpas primeiro.

9. Caverna

Esta caverna sem nada especial tem duas grandes formações rochosas no chão irregular de pedra. O teto é baixo, e não parece haver nada de valor aqui.

Atrás das formações rochosas os PJs verão o esqueleto de um gobber do pântano. O gobber foi morto e devorado alguns dias atrás pelo pedaço de 3 x 3 metros de erva das cavernas que vive sobre este lugar. Um pedaço de couro é visível debaixo do corpo. É uma bolsa de pele de lagarto, e dentro dela está um pedaço de carne de orelha de rato seca e uma poção de *patas de aranha*. Qualquer um que tente pegar a bolsa será atacado pela erva das cavernas.

Na parte de trás da caverna há uma porta secreta engenhosamente construída, resto do Exército Imperial de Orgoth. Ela pode ser encontrada apenas com um teste bem-sucedido de Procurar (CD 22). Os gobbers não a encontraram, nem ninguém mais. Ela não foi aberta em mais ou menos seiscentos anos, então está um pouco emperrada; um teste de Força (CD 22) é necessário para abri-la. Dois PJs podem tentar juntos.

A porta secreta dá para uma passagem rústica que segue por 50 metros para outra porta secreta engenhosa, esta abrindo de uma formação de pedras em uma área densa da floresta. Esta porta está emperrada da mesma forma que a porta de dentro.

10. Alojamento do Capitão

Esta sala vazia de pedra tem uma lareira na parede oposta. Um único gobber do pântano está encolhido na lareira, segurando uma lança curta à sua frente. Ele choraminga e recua para as sombras.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Conversa com um Gobber

O Mestre deve tentar fazer com que este encontro ocorra depois de que os PJs já tenham visto outros sinais da presença dos gobbers, como os itens nas salas 2, 6 e 15. Se necessário, mude este encontro para qualquer outra sala que não tenha o seu próprio encontro. Este é um encontro complexo que pode terminar de muitos modos diferentes, então estude-o com cuidado!

Este gobber é Borkanhekkanakan, uma figura menor no sistema político da tribo. Ele foi designado para limpar esta sala, que costumava ser o alojamento do capitão de Orgoth, e preparar um ninho de folhas fresco para que o chefe gobber pudesse dormir aqui. Mas o pobre Bork não escuta muito bem, e não ouviu os PJs chegarem até ser tarde demais.

Bork está assustado por duas razões. A primeira é que o chefe vai matá-lo por isto. A segunda é que Alexia esteve aqui ontem, e ela causou todo tipo de problemas para os pobres gobbers. Bork não tem certeza de que os PJs não estão de alguma forma relacionados a ela – todos os não-gobbers meio que se parecem, afinal.

Bork irá ganhar e implorar por piedade em péssimo Comum. Bork não irá vender sua tribo ou seu chefe voluntariamente, mas pode ser enganado para fazê-lo.

À medida em que ele conversa com os jogadores, ele irá perseguir estes objetivos:

1. Sobreviver! Bork é bom, Bork é gentil, Bork fala qualquer coisa! Mostra muito tesouro! Não matar Bork!
2. Descobrir se os PJs estão relacionados à garota-bruxa assustadora que veio ontem.
3. Consertar isto de alguma maneira, para que Bork fique bem aos olhos do chefe!

Borkanhekkanakan sabe que a "garota-bruxa" veio aqui ontem, animou três esqueletos do poço de ossos para guardá-la e passou metade de um dia na caverna onde as "caixas fedorentas" (caixões) estão. Ela então foi embora com quatro zumbis, que Bork chamará de "mulheres cinzas" caso seja perguntado; ele não sabe que elas eram na verdade as bruxas reanimadas. Os esqueletos que Alexia criou para guardá-la ficaram para trás. Eles não se moveram da caverna que foram ordenados a guardar, mas a sua presença ainda está enlouquecendo os gobbers.

Dependendo de como os PJs tratarem Bork, este encontro pode terminar de algumas maneiras diferentes. Se eles matarem-no, todos os gobbers na masmorra irão considerá-los inimigos – não há como disfarçar o cheiro de sangue de gobber neles. Se conversarem com Bork eles podem conseguir uma trégua temporária – talvez os PJs possam destruir os esqueletos em troca de salvaguarda. Uma última possibilidade é que Bork tente salvar sua vida mostrando aos PJs "tesouro", e leve-os para os esqueletos ao invés disso. Deste ponto em diante, definitivamente haverá combate sempre que gobbers forem vistos.

O Mestre deve ter em mente que gobbers do pântano são primitivos, egoístas e caóticos, mas não são puramente malignos nem são estúpidos. Se isto ajudar a história, faça com que alguns gobbers falem um pouco de Comum, ou usem linguagem de sinais ou escritos com giz para se comunicarem. Uma trégua tensa com os gobbers é muito mais interessante que combate. Uma relação duradoura com uma tribo gobber também tem muitas possibilidades!

11. Poço dos Ossos

Um peitoril quebradiço de pedra envolve uma grande poça de água negra e parada. Água pinga do teto baixo e escarpado.

Muito tempo atrás, este poço seco era usado para descartar os corpos produzidos pela sala imperial de "interrogatório". Com os anos, os torturadores de Orgoth encheram o poço, e muitos dos esqueletos estão preservados, com crostas de minerais. Qualquer personagem que ilumine o poço verá uma massa de ossos cobertos de muco, a pouco mais de um metro da superfície. Alguns pedaços enferrujados de metal também são visíveis. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15) notará alguns pingos de cera no chão, como se alguém tivesse estado aqui, segurando uma vela. A cera parece ter alguns dias de idade, no máximo.

O poço de ossos tem 6 metros de profundidade. É óbvio que há muito tempo o cheiro do poço deve ter sido horrendo. Aparentemente, os soldados de Orgoth que estavam aqui não se importavam.



A Trilogia do Fogo das Bruxas

Os servos guerreiros na área 14 vieram daqui. Alexia animou-os para atuarem como guardas enquanto ela fazia o ritual mais complicado, que tinha a finalidade de trazer as bruxas para a não-vida.

12. Cela

Esta sala foi escavada da pedra viva, e listras de minerais mancham as paredes rústicas. Ao longo do perímetro da sala estão pequenas alcovas, cada uma apenas grande o suficiente para que um homem possa ficar de pé. Tocos enferrujados de metal emergem das paredes mais ou menos no nível dos olhos.

O Exército Imperial usava este aposento como uma cela. Os prisioneiros eram mantidos aqui de pé, as mãos acorrentadas acima de suas cabeças, até a sua vez na sala de interrogatório. Não há nada interessante aqui no momento.

13. Sala de Torturas

A água pingando do teto irregular manchou as paredes e empoçou-se no canto sul desta sala. Por todo o ambiente, pedaços enferrujados de metal emergem das paredes. Debaixo de cada toco de metal, um canal raso está escavado no chão. Os canais se juntam no canto sul da sala.

Salas de "interrogatório" como esta eram encontradas na maior parte das construções imperiais. Os canais escavados no chão tinham a finalidade de dirigir o sangue das vítimas para a poça que guardava-o. O chão é levemente inclinado do norte para o sul; qualquer personagem com perícia em trabalhos em metal poderá detectar isto facilmente.

A poça tem alguns centímetros de água, que está surpreendentemente limpa. Os gobbers do pântano vêm usando este suprimento de água ao invés de aventurarem-se na piscina da área 15. Qualquer personagem que faça um teste de Rastrear bem-sucedido (CD 15) descobrirá aqui as pegadas úmidas e apagadas das criaturas.

14. Câmara Funerária

Esta caverna natural tem um teto alto e um chão irregular de terra. Três esqueletos verdes e cobertos de muco, vestidos com pedaços de armadura enferrujada, estão de pé em formação no meio da câmara. Com um chiado fantasmagórico, eles começam a avançar!

Esta foi a caverna na qual o conselho da cidade de Corvis enterrou as quatro bruxas. Alexia retornou a este lugar ontem e ergueu-as dos mortos. Ela criou estes servos guerreiros também, no poço dos ossos na área 11. Eles receberam ordens de guardar esta área enquanto ela

trabalhava, e ela não se deu ao trabalho de dispensá-los quando foi embora; eles permanecem aqui, atacando qualquer um que entre na caverna, até que sejam destruídos. Se os jogadores lidarem com os servos, eles estarão livres para investigar os caixões.

Os caixões estão arranjados no fundo da caverna. Cada um é feito de madeira grossa e pesada, presa com ferro e latão. Correntes pesadas envolviam cada caixão, mas estão agora quebradas, e os caixões estão abertos. Os seus interiores rústicos de madeira têm muitas manchas de sangue, especialmente na parte de cima – jogadores astutos vão descobrir que, afinal, as bruxas foram decapitadas...

Aos pés de cada caixão, uma placa envelhecida de latão está montada, trazendo o nome da ocupante e seus crimes.

Aqui jaz Doromia Smythe, Decapitada pelo Crime de Bruxaria no Ano de Nosso Reino de 593.

Os outros três nomes são Kellwyn Sikes, Morgan Innswood e Aria Black. Se os personagens pesquisarem o julgamento das bruxas, irão reconhecer os nomes, e notar que um está faltando – Lexaria Ciannor. Ela foi enterrada em solo sagrado, na igreja do Padre Dumas. Os PJs podem não saber disto ainda, mas, caso seja perguntado, o Padre Dumas irá explicar.

Doze velas de cera de abelha, todas queimadas até metade, estão arranjadas em um círculo ao redor dos caixões. (Qualquer personagem que faça o teste de perícia apropriado saberá que demora quatro horas para que isto aconteça). Entre as velas, símbolos arcanos foram traçados em uma fina poeira vermelha. Muitos dos símbolos arcanos estão arruinados, pisoteados e ilegíveis, mas na parte de trás do círculo eles são legíveis. Um teste bem-sucedido de Identificar Magia (CD 12) revelará que eles são de natureza necromântica. Um resultado de 16 ou mais informará ao leitor que eles são parte de uma magia de *ressurreição* muito poderosa. A poeira vermelha, mediante uma inspeção mais cuidadosa, parece ser nada mais do que areia colorida. Um carretel de linha preta grossa e uma agulha grande também estão aqui – Alexia teve de costurar as cabeças decepadas de volta às bruxas mortas.

15. O Lago Parado

A passagem estreita e pedregosa pela qual vocês caminham se alarga e dá lugar a uma grande caverna. Uma camada de areia cobre o chão, e um pequeno lago ocupa a metade traseira da caverna. Estranhamente, um pequeno barco foi puxado à margem.

O Lago

A água no lago é límpida, e com uma boa luminosidade, os PJs podem enxergar o fundo coberto com areia e pedras afiadas a 4,5 metros de profundidade. Apenas um PJ com

A Trilogia do Fogo das Bruxas

olhos muito bons conseguirá observar a lula do pântano, que está parcialmente enterrada na areia e perfeitamente camuflada. Por outro lado, é fácil ver as 2d6 moedas de ouro espalhadas na areia, e o que parece ser uma adaga ornamentada em uma bainha. Enterrados por séculos, estes tesouros foram recentemente trazidos à tona pela lula.

O lago parado se junta a um rio vizinho por algumas centenas de metros de um apertado túnel natural, na largura exata para que o barco dos gobbers passe. A boca do túnel fica no lado mais afastado do lago, e não estará visível da praia a menos que algo mais forte do que a luz de uma tocha ilumine a caverna. A lula freqüentemente visita o lugar, onde faz lanchinhos de peixes e ratos.

Rastros de gobbers são facilmente visíveis na areia fofa da caverna, necessitando apenas de um teste de Rastrear (CD 10). Se os personagens andarem por tudo antes de procurarem por rastros, a dificuldade aumenta para 20.

O Barco

A pequena canoa pertence aos gobbers do pântano que usam esta base abandonada como abrigo. Há alguns itens nela – uma faca quebrada, pedaços de carne seca de rato enrolados em folhas, alguns pregos em uma bolsa de couro e quatro odres pequenos. Também há uma vara de 3 metros de comprimento com uma pequena cesta de vime trançado na ponta. Os gobbers estavam tentando usar a cesta para pescar as moedas no fundo do lago, mas calcularam mal o comprimento necessário da vara.

O barco pode agüentar apenas 75 kg. Se um PJ pesado subir no barco, ele quebrará e afundará!

Os odres na verdade não contêm água nenhuma – ao invés disso, eles guardam um líquido marrom, viscoso e nocivo que, caso seja provado, deixa o personagem nauseado por 1d2 horas, ou 1d4+2 horas se não for bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 14). O líquido não é cachaça de gobber – é um repelente de lula do pântano. Infelizmente para os PJs, não há rótulo.

Os gobbers estavam aqui quando Alexia apareceu ontem, e viram tudo o que ela fez. Por causa dela, eles estão um pouco assustadiços, e irão se manter longe dos personagens até determinarem se eles são perigosos ou não.

Os gobbers sabem que uma lula do pântano grande e mal-humorada se esconde neste lago subterrâneo. Eles prepararam o seu próprio repelente, que despejam na água se

a lula os ataca. A lula pode estar aprendendo; ela está no lago hoje, mas não atacou o barco gobber. De onde ela está, porém, pode ver vagamente os PJs, e irá atacar se alguém chegar muito próximo à água!

A Lula

A cada vez que um PJ ou grupo de PJs se aproximar da água, há 25% de chance por rodada de que a lula ataque. Se alguém entrar na água, a chance de ataque é de 100%. A lula irá atacar com velocidade espantosa, e tentará arrastar a vítima para baixo d'água, para afogá-la.

Se o repelente for despejado na água, a lula irá esguichar tinta (se ainda tiver alguma sobrando), imediatamente soltar qualquer um que esteja segurando e nadar para longe através do túnel. Ela não irá retornar por 1d4 dias. Como a tinta da lula, o repelente também irá tornar a água turva, tornando impossível ver o tesouro no fundo. Veja o Apêndice A para estatísticas completas da lula do pântano.

O Tesouro

As moedas de ouro e a adaga são ancestrais, datando do Império Orgoth. De fato, uma lula muito parecida com esta matou um soldado nesta caverna, e estas coisas eram dele. Os seus companheiros tinham medo de mergulhar no lago e recuperar os itens.

As moedas de ouro valem 2 PO cada para o comprador certo, mas qualquer mercador irá aceitá-las pelo valor de 1 PO. Elas trazem a imagem de Sua Figura Mais Terrível, o Imperador Kale XXXIV do Império Orgoth.

A adaga é muito mais interessante. Ela é uma lâmina de 22 cm de aço negro, gravada com runas brilhantes de cobre. O cabo está enrolado em fio negro, e há um pedaço de obsidiana cortado no

pomelo. A bainha é de couro negro ornamentado com filamentos de cobre. A adaga e a bainha não apresentam danos, e não será preciso ser o mago da corte do Rei Raelthorne para ver que há magia trabalhando aqui.

Se a adaga for propriamente analisada, os PJs descobrirão as seguintes coisas:

- ▶ A lâmina é encantada com +1 de bônus. Ao contrário de algumas armas mágicas, ela não emite nenhuma luz.
- ▶ A inscrição, em Orgoth antigo, é a seguinte: *Para meu filho, Ryark. Que a sua lâmina seja sempre certa. – Gen. Orvos XIII.*

Uma pesquisa mais extensa revelará que o General Orvos



Um Servo Comandante

A Trilogia do Fogo das Bruxas

XIII era uma figura poderosa no antigo Império Orgoth. A adaga foi dada de presente para seu filho quando este recebeu a graduação de oficial no seu 19º aniversário. Ela vale 1.500 PO apenas por suas propriedades mágicas, mas duas vezes este valor para um aficionado por artefatos de Orgoth.

Finalizando

Depois desta escapadela em uma masmorra, os PJs devem ter descoberto o seguinte:

- ▶ Os corpos das bruxas foram levados!
- ▶ O culpado parece ter sido uma jovem de habilidades mágicas consideráveis.

De Volta a Corvis

Neste ponto, há diversas coisas que os jogadores podem fazer. Alguns jogadores irão ter deduzido que a jovem Alexia Ciannor é a responsável pelo caos na tumba, e provavelmente pelos roubos dos outros corpos também. Outros jogadores podem necessitar de mais investigações para chegar a esta conclusão. É até mesmo possível que alguns grupos queiram chamar a Guarda, ou pegar a garota eles mesmos. Vamos observar as possibilidades.

“Lá está ela!
Peguem-na!”

O pior cenário possível, este é um grupo que acredita em justiça com as próprias mãos! Se o grupo quiser prender Alexia Ciannor e levá-la às autoridades – ou fazer justiça a seu próprio modo – o Mestre terá que usar um pouco de lábia. Primeiramente, o Padre Dumas não vai acreditar que a sua sobrinha é capaz de fazer tais coisas como criar zumbis ou exumar covas. Ele ouvirá os PJs com uma mente quase aberta, dizendo que deve ter sido outra pessoa, ou talvez um espírito mau.

O Padre Dumas não irá entregar Alexia para os PJs ou para a Guarda. Se os PJs forem insistentes e tiverem provas, como o pedaço de tecido da mansão Sunbright, o Padre Dumas pode chegar a “concordar em falar com ela”. Se os PJs atacarem o Padre Dumas ou Alexia, ele irá utilizar seus poderes clericais para lidar com a situação, conjurando *acalmar emoções*, *imobilizar pessoas*, *comando* e *causar medo*.

“Nós vamos contar tudo”

Se os PJs forem até as autoridades da cidade de Corvis, serão ignorados ou alvo de chacotas. “Então vocês estão dizendo que a sobrinha do Padre Dumas – um pilar da

comunidade – esteve exumando corpos e levantando os mortos? Vocês são parvos? Fora daqui antes que ganhem uma surra!”

Se o Padre Dumas descobrir que os PJs andaram contando histórias às autoridades, ele ficará bravo. Ele não irá, porém, se recusar a trabalhar com eles – pela sua natureza, irá perdoá-los. Os PJs vão ter de fazer algo realmente idiota para ganhar a sua ira eterna. O Padre Dumas tem um papel importante na história, e o Mestre deve tentar protegê-lo, dentro dos limites da razão.

“Vamos ficar de olho nela”

Se os PJs decidirem observar Alexia, serão recompensados por sua paciência. De 1 a 3 dias após o seu retorno da tumba das bruxas, eles poderão seguir Alexia até seu esconderijo secreto nas catacumbas sob Corvis. Este passeio subterrâneo é a próxima tarefa maior na aventura, e o final do Ato II.

Tente inserir outras mini-aventuras em Corvis neste tempo. A cidade é imensa! Os PJs podem encontrar criminosos, ser contratados para trabalhos temporários por mercadores ou apenas ocupar seu tempo procurando

por componentes para magias. Aproveite cada oportunidade para fazê-los se familiarizarem com a cidade. É um lugar emocionante, e eles vão ficar muito por aqui durante *A Trilogia do Fogo das Bruxas*.

“Este era seu plano? ‘Pegar ela?’!”

Há sempre a possibilidade de que os PJs tentem capturar Alexia de sua casa na igreja. É importante que eles não consigam fazer isto. Se tentarmos, Alexia irá escapar, e levá-los em perseguição ao seu esconderijo nas catacumbas. Não deixe que eles a peguem – ou, se eles pegarem-na, arranje uma maneira de ela escapar. O Padre Dumas pode aparecer, ou a Guarda pode sair em marcha do meio da névoa e ordenar: “Largue esta garota, cafajeste! Prepare-se para uma surra!”

Alguns podem dizer que usar os seus poderes de Mestre para evitar que os jogadores façam algo, especialmente se eles planejarem bem, é roubar. O truque é fazer com que todos os bloqueios na sua estrada pareçam realistas – e até mesmo divertidos. Dê a eles sucesso suficiente para mantê-los na perseguição, mas mantenha o verdadeiro prêmio fora de alcance. A perseguição deve terminar com Alexia escapando por uma porta secreta, com os jogadores nos seus calcanhares.

“Pegamos ela! E agora?”

Se os jogadores tiverem um plano tão maravilhoso que seria um crime estragá-lo, deixe que eles peguem Alexia. Ela está quase louca, mas não é estúpida. Ela começará a chorar, implorar por perdão e parecer arrependida sem contar nada específico sobre o que pode ter feito. Claro, ela está fingindo. O seu objetivo é escapar e ir para o esconderijo. Se o melhor que ela puder fazer for levar os PJs para o seu esconderijo e escapar lá, então ela fará isto. Para mais detalhes leia "O Esconderijo de Alexia", à frente.

“Ei, o que há nesses livros?”

Se o grupo tentar procurar pistas no quarto de Alexia na igreja, o Mestre pode permitir. Sob sua cama simples estão três velhos textos de história. Cada um foi escrito por um Alto Prelado como o tio de Alexia, e eles contam a história da Igreja de Corvis através dos séculos. Em um destes livros ela descobriu sobre as catacumbas sob a igreja. Se o grupo notar esta página dobrada (Observar contra CD 12), eles provavelmente conseguirão concluir aonde ela foi e segui-la.

Naturalmente, o Padre Dumas não ficará feliz com o grupo se eles forem pegos vasculhando as coisas da sua sobrinha. Contudo, se os PJs mostrarem ao Padre a página marcada detalhando as catacumbas, ele irá concordar que isto é interessante e pedirá que eles investiguem. Afinal, se a sua sobrinha começou a explorar a perigosa Cidade Subterrânea, ele gostaria que ela fosse trazida de volta em segurança.



O Esconderijo de Alexia



Sumário: Os PJs exploram o esconderijo secreto de Alexia e descobrem que ela é realmente a responsável pelos roubos das tumbas. Ela também tem planos muito mais sinistros para Corvis.

A inteligente Alexia localizou uma entrada para as catacumbas ancestrais construída sob a Igreja. Centenas de anos atrás, as catacumbas úmidas e desoladas foram usadas

para armazenar vítimas da praga que aguardavam a sua vez na pira funerária. Depois que a epidemia cessou, as catacumbas foram seladas e caíram em desuso. Elas foram esquecidas por todos, mas Alexia descobriu sobre elas enquanto lia os livros de história de seu tio. Ela decidiu que elas seriam o lugar perfeito para praticar suas habilidades mágicas naturais.

Então, um dia, muitos meses atrás, Alexia saiu escondida de seu quarto à noite e localizou algumas lajes soltas na região próxima ao terreno da Igreja. Como prometido pelos velhos tomos embolorados, lá havia uma passagem que levava às catacumbas. Os corredores úmidos de pedra calcária não haviam visto ninguém por séculos – eles eram perfeitos para suas necessidades. Ela começou a transportar os suprimentos de que precisava para seu trabalho – materiais de escrita, velas, ervas, olhos de sapo e coisas do gênero.

Durante os meses seguintes, ela continuou a estudar e praticar sua feitiçaria em segredo, freqüentemente se retirando para as catacumbas quando precisava de privacidade e segurança extras. Em pouco tempo, ela estava pronta para experimentar um pouco de necromancia mais séria – levantar pessoas dos mortos, em preparação para a restauração das Bruxas de Corvis. Alexia jurou que sua mãe e as outras, que foram incriminadas e então executadas, viveriam de novo para que tivessem vingança!

A primeira cobaia de Alexia foi o primeiro dos "roubos de tumbas" que os PJs investigaram. A vítima, que era um dos jurados no julgamento das Bruxas de Corvis, foi animado toscamente e então escondido no esconderijo subterrâneo de Alexia. Outros viriam logo a seguir. É aqui que os eventos do passado começam a cruzar com o tempo em que os PJs estão em Corvis.

Em termos de jogo, as catacumbas são construídas como a seguir:

- ▶ Salas e corredores artificiais: Paredes de pedra talhada, chão de ladrilho.
- ▶ Cavernas naturais (área 19): Paredes de pedra natural, chão de pedra natural.

Veja o LRB II 105 para mais informações sobre cenários de masmorras.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

0. Entrada

Vocês seguem por uma ruela estreita para a escuridão. Depois de duas curvas e uma distância total de cerca de três metros, vocês chegam a um beco sem saída. Nenhuma porta, janela ou escadaria está à vista em nenhum lugar no beco. As paredes lisas de pedra estendem-se aparentemente até o infinito.

Lembre-se, os PJs podem chegar à entrada do esconderijo de Alexia de muitas formas. Eles podem estar perseguindo-a, em seus calcanhares, ou podem ter lido sobre a entrada

Monstros Errantes

Enquanto estiverem nas catacumbas, há 25% de chance de que os PJs encontrem um monstro errante a cada 30 minutos. Se ocorrer um encontro, jogue 1d6.

- | | |
|-----|-------------------------------------|
| 1 | 1 comandante servo |
| 2 | 1d4+1 ratos demoníacos |
| 3-4 | 1d3 guerreiros servos |
| 5-6 | 1 erva das cavernas (1,5 m x 1,5 m) |

para o esconderijo nos livros dela. De qualquer forma, eles chegaram ao que parece ser um beco sem saída. As pedras do calçamento fazem com que seja difícil (CD 20) rastrear aqui. Todavia, um teste bem-sucedido revelará que alguém com pés pequenos esteve recentemente neste beco, mas parece ter desaparecido.

De fato, há uma porta secreta aqui – um alçapão, escondido muito engenhosamente entre as pedras do calçamento (Procurar CD 20 para achá-lo). A porta também está trancada magicamente com uma magia *cerrar portas*. O nível de conjurador efetivo de Alexia é 10, então, a CD para dissipar esta magia é 21. A porta secreta também pode ser arrombada uma vez que seja encontrada; a CD para isso é 18 (isto inclui +5 de CD pela magia *cerrar portas*).

Se o grupo tentar forçar a porta, há 25% de chance a cada 10 minutos de que algum bandido que esteja passando ouça o barulho e vá investigar.



1. Túnel Apertado

O alçapão se abre para revelar um túnel apertado, com não mais de dois metros de altura. Degraus escorregadios incrustados na parede levam para baixo, até o que parece ser água pútrida na altura dos tornozelos. A água flui rapidamente para o norte, de onde vocês ouvem um rugido. Uma grade de ferro impede que se vá contra a corrente. Mais água corre de outra grade encaixada na parede a mais ou menos três metros de distância, na direção da corrente.

O grupo entrou no velho sistema de drenagem e esgotos de Corvis. Não há nada interessante neste túnel. Se algum personagem procurar por rastros, verá que alguém passou por aqui muito recentemente, desde que seja bem-sucedido em um teste de Rastrear (CD 10) – o muco nas pedras e a escada faz com que seja fácil rastrear por aqui.

Se alguém deixar algo cair na água, pode perder o objeto para sempre. Objetos flutuantes serão arrastados na forte correnteza, que se move mais rapidamente do que qualquer um pode se mover neste espaço. Objetos pesados irão rolar pelo chão, até que sejam perdidos. Objetos muito pesados, como espadas ou armaduras de metal, não serão levados. O Mestre pode permitir testes de Destreza para reaver objetos que caíram, caso seja apropriado. A água tem um cheiro fétido, e está cheia de lixo flutuante.

As grades, construídas para dentro das pedras, são muito velhas e muito pesadas. Elas não podem ser quebradas sem ferramentas pesadas e muito tempo. Magia também poderia fazê-lo, obviamente, mas não em níveis baixos. Se o grupo conseguir quebrar as grades, poderá explorar mais dos túneis sob Corvis. Uma tal expedição não está dentro do escopo desta aventura, mas o Mestre deve se sentir livre para improvisar. Os PJs podem encontrar novos tipos de monstros, esconderijos criminosos, tumbas esquecidas, cavernas naturais e quase qualquer outra coisa!

2. Túnel Largo

O túnel apertado encontra um outro túnel, muito mais largo, nesta intersecção. Uma grade de metal a oeste permite a entrada de uma corrente de água, que corre rapidamente em direção ao meio do túnel. Calçadas elevadas de pedra existem nos dois lados da água corrente, e uma tábuas encharcada e empenada faz as vezes de ponte sobre a água. A leste, a passagem se inclina para baixo. O som do rugido é mais forte aqui.

Não há nada de valor aqui, mas há muito perigo para aventureiros descuidados. Qualquer um que pise ou caia na corrente de água suja no túnel largo deve ser bem-sucedido num teste de Destreza (CD 14) ou cair e rapidamente ser

arrastado na direção da corrente. O teste deve ser repetido a cada rodada. A água tem apenas poucos metros de profundidade, mas se move muito rapidamente, e pode carregar até mesmo o aventureiro mais pesado. Qualquer um que seja arrastado pela água será precipitado no redemoinho na área 3, e deve fazer testes de Natação como descrito na área 3.

É fácil ir do chão do túnel apertado até a calçada segura paralela à rápida corrente no túnel largo. Também é fácil cruzar a tábua de madeira que se estende sobre a água, se alguém quiser caminhar no outro lado. Contudo, a tábua está velha e podre. Se dois ou mais personagens caminharem sobre ela ao mesmo tempo, ela irá se quebrar e cair na água. Neste ponto, testes de Destreza (CD 18) precisam ser feitos, ou os PJs serão levados para o redemoinho.

Felizmente para os personagens, algumas saliências de metal enferrujado podem ser usadas para fazer uma ponte de corda que cruze a corrente. Infelizmente, os velhos anéis de metal são quebradiços, e há 5% de chance a cada 10 minutos de que um deles quebrará se estiver suportando qualquer peso.

3. O Redemoinho

A corrente que flui em direção ao meio do túnel largo despenca três metros para baixo em um grande redemoinho. Outra corrente entra do lado leste da sala. Uma calçada estreita permite movimento ao redor das bordas do redemoinho, mas desmoronou no lado sul da câmara. Três metros abaixo, uma grade de metal na parede sul permite que mais água entre no redemoinho; uma grade ao norte parece ser um escoadouro. Há muito barulho na sala, por causa da água corrente.

Há uma saída no lado leste da câmara. Qualquer um que tenha andado pela tábua na área 2 e seguido a calçada de pedra até a sala do redemoinho pode facilmente andar pela borda e sair desta sala. Qualquer um que tenha ficado no lado sul da área 2 precisará voltar atrás, a menos que tenha outro meio de atravessar a borda que desmoronou.

O redemoinho gira rapidamente, mas a maior parte da água nele está escoando pela grade norte, e há pouca sucção para baixo. Qualquer um que caia na água deve ser bem-sucedido num teste de Natação (CD 12) a cada rodada ou começará a se afogar. Veja as regras para a perícia Natação no LRB I 74.

4. Além do Redemoinho

Este é outro túnel largo, com duas calçadas de pedra sobre uma rápida corrente de água - exatamente como o túnel com a ponte improvisada. O túnel inclina-se para baixo ao leste, e a água corre por vocês para despençar no redemoinho. Parece haver outra passagem no lado norte do túnel.

Qualquer um no lado norte do túnel poderá entrar pela passagem. Qualquer um no lado sul precisará achar uma maneira de atravessar a água corrente. Cair na água exigirá testes constantes de Destreza como descrito na área 2.

Se alguém investigar a passagem, verá que ela é seca e finamente construída. Qualquer personagem com experiência com trabalhos em pedra poderá notar que a passagem é muito mais velha que o sistema de esgotos ao qual está conectada.

5. O Esconderijo de Alexia

Esta câmara obviamente esteve habitada há pouco tempo. Há almofadas no chão, e cortinas simples de pano nas paredes nuas de pedra. No canto nordeste, uma grade serve como uma mesa improvisada. No canto sudeste, algum tipo de círculo mágico está inscrito no chão.

Interagindo com Alexia

Se o grupo seguiu Alexia até o seu esconderijo, ela irá reaparecer na entrada desta câmara, conjurar *imobilizar pessoas* no grupo, e trancá-los na masmorra. Se os PJs capturaram Alexia e trouxeram-na aqui, ela escapará agora, prendendo os personagens e forçando-os a achar sua própria saída. Não será difícil; ela é equivalente a um feiticeiro de 10º nível na maior parte das coisas, e os personagens, na melhor das hipóteses, estão no 2º nível agora.

Para fugir dos personagens, ela esperará que todos os PJs entrem na sala, e então disparará uma armadilha mágica construída para uma ocasião como esta. Com uma palavra e um gesto, uma magia de *imobilizar pessoas* especialmente modificada será descarregada, e o grupo estará preso. Qualquer um que tenha sucesso no seu teste de resistência será vítima de outra *imobilizar pessoas* ou *cegueira*, segundo a vontade do Mestre.

Se o grupo conseguiu amarrar ou amordaçar Alexia para levá-la até o esconderijo, a armadilha irá disparar automaticamente uma vez que eles entrem na sala. Neste ponto, um servo escravo (Apêndice A) entrará na sala pelo norte e desamarrará Alexia.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Uma vez que os PJs estejam incapacitados, Alexia fará um pequeno discurso para eles.

Não temam, viajantes. Vocês são hóspedes de meu tio, e eu não irei feri-los. Eu sei que ele lhes envolveu nisto. Eu apenas gostaria que ele entendesse o que eu estou fazendo - por que estou neste caminho...

Se o grupo tentar falar com Alexia, ela permitirá, mas apenas irá se deter por alguns momentos. Sob nenhuma circunstância Alexia libertará o grupo e trabalhará com eles.

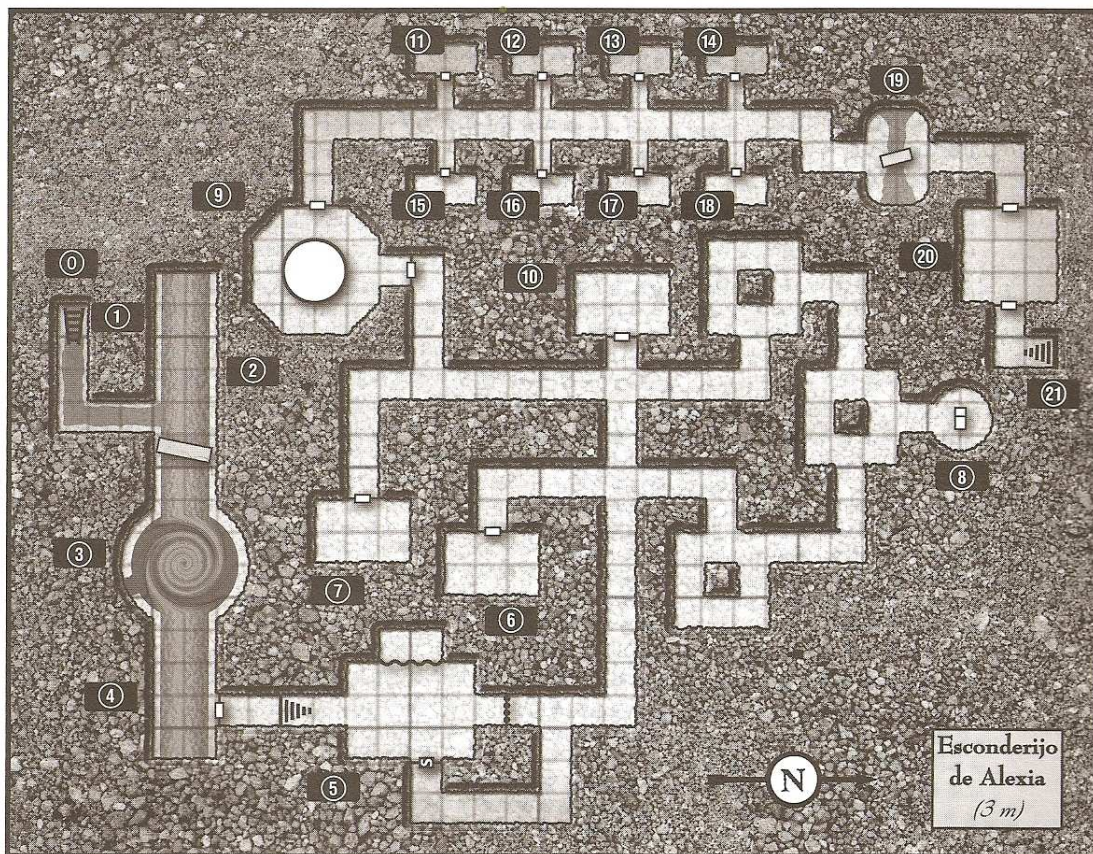
- ▶ Se eles perguntarem a Alexia sobre os acontecimentos na tumba das bruxas na Floresta do Viúvo, ela admitirá ter estado lá, mas não entrará em detalhes.
- ▶ Se eles perguntarem sobre o julgamento das Bruxas de Corvis, ela insistirá que sua mãe e as outras eram boas pessoas que foram executadas injustamente. Qualquer implicação de que as Bruxas eram malignas deixará Alexia irada!
- ▶ Se o grupo sugerir que as Bruxas foram incriminadas de alguma forma, Alexia apontará o Magistrado Borloch como o culpado. Note que Alexia não sabe sobre o poderoso mago Vahn Oberen, que esteve manipulando Borloch por anos.

Se alguém tentar descobrir quais são os próximos passos de Alexia, ela responderá com uma ou mais das informações a seguir, dependendo de quão inteligente for a conversa.

- ▶ Os culpados devem ser punidos.
- ▶ Para fazer isto, todas as Bruxas devem voltar à vida.
- ▶ Isto inclui a mãe de Alexia, que está enterrada no solo da Igreja.
- ▶ Para restaurar completamente qualquer uma das bruxas à vida, a sua essência deve ser reclamada da espada mágica que as executou - a Fogo das Bruxas.
- ▶ A cidade maligna deve pagar.
- ▶ Antes que isto possa acontecer, ainda há muito trabalho a ser feito, e longe daqui.

Quando a conversa tiver acabado, Alexia deixará a câmara, indo para o sul, em direção aos esgotos. Enquanto ela sai, ela conjurará *modaldo rochas* para selar a saída atrás de si. A parede de pedra será muito grossa para que o grupo a quebre; para escapar, eles deverão encontrar outra saída. As últimas palavras de Alexia são as seguintes.

Temo estar sendo uma terrível anfitriã, mas terei de deixá-los aqui por enquanto. Tenho muitas coisas a fazer, e nenhum tempo a perder. Se vocês virem o meu tio de novo, digam-lhe... que eu sinto muito.



A Trilogia do Fogo das Bruxas

Examinando o Esconderijo

A mesa improvisada exibe uma grande chave em cima de uma pilha de papéis e uma vela pela metade. Também há uma pena e um vidro de tinta. Os papéis guardam muitas coisas interessantes. Uma página é uma lista de nomes – M. Monsonata, K. Sylva, H. Gadock, R. Sunbright, H. Hopless, S. Burkett e C. Fullet. Estes eram os sete jurados no julgamento das Bruxas de Corvis. Cada nome tem uma marca bem-feita e metódica ao seu lado, indicando um item checado. Abaixo dos nomes dos jurados, está a nota "Executor?? Amigo de Borloch, do olho de relâmpago."

Outra página tem as seguintes notas: "Fogo das Bruxas – forjada 300 anos atrás? Drena e armazena essência. Chave para restauração. Quem era o executor?"

Um terceiro papel tem o começo de uma carta para o Padre Dumas. "Querido Tio, eu gostaria de poder fazê-lo entender..." Afora disto, a página está vazia.

Por trás dos tecidos pendurados na parede oeste, o grupo encontrará alguns degraus de pedra que levam a um cubículo escondido. Almofadas simples mas confortáveis e cobertores estão nesta área, e uma lanterna cheia até a metade de óleo descansa em uma prateleira. Sob as almofadas, estão algumas folhas. Nelas estão escritos alguns símbolos misteriosos, marcados com frases como "força", "o selo do fabricante", "fortitude" e "mente". Também há um tubo para pergaminhos aqui. Ele contém um pergaminho de *invisibilidade* e *relâmpago*, criados por Alexia quando ela era 5º nível. Veja o LRB II 203 para mais informações sobre pergaminhos.

A única saída óbvia desta sala agora é ao norte. Três metros abaixo, uma porta corrediça de ferro barra a passagem. Uma roda de ferro, construída na parede, levantará o portal se dois PJs forem bem-sucedidos em um teste de Força (CD 20). O mecanismo é velho, mas ele aparenta ter sido usado recentemente.

6. Cela de Contenção nº 1

Existe aqui uma pesada porta de ferro, marcada com listras de ferrugem e sujeira. Marcas no chão empoeirado indicam que ela foi aberta recentemente.

Esta é uma porta de ferro velha e sem nada de especial. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15) notará que as dobradiças receberam óleo recentemente. Qualquer um que escute atrás da porta e seja bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 20) notará um fraco som, que parece ser o de alguém caminhando. A chave de ferro na mesa improvisada de Alexia abrirá esta porta, ou ela pode ser arrombada (CD 15). A CD para derrubar a porta é 28; veja o LRB I 135 a 136.

Atrás da porta estão dois servos erguidos (Apêndice A). eles são os corpos animados de dois dos jurados das Bruxas

de Corvis, Monsonata e Sylva. Assim que a porta for aberta, os erguidos irão atacar o grupo.

Qualquer um que examine os corpos irá notar que eles têm estranhas tatuagens – de fato, estes são alguns dos mesmos símbolos desenhados nos papéis que o grupo pode ter encontrado anteriormente. Um teste de Identificar Magia ou Inteligência (CD 15) revelará que Alexia parece ter um novo método para despertar os mortos.

Ambos os erguidos estão vestidos em farrapos sem valor. O corpo de Sylva usa um fino anel de prata com uma pedra granada que vale 12 PO se for limpa. (Vale mais do que isto em karma se os PJs devolverem o anel à família Sylva).

7. Cela de Contenção nº 2

Há uma porta de ferro sólida mas enferrujada aqui. Símbolos arcanos foram pintados nas paredes em tinta vermelha brilhante.

Esta é outra cela de contenção exatamente como aquela na área 6. Dentro dela, há três dos erguidos. Estes são os corpos de Gadock, Sunbright e Hopless. O corpo de Sunbright tem dois anéis de ouro (no valor de 25 PO cada) e uma adaga de prata com uma bainha (no valor de 20 PO).

Os símbolos na porta são parecidos com aqueles nos papéis de Alexia na área 5, mas não são mágicos.

8. Mortos Honrados

Uma câmara abobadada, decorada com linhas de mármore negro, ergue-se em um domo acima de um sarcófago decorado. A pesada tampa de pedra exibe a escultura em granito de um grifo chorando. A frase "A Tentação Gera Escuridão Eterna" está entalhada repetidamente no chão, circulando o sarcófago.

Séculos atrás, estas catacumbas eram conectadas à Igreja acima. Os servos mais honrados da Igreja eram enterrados aqui na época. Esta é a tumba de um destes homens, que foi um diretor da Igreja, da mesma forma que o Padre Dumas o é hoje. "Padre Edric Samos VII" está entalhado no lado da pedra, as letras cheias de ouro. Este nome provavelmente não significará nada para o grupo, mas o Padre Dumas sabe da história, caso seja perguntado.

O Padre Samos descansa em paz aqui, vestido em fina armadura de placas e agarrando firmemente sua *maça pesada +1*. Os personagens podem abrir o sarcófago em segurança e observar isto, mas qualquer tentativa de roubo ou desrespeito disparará a armadilha mágica colocada aqui. Qualquer personagem que mexa com os pertences do Padre, ou que profane a tumba – talvez retirando o ouro das letras – estará cego, como a magia divina de 3º nível *cegueira/surdez*. Um teste de resistência de Fortitude (CD 20) é permitido, mas a

A Trilogia do Fogo das Bruxas

cada vez que um personagem fizer algo que não seja apropriado ele estará sujeito aos efeitos da armadilha de novo.

Note que meramente abrir o sarcófago não irá disparar a armadilha – apenas roubo ou profanação irá fazê-lo. Personagens cegos podem ser curados pelo Padre Dumas mas ele ficará muito desapontado com suas ações, e eles receberão uma lição de ética longa e chata.

9. Templo da Ascensão

Esta câmara tem um alto teto em domo, e uma luz suave ilumina cada canto. Frisos intrincados estão pelas paredes, e ouro gasto adorna o pico do domo. No centro da sala, uma estátua de mármore de um homem está de pé sobre um pedestal de um metro de altura. No pedestal de mármore, lê-se "Avatar Ulbrecht Sambert, Ascendeu 605 AR."

Esta câmara há muito perdida é magicamente iluminada por *luz contínua*, e protegida por uma magia permanente de *proteção contra o mal*. Ela manteve os servos e os ratos demoníacos (áreas 12 a 17) fora daqui. Se nenhum dos PJs for maligno, eles nem perceberão o efeito.

O Avatar não está enterrado aqui – ele é algo como um santo na história da Igreja, tendo abandonado sua forma



mundana para ascender e tomar seu lugar no grande além. Esta estátua está aqui para honrá-lo, e as cenas nas paredes mostram a história da sua vida, de seu nascimento à sua ascensão. Examinar as imagens por alguns momentos deixará isto claro até mesmo para os PJs mais limitados – o Avatar Sambert aparece matando grandes feras, viajando para terras exóticas, liderando exércitos e finalmente subindo aos céus em um facho de luz angelical.

No pedestal ao lado da estátua está um pequeno baú de madeira, ornamentado com ouro. Inscrita no topo do baú está a frase "Abençoado Seja". O baú parece valer mais ou menos 200 PO por sua fina construção. Se checado com *detectar magia*, ele exibe uma forte aura. Ele não está trancado e nem possui armadilhas, e pode ser aberto facilmente. O baú está vazio, mas tem uma habilidade especial. Se um anel de alta qualidade (no valor de 50 PO ou mais) for colocado dentro do baú e a sua tampa for fechada, o anel será abençoado, e funcionará como um *anel de proteção +1* por 1d4 dias. O baú pode fazer isto uma vez a cada sete dias, e apenas desempenhará esta função para um personagem leal e bom. Se o baú for removido desta sala, ele perderá permanentemente todas as suas propriedades mágicas, e os adornos de ouro irão se transformar em latão, dando ao baú um valor total de mais ou menos 1 PO. Se um personagem que não seja leal e bom usar um anel encantado pelo baú, a magia irá se dissipar imediatamente.

Quando encontrado, o baú tem um anel de ouro simples no seu interior, que já sofreu o encantamento. Jogue 1d4 para a duração em dias da magia. O interior do anel está gravado com a inscrição "Seguir os passos dele", que é uma expressão comum na Igreja de Morrow.

Atrás do pedestal está um esqueleto humano, agachado no chão. Este infeliz clérigo foi aprisionado nas catacumbas quando elas foram seladas há séculos. Ao redor do seu pescoço está um colar de contas mágicas de oração. Estas *contas de oração da cura potente* concedem +1 de bônus para cada dado usado para produzir um efeito de magia de cura. Elas apenas funcionarão para um clérigo bom.

10. Cela de Contenção nº 3

Uma pesada porta de ferro está colocada na parede.

Esta é outra cela de contenção exatamente como aquela na área 6. Dentro dela estão dois dos erguidos. (PV 10, 11) Estes são os corpos de Burkett e Fullet. Nenhum dos corpos tem nada de valor.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

11. Cripta nº 1

Uma porta de madeira podre está entreaberta, revelando um pedaço de uma cripta repleta de ossos.

Esta cripta tem várias prateleiras de pedra, e cada uma tem uma pilha de ossos velhos. Se um PJ investigar os esqueletos, encontrará diversos pendentes. Eles parecem ser jóias à primeira vista. Mas a rústica corrente de ferro carrega um pendente no qual a palavra "PRAGA" foi escrita. As criptas neste salão abrigam centenas de esqueletos, todos jogados aqui durante a epidemia há muito tempo. Foi por causa destes corpos que carregavam a praga que as catacumbas foram seladas e esquecidas.

A epidemia foi há centenas de anos, e não há risco de contraí-la através dos velhos ossos empoeirados. Não deixe que os PJs saibam disto – deixe-os ficarem preocupados. Faça jogadas secretas a cada vez que eles entrarem em uma cripta ou mexerem nos ossos.

12 a 17. Criptas nº 2 a 7

Uma porta de madeira podre está entreaberta, revelando um pedaço de uma cripta repleta de ossos.

Cada cripta é basicamente igual à primeira – elas estão cheias de ossos velhos, e há centenas de pendentes com a marca da praga para serem pegos, caso alguém queira fazer isto. Depois da primeira cripta, também há uma chance de encontrar um grupo de ratos demoníacos a cada vez que se entre, ou mesmo que se passe, por uma cripta. Se os ratos demoníacos estiverem presentes – há uma chance em três para cada cripta após a primeira – um grupo de 2 a 3 ratos atacará os personagens. Se a cripta abrigar os ratos demoníacos, os PJs encontrarão um ninho dentro, que tem 50% de chance de abrigar filhotes de rato demoníaco, nojentos e choramingando. Cada ninho também terá 2d6 moedas de ouro e de prata enterradas na imundície.

18. Cripta nº 8

Uma das antigas portas de madeira das criptas foi trancada com estacas.

Um teste bem-sucedido de Ouvir (CD 15) revelará que há algo se movendo atrás da porta. Se a porta for aberta – tarefa fácil se alguns momentos forem gastos removendo-se as estacas – os PJs verão um esqueleto em investida contra eles!

O esqueleto é um servo guerreiro. Um dos primeiros experimentos de Alexia, ele é muito mal-feito, e ela o aprisionou. Este espécime está desarmado, mas tentará matar os PJs com suas garras de osso (1d4). Ele foi construído do esqueleto de uma vítima da praga, e ainda usa o pendente.

Na cripta está um pedaço de pergaminho onde se lê "...selo do fabricante é a chave para controlar os vivos ou os mortos. Devo refinar o símbolo antes de - "

19. Rio Subterrâneo

Um abismo profundo divide esta câmara de pedra. Mais ou menos 6 metros abaixo, um largo rio flui para oeste. Uma frágil ponte de madeira cruza o abismo.

Os engenheiros das catacumbas tiveram de lidar com este rio subterrâneo natural quando escavaram esta área. Qualquer um que caia no rio será imediatamente carregado, mas, felizmente, será enviado para o cais depois de uma curta (mas angustiante) viagem. Qualquer um que seja largado no cais terá de ser bem-sucedido em testes de Natação para águas calmas (CD 10) e gritar por ajuda!

Um pedaço de 1,5 m por 1,5 m de erva das cavernas cresceu no teto aqui. Ela está diretamente em frente ao lado mais próximo da ponte.

20. Vala Comum

Esta sala simples tem um teto baixo e um chão de terra. Pilhas de esqueletos estão espalhadas.

Há muito tempo esta sala foi usada para enterrar os pobres. Se os PJs cavarem, irão encontrar ossos após alguns centímetros. Quaisquer buracos escavados aqui rapidamente irão se encher de água. As pilhas de esqueletos nas bordas da sala são mais vítimas da praga. Não há nada de valor aqui.

A saída desta sala leva a uma passagem que se inclina para cima, terminando na tumba da área 21.

21. A Entrada Secreta

A passagem de pedra inclina-se fortemente para cima, e então acaba em uma porta decorada de mármore a mais ou menos 15 metros de distância.

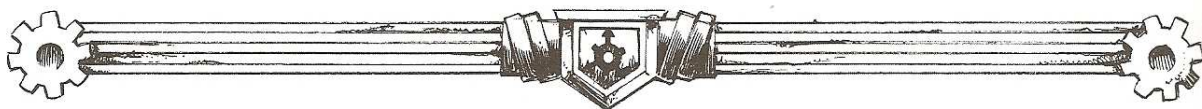
Quando os PJs abrirem a porta, irão se encontrar dentro de uma tumba no terreno da Igreja. Aparentemente, a entrada para as catacumbas foi refeita como uma tumba no passado, e a entrada foi escondida e esquecida. A porta secreta ainda funciona, agora que os PJs sabem onde procurar.

Dentro da tumba estão dois caixões simples de pedra, abrigando os corpos de amados oficiais da Igreja do passado. Não há nada de valor aqui.



Ato III

Onde o grupo recebe uma importante nova missão, e faz uma importante escolha.



Imediatamente após o grupo haver explorado as catacumbas, o Mestre deve arranjar um encontro com o Capitão da Guarda Julian Helstrom. Ele pode estar esperando pelos personagens quando eles emergirem das catacumbas, ou ele poderia aparecer em um beco enevoado de Corvis, chamando-os para que se aproximem. As circunstâncias exatas deste encontro não são importantes, mas ele deve ocorrer enquanto os horrores das catacumbas ainda estão frescos nas mentes dos jogadores.

Helstrom estará vestido em uma túnica civil, mas sua pistola, espada e distintivo são inefectíveis. Se ele encontrar o grupo nas ruas da cidade, ele irá puxá-los de lado e falará com eles em particular. Se os PJs não cooperarem, Helstrom assobiará, e doze de seus homens (PdM Guarda Experiente; veja o Apêndice B) aparecerão em momentos. Estes homens de Helstrom, escolhidos a dedo, não machucarão os PJs, mas

irão subjugar-los e colocá-los no xadrez se os PJs não seguirem o Capitão. Depois que os membros do grupo ficarem de molho em uma cela por alguns minutos, Helstrom falará com eles. Ele irá se desculpar por suas táticas, mas insistirá que elas foram necessárias se os PJs se recusaram a falar com ele anteriormente. O Capitão não está tendo sorte em conseguir que os seus superiores o levem a sério, então ele apelará para os jogadores por ajuda, já que eles conhecem pelo menos um pouco do que está acontecendo.

Se o grupo saiu do caminho, a conversa com Helstrom é uma ótima maneira de consertar as coisas. Por exemplo, se o plano deles for matar Alexia, queimar a Igreja, entregar o Padre Dumas como um bruxo e roubar a bandeja do dízimo, Helstrom pode corrigir seus equívocos e dar a eles um papel valioso a cumprir.

Quando Helstrom falar com os PJs, estes são os pontos importantes a serem cobertos:

- ▶ Há quanto tempo os PJs estão em Corvis?
- ▶ Qual é a relação dos PJs com o Padre Dumas?
- ▶ Quais são as intenções dos PJs?
- ▶ O que os PJs descobriram nas catacumbas?
- ▶ Helstrom e seus homens recentemente descobriram sobre as catacumbas. De fato, eles estavam de tocaia na entrada e viram os PJs entrarem.
- ▶ Helstrom sabe que Alexia parece estar se tornando uma feiticeira poderosa, e suas intenções são, na melhor das hipóteses, questionáveis – ele sabe sobre os zumbis produtos do roubo das covas.
- ▶ Um dos homens de Helstrom seguiu Alexia até a tumba das bruxas, e viu-a levar quatro mulheres zumbis para as profundezas da floresta pantanosa.
- ▶ Alexia foi vista fazendo diversas viagens para aquela mesma direção na semana passada. Há uma velha fortificação lá chamada Forte Rhyker. Helstrom mandou dois homens para checarem o forte, mas eles não voltaram.

Os Presentes de Helstrom

Cada barrilete de 10 kg está cheio da mesma coisa que faz as armas fazerem bang. Eles causam 10d6 pontos de dano por fogo em uma explosão. Esse dano é reduzido em 2d6 para cada 1,5 metro de distância. Qualquer um que seja pego em um lugar aberto pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 16) para meio dano. (Para os efeitos de cobertura, veja o LRB II 133.) O gatilho é um pedaço de corda; quando ele for puxado com força, inicia um processo alquímico que não pode ser detido e que resulta na detonação 3 a 5 rodadas depois. Cada barrilete vale 250 PO. Se o grupo tentar vendê-los, o Capitão Helstrom irá descobrir, e fará suas vidas muito infelizes!

Para desmontar um barrilete em segurança, um teste de Ofícios (demolições) (CD 10) deve ser bem-sucedido. Uma falha resulta em 25% de chance de explosão, e 75% de chance de que os componentes sejam arruinados. Se os barriletes foram quebrados (dureza 4, 3 PV, CD para quebrar 18) há 50% de chance de que explodam.

Se Helstrom der aos PJs uma pistola, as suas estatísticas são idênticas às da arma descrita na página 27, área 2. Contudo, a munição de Helstrom tem garantia de disparar.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

- ▶ Os superiores de Helstrom na Guarda recusaram-se a investigar qualquer coisa a este respeito. Nenhuma das autoridades da cidade irá ajudar. O porquê não está claro, mas a interferência parece estar vindo dos escalões mais altos do governo. Helstrom pode contar apenas com seus poucos guardas de confiança – e, com sorte, nos personagens.
- ▶ Helstrom tem um plano simples para o grupo. Eles devem viajar imediatamente para o Forte Rhyker e verificar se há algum sinal de Alexia. Se possível, eles devem determinar quais são os planos dela. Se houver qualquer tipo de força hostil, não lutar contra ela; cavalgar de volta à cidade e reportar. Se os PJs descobrirem que os homens de Helstrom encontraram seu fim, eles devem devolver os seus distintivos para o Capitão e dar aos corpos um funeral decente nos ermos.
- ▶ O festival d'A Mais Longa das Noites está se aproximando. A esta hora amanhã, as ruas estarão cheias de foliões. O tempo urge.
- ▶ Em troca de seus esforços, o Capitão Helstrom pode se tornar um aliado na Guarda, oferecer 40 PO (os salários dos dois homens desaparecidos pelas últimas duas semanas) e a promessa de alguns favores se os PJs se encontrarem encrencados em Corvis.

Provavelmente o grupo irá saltar sobre a chance de ganhar a simpatia de Helstrom, e estarão gratos por suas informações. Na improvável circunstância de que os jogadores estejam fora de controle, Helstrom irá jogá-los no xilindró, ou mantê-los lá, caso ele já tenha tido que pegá-los para conseguir falar com eles. Eles então irão perder a oportunidade de visitar o Forte Rhyker, e ficarão em suas celas até que os mortos-vivos ataquem a cidade durante A Mais Longa das Noites. Isto se dá dentro de um dia. Se isto acontecer, eles conseguirão escapar no meio do caos.

Se os jogadores concordarem com o plano de Helstrom, ele irá lhes dar algum equipamento para ajudá-los. Primeiro e mais importante, o grupo recebe dois barriletes de pólvora, para o caso de precisarem explodir algo. Se o grupo não possuir nenhuma arma de fogo, ele irá lhes emprestar uma velha pistola enferrujada (carregada) e suprimentos para mais 3 tiros. "Eu vou precisar disto de volta. É do armário das provas," ele dirá enquanto entrega a arma. O grupo também pode pegar dois cavalos e quaisquer outras armas, armaduras ou equipamentos mundanos que precisarem, dentro do limite do razoável. O Capitão irá sugerir que os PJs tentem conseguir alguma cura mágica do Padre Dumas. Se eles contarem ao Padre o que irão fazer e pedirem ajuda, ele lhes dará três *poções de curar ferimentos leves* (1d8+3).

Quando o grupo retornar, eles devem ir à corte de Corvis. Os guardas postados lá são leais a Helstrom, e podem levar o grupo até ele.



Forte Rhyker



Sumário: O grupo segue as instruções de Helstrom e visita o Forte Rhyker. Lá eles descobrem que Alexia criou um exército de mortos-vivos.

Enquanto o grupo parte, Helstrom irá lhes dar um mapa em um pedaço de pergaminho. Ele mostra a localização do Forte Rhyker – que fica à distância de uma dura jornada de quatro horas. Para chegar até lá, o grupo terá de viajar para noroeste através da Floresta do Viúvo, até o ponto em que ela se torna menos densa e se junta às

planícies rochosas do lado de fora do pântano. O Mestre tem liberdade de jogar alguns encontros aleatórios, ou o grupo pode ter uma viagem fácil. Eles vão receber o que está guardado para eles logo, logo.

Há mais de um século, o Forte Rhyker foi o local de uma grande batalha, onde as forças do Rei se uniram e esmagaram um exército de bandidos de tamanho considerável que vinha causando problemas naquela região. O inimigo foi destruído sem piedade, e centenas deles morreram à distância de poucos tiros de arco do forte. Os seus ossos decoram o campo até hoje, junto com marcas de queimaduras por magia e outras cicatrizes da batalha.

Hoje em dia, aqueles velhos ossos têm uma nova função. Alexia, o prodígio necromântico, veio chamá-los, e o Forte Rhyker é o local em que ela está construindo o seu exército de mortos-vivos. O grupo verá esqueletos



A Trilogia do Fogo das Bruxas

escavando o campo e carregando carroças cheias de ossos até o forte. Lá, as partes continuam a ser processadas, por fim sendo animadas por Alexia e as quatro bruxas mortas-vivas. Quando os jogadores chegarem, há mais ou menos quinhentos guerreiros esqueletos prontos para a batalha, em formação no meio do Forte Rhyker. Em apenas algumas horas, o exército irá marchar em direção a Corvis! É tarefa dos jogadores descobrir tudo o que puderem e reportar ao Capitão Helstrom. Na melhor das hipóteses, eles irão encontrar um meio de sabotar o exército morto-vivo enquanto vão embora.

Em termos de jogo, o Forte Rhyker é construído com paredes de pedra escavada e piso de laje. Veja o LRB II 105 para mais informações sobre cenários de masmorras.

0. O Campo de Batalha

Enquanto vocês escolhem seu caminho através das árvores que escasseiam, vocês avistam uma planície rochosa à frente. Arbustos de capim e pedras irregulares permeiam a paisagem. Aqui e ali há crateras rasas e marcas de fogo, deixadas por uma batalha do passado. A mais ou menos uma milha de distância, a silhueta do Forte Rhyker é visível.

Se os personagens tentarem fazer mesmo uma busca superficial no campo de batalha enquanto viajam, deixe-os encontrar ossos – centenas de homens foram mortos aqui e



deixados para apodrecer, ou enterrados em valas comuns improvisadas. Há pedaços enferrujados de armaduras e armas aqui também, mas não têm valor nenhum.

1. O Campo dos Ossos

No caminho em direção ao forte distante, a planície começa a inclinar para cima. À frente, um grupo de esqueletos está trabalhando, escavando ossos do campo de batalha. Duas carroças, parcialmente cheias de ossos, estão paradas na estrada de terra que vai dar no forte. O esqueleto de um cavalo está preso a cada carroça.

No campo estão 20 servos escravos (18 humanóides e 2 cavalos) e 2 servos guerreiros. Os servos escravos irão ignorar os PJs completamente, mesmo se forem atacados. Se os guerreiros (que estão a 6 metros) virem os PJs, eles imediatamente irão se deslocar e atacar.

Enquanto os PJs observam – ou mesmo enquanto eles lutam contra os guerreiros – uma das carroças se enche até o topo com ossos, e o cavalo de carga servo começa a puxá-la. Se os PJs decidirem tentar se esconder dentro de uma das carroças de ossos, eles serão carregados em segurança até a entrada do Forte Rhyker, área 2. A viagem demora mais ou menos quinze minutos.

Se os PJs decidirem simplesmente seguir a estrada, eles encontrarão 2 patrulhas, cada uma consistindo de 1 servo comandante e 2 servos guerreiros. Se eles decidirem pegar o caminho mais longo e tentar passar despercebidos pelos servos, eles ainda têm 50% de chance de encontrar uma patrulha, e passarão uma hora esgueirando-se.

2. A Guarita

Uma pequena construção de pedra – a guarita do Forte Rhyker – localiza-se na beira de um enorme penhasco. Os grandes portões estão abertos, e dentro do pátio descansam diversas pilhas de ossos. Quatro esqueletos lenta e metodicamente mexem nas pilhas, separando-as em montes menores – crânios, costelas e assim por diante. Eles não parecem notar vocês.

Uma ponte estreita se estende do nível mais alto da guarita, ligando-a ao forte em si. Enquanto a guarita parece intacta, os anos não foram gentis com o Forte Rhyker; há enormes buracos nas paredes, e algumas das ameias desabaram.

Os servos que estão separando os ossos não prestarão atenção aos personagens, que estão livres para explorar esta área. Se os personagens pegaram carona nas carroças de ossos, os cavalos irão arrastar as carroças de volta ao campo de batalha uma vez que os servos tenham retirado a carga.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

O nível térreo da guarita tem várias baias para cavalos. Três corcéis esqueletos serão vistos nas baias. Como os separadores de ossos, eles irão ignorar os personagens. Para cada 10 minutos que os PJs passem nesta área, há 50% de chance de que uma patrulha como a detalhada na área 1 irá surgir de dentro da guarita.

3. O Elevador de Alimentos — Nível do Meio

Esta sala apertada parece dedicada à operação de um grande elevador para alimentos. A porta para o elevador está aberta, e a bandeja é grande o suficiente para que um homem caiba nela, desde que agachado. Há uma roda de ferro na parede, presumivelmente usada para mover a bandeja para cima e para baixo.

Qualquer um que viaje no elevador de alimentos irá parar na área 4 (se subir), ou na área 11 (se descer). O barulho do elevador de alimentos é considerável — qualquer um que faça a viagem verá um servo comandante e 1d4 servos guerreiros se um servo comandante na área 7 for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 5).

4. O Elevador de Alimentos — Nível Superior

Esta sala pequena e empoeirada permite acesso ao elevador de alimentos da guarita.

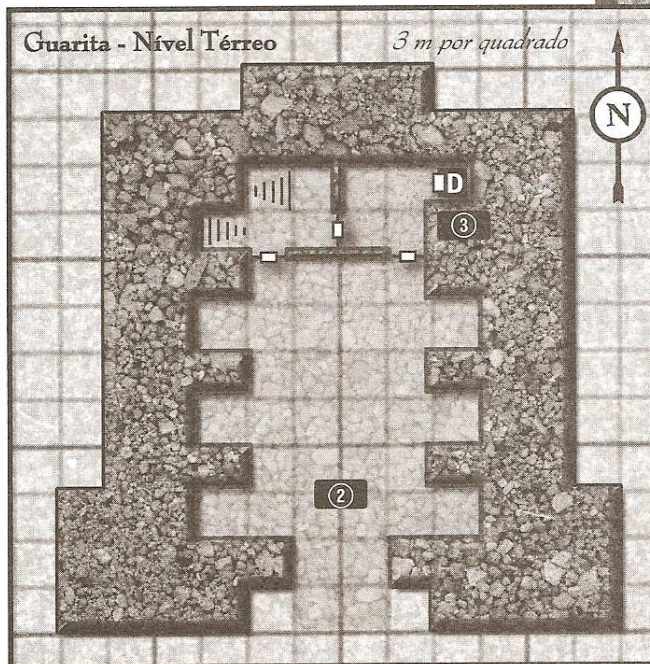
Se algum personagem mexer com o elevador de alimentos, o barulho pode atrair servos da área 7 como descrito acima, na área 3.

5. Sala das Armas

Prateleiras de armas e armaduras enchem esta sala. Infelizmente, todo o equipamento está velho e acabado — lâminas enferrujadas, armaduras amassadas e lanças em pedaços.

Se um personagem vasculhar a sala e for bem-sucedido num teste de Procurar (CD 14), ele irá encontrar um achado em meio ao lixo — uma luneta de latão. É um ótimo instrumento, bem preservado apesar de sua idade aparente. Ela mede mais ou menos 30 centímetros quando recolhida, tem um aumento de imagem de 5x, pesa 2,5 kg., e vale 175 PO. Note que aparelhos como este exigem muita luz para serem operados — a luneta não pode ser usada no escuro, mesmo se o usuário possuir visão no escuro ou visão na penumbra.

Mais uma vez, se os PJs fizerem uma algazarra, um servo comandante na área 7 pode ouvi-los e vir para investigar com 1d4 servos guerreiros.



6. Depósito

Pilhas de ossos estão arranjadas ordenadamente no chão desta sala. Elas estão divididas por tipo, de crânios a rótulas. Alguns barris guardam os ossos mais longos de braços e pernas.

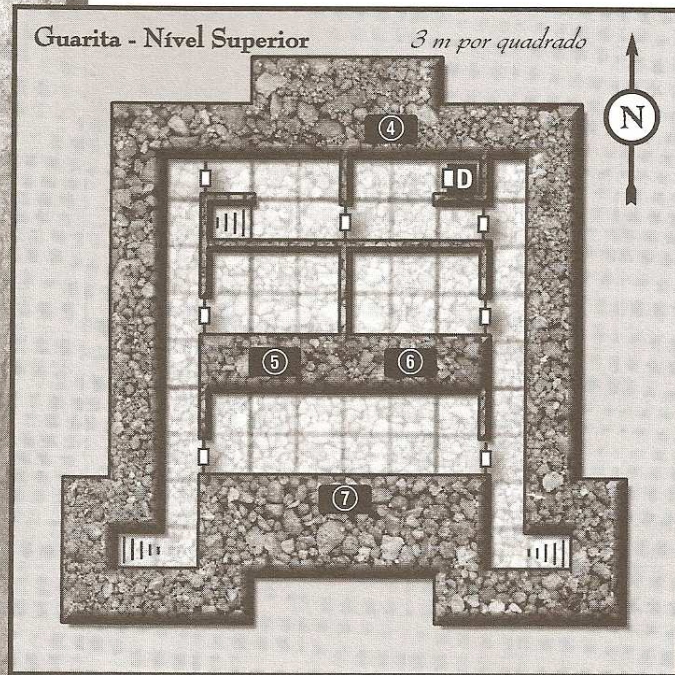
Estas são simples peças de reposição. Não há nada de valor aqui. Se os PJs fizerem muito barulho, o servo comandante na área 7 pode ouvi-los e vir investigar com 1d4 servos guerreiros.

7. Alojamentos

Um grupo de servos está em posição de sentido no meio desta sala. Assim que eles os vêem, erguem suas armas e atacam!

Se os PJs já atraíram a atenção do servo comandante e seus homens, haverá somente 1d3+1 servos guerreiros nesta sala. Se eles foram silenciosos, o alojamento abrigará um servo comandante e 1d6+1 servos guerreiros. O comandante está usando uma *espada longa +1*. A arma foi utilizada por um dos homens do velho Rei Luther V, um guerreiro que morreu aqui lutando contra o exército de bandidos muitos anos atrás. Ela traz a seguinte inscrição: *Que esta lâmina sirva a você tão bem quanto você serviu a Cygnar — Rei Luther V o Abençoado.*

A Trilogia do Fogo das Bruxas



8. Telescópio

Montado no chão de pedra deste ponto de observação está um estranho aparelho. Uma série de placas de vidro estão montadas em uma armação de aço opaco, e o objeto inteiro está montado sobre uma espécie de base rotativa. O grande olho de vidro do aparelho aponta na direção do campo de batalha.

O estranho objeto na verdade é um tipo de luneta, que pode aumentar a imagem em até dez vezes. Os guardas do forte usavam-no para vasculhar as planícies, procurando por atacantes que se aproximassem. O telescópio ainda funciona, mas o tempo enferrujou o metal e embaçou as lentes. Ele é grande demais para ser removido com facilidade do forte, mas uma expedição para recuperá-lo é possível. Lustrado novamente, ele valeria 750 PO.

Se alguém usar o telescópio para vasculhar o velho campo de batalha, verá algo interessante – muitos servos e servos guerreiros destruídos, seus ossos espalhados desordenadamente pelo chão. Qualquer estrago que os PJs tenham feito ainda estará por lá, mas quaisquer servos que eles tenham evitado estarão agora em pedaços. Em outras palavras, parece que mais alguém seguiu os PJs até o forte.

9. Espelho Sinalizador

Montado aqui está um grande prato raso em uma base rotativa com juntas articuladas. O lado de dentro deste disco de um metro de diâmetro é de ouro brilhantemente polido, e lanternas de madeira estão

montadas na frente. Os suportes são feitos de forma que o disco possa ser girado e apontado em qualquer direção. Uma manivela na parte de trás parece operar as lanternas.

Este é um espelho de sinalização. Os guardas da guarita podiam facilmente se comunicar com as patrulhas fazendo a luz do sol brilhar sobre elas com o espelho, e sinalizando padrões com as lanternas. Nesta época do ano, o espelho sinalizador é útil apenas da segunda parte da manhã até as primeiras horas da tarde. Em um dia claro, a luz do espelho pode ser vista por diversos quilômetros.

Como o telescópio, o espelho é muito grande para ser removido. Se ele for retirado de alguma forma, vale somente 15 PO. A camada de ouro é muito polida, mas também muito fina.

10. Ponte de Pedra

Uma estreita ponte de pedra se estende através do abismo. Abaixo, vocês vêem apenas névoa.

Em tempos de guerra, a ponte levadiça – escondida abaixo, nas brumas – era levantada, e esta ponte estreita e facilmente defensável era a única rota para o Forte através da guarita. O tempo não foi gentil com esta estrutura. A ponte está prestes a cair, e qualquer personagem com habilidades de trabalhos em pedra, ou qualquer anão, notará isto.



Morcegos-Lâmina

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Se os personagens tentarem cruzar a ponte, as velhas pedras irão ranger, e a ponte começará a ceder. Pó e pedaços de pedra começarão a cair, desaparecendo na névoa abaixo. Se os PJs prosseguirem, a ponte dará um aviso final, deixando algumas pedras grandes caírem e estremecendo violentamente. Qualquer um que ainda esteja em cima da ponte notará o chão desaparecendo sob seus pés, e um teste de resistência de Reflexos (CD 12) será necessário para pular de volta a um ponto estável. Qualquer um que falhe neste teste cairá – esperamos que os PJs sejam sensatos o suficiente para amarrar o seu batedor com uma corda de segurança.

Se os PJs quiserem explodir a ponte, um dos barriletes dados pelo Capitão Helstrom será mais do que suficiente para a tarefa. O barulho atrairá atenção indesejada, como detalhado na área 26.

11. Ponte Levadiça — Anexo A

Esta sala grande está vazia quase que por completo. Alguns sacos infestados de ratos e barris quebrados estão espalhados – aparentemente, nada de valor.

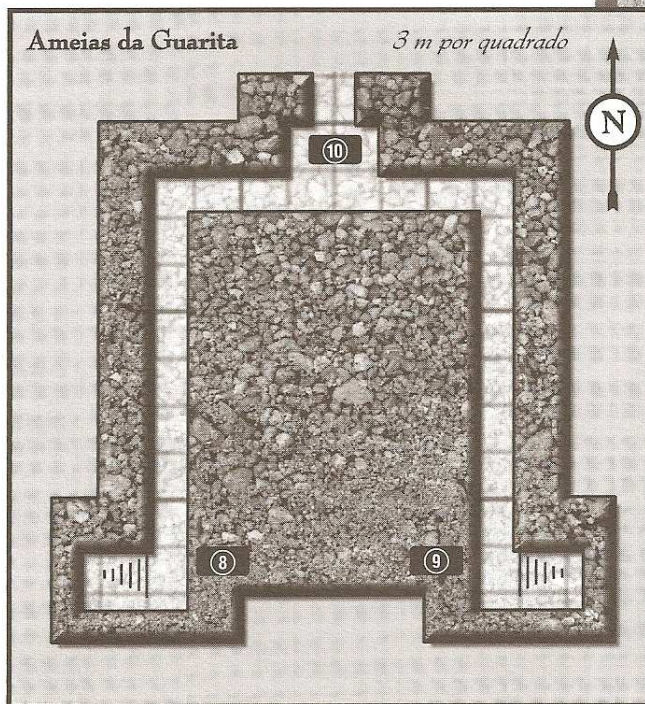
Uma grande porta de madeira reforçada com ferro está fechada no lado norte da sala. No canto sudeste, uma pequena porta de madeira está colocada na parede.

A porta de madeira no sudeste se abre para o poço do elevador de alimentos. A porta no lado norte abrirá, mas ela é barulhenta e pesada. Mais à frente, uma ponte de madeira se estende para dentro da névoa. Ela leva à área 14, o anexo da ponte levadiça do outro lado. Ambas as metades da ponte estão abaixadas no momento, e a porta do outro lado está aberta, embora isto não seja visível através da névoa. 9 metros acima está a ponte de pedra, muito mais estreita, vista na área 10.

Enquanto os PJs caminham na ponte levadiça, eles serão alvo dos arqueiros acima. É difícil ver exatamente quem são os atacantes através da bruma que espirala e enche o abismo, mas o grupo pode notar que mais ou menos quatro humanos ou humanóides estão na ponte de pedra acima, atirando para baixo. (Note os efeitos de atirar contra alvos camuflados no LRB I 133).

O mago Oberen mandou os atacantes para matarem os PJs. Ele não quer que o grupo detenha o ataque de Alexia à cidade, porque ele vem trabalhando para engendrar o evento por muitos anos. Felizmente para os PJs, Oberen os subestimou, e os assassinos provavelmente não são páreo para a tarefa a que se propuseram.

Se o grupo imediatamente correr para o outro lado da ponte levadiça, dois dos atacantes irão correr ao longo da ponte de pedra acima – se ela já não caiu. Neste caso, os dois assassinos correm pela ponte e então despencam para suas



mortes enquanto as pedras e a argamassa cedem sob seus pés. Para adicionar tensão dramática, um dos homens deve cair na ponte de madeira perto dos PJs, morto pela queda, enquanto o outro grita enquanto cai no abismo – e grita, e grita. É um longo caminho até embaixo.

Se a ponte acima desabar, os destroços de pedra farão alguns buracos na ponte levadiça. Por sorte, ela é muito resistente, e não será destruída. Ela também é muito mais larga que a ponte de pedra, então é relativamente fácil esquivar-se das pedras que caem sem cair da borda.

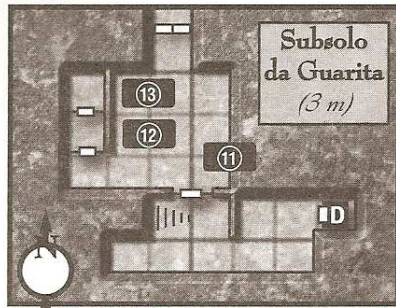
Os assassinos que sobreviverem à queda da ponte irão se dirigir à área 11 e perseguir os PJs até dentro do forte. Se os PJs baterem em retirada para a área 11 quando perceberem que estão sob fogo, dois assassinos irão para baixo para encontrá-los enquanto dois ficam em cima na ponte de pedra para cobrir a saída.

Note que é possível que o grupo mate todos os quatro de uma só vez. Se eles pensarem rápido e tentarem danificar a ponte de pedra da qual os assassinos estão atirando, eles podem forçá-la a desabar, o que jogará todos eles em direção às suas mortes. Para fazer isto, eles precisarão causar mais ou menos 20 pontos de dano à ponte, ou usar algumas magias de forma inteligente. É decisão do Mestre.

Os assassinos são guerreiros humanos de 1º nível, cada um com 7 PV, CA 12. Eles estão armados com arcos curtos (1d6, dec. x3) e espadas curtas (1d6, dec. 19-20/x2). Cada um tem uma tatuagem de um olho sobre um relâmpago nas costas de sua mão direita. Qualquer um que esteja familiarizado com a história dos Reinos de Ferro reconhecerá esta como a marca da Inquisição, a temida e

A Ponte Levadiça

Se alguém tiver a idéia de explodir um buraco na velha ponte levadiça com os barriletes, ela tem dureza 5 e 25 PV.



odiada polícia secreta do recém-deposto Rei Raelthorne o Velho. Por que os Inquisidores estão envolvidos? Sob um nome diferente, Oberen costumava ser o líder da Inquisição. Agora que Raelthorne o Velho é passado, ele está por conta própria, um criminoso de guerra à solta, mas ainda comandando uma rede de homens fiéis e malignos.

12. Sala de Controle — Anexo A

A pesada porta de ferro que leva a esta sala está entreaberta. Além dela, não há nada a não ser paredes de pedra lisa e pó.

Em tempos difíceis, os guardas podiam se esconder nesta sala para proteger os controles da ponte levadiça. Hoje em dia ela está vazia.

13. Sala de Controle A

Outra porta de ferro está aberta, permitindo que vocês entrem nesta sala. Uma gigantesca roda de ferro e madeira emerge da parede, e uma grande alavanca se ergue do chão.

Estes são os controles da ponte levadiça. A alavanca controla a aparelhagem da ponte — para cima, para baixo ou fixa no lugar. Atualmente ela está na posição intermediária, que é fixa no lugar. Indicações de "para cima" e "para baixo" estão entalhadas no chão de pedra. A roda, operada por fortes encarregados da ponte em tempos passados, gerava a força para mover a ponte para cima.

Atualmente, a ponte está abaixada. Se os PJs quiserem erguê-la, será necessário um teste bem-sucedido de Força (CD 18) para mover a grande roda. Há espaço para apenas três operadores da roda ao mesmo tempo, e eles devem trabalhar por cinco minutos para erguer completamente a ponte. Demora apenas dois minutos para abaixar a ponte.

Se a ponte for operada, há 66% de chance de que o velho mecanismo quebre e a ponte desça com um estampido. Se isto acontecer, não haverá maneira de puxar a ponte para cima de novo. Se os personagens quiserem explodir a ponte levadiça, um dos barriletes de explosivos que Helstrom lhes deu será mais do que suficiente para a tarefa.

14 a 16. Ponte Levadiça B

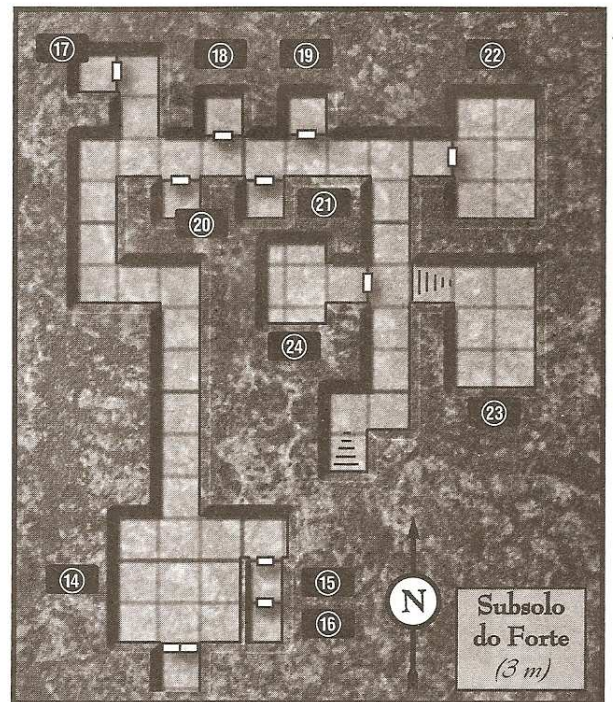
O outro lado da ponte levadiça tem exatamente as mesmas características que o lado da guarita. Ambas as metades da ponte levadiça estão abaixadas quando os jogadores chegam. Destruir qualquer uma das metades da ponte levadiça atrasará o exército de servos por diversas horas, já que eles deverão tomar o caminho mais longo ao redor do abismo.

17. O Carcereiro

Um grande esqueleto humanóide está sentado em um velho barril no meio da sala. Em um caixote está o que parece ser um baralho. Quando a porta se abre, o servo levanta de um salto e ergue sua gigantesca clava.

Este servo comandante é o carcereiro. Ele é encarregado das falhas entre os servos, que são trancafiadas nas celas próximas. Ele atacará os personagens, mas sua intenção não é matá-los — ele tentará derrubá-los e prendê-los. Porque ele está atacando para causar dano por contusão, ele tem -4 de penalidade para atacar com sua clava. Um golpe bem-sucedido causará 1d6+1 pontos de dano por contusão. Veja o LRB I 134 a 135 para dano por contusão.

O carcereiro tem um molho de chaves no seu cinto. Ele traz uma grossa chave de ferro para cada uma das quatro celas neste nível. Ele também está usando um torque mágico que tem as mesmas propriedades de um *anel de proteção +1* (LRB II 194).



A Trilogia do Fogo das Bruxas

18 a 20. Celas

Uma pesada porta de ferro barra a entrada para esta sala. Através de uma grade, vocês podem ver um esqueleto caminhando de um lado para o outro dentro da cela. Ele vê vocês olhando para dentro, e começa a arranhar a porta, chiando e mordendo o vazio.

Três das celas abrigam um servo guerreiro cada. Estes soldados estão "com defeito". Eles não obedecem a ordens muito bem, então Alexia os mantém em contenção aqui até que ela possa lidar com eles. Não há nada de valor nas celas.

21. Cela Vazia

Uma porta de ferro como as outras neste corredor está entreaberta. A cela atrás dela parece estar vazia.

Não há nada nesta cela, mas, se o carcereiro na área 17 conseguir subjugar o grupo, ele irá prendê-los aqui. Suas armas serão confiscadas, juntamente com mochilas e outros recipientes. O carcereiro não irá revistar o grupo cuidadosamente, então não notará pequenas bolsas, objetos carregados sob as roupas e coisas do gênero.

Se o grupo for preso e não conseguir pensar em como fugir, faça eles acordarem e deixe-os de molho por uns 20 minutos de tempo de jogo. Neste ponto, o carcereiro irá retornar. Ele estará arrastando um servo guerreiro mal-comportado e acorrentado, e abrirá a porta para colocar o novo prisioneiro lá dentro junto com os PJs. Se o grupo agir imediatamente, eles conseguirão escapar do carcereiro, que está com as mãos ocupadas com o novo prisioneiro.

Qualquer coisa que tenha sido tomada dos PJs estará na área 24, o depósito.

22. Câmara de Torturas

Meia dúzia de esqueletos estão acorrentados às paredes desta sala. Os velhos ossos estão pendendo com seus pulsos algemados no ar. Quando vocês entram na sala, todos os crânios se viram para olhá-los. Um braseiro repousa no meio da sala, junto com uma pequena pilha de papéis e livros. Um crânio humano jaz em cima da pilha de papéis.

É aqui que Alexia trabalha em alguns dos seus servos mais especiais. O braseiro está aquecendo instrumentos de tortura, e os livros e papéis contêm conhecimentos necromânticos. Se for permitido que ela continue, estes mortos-vivos irão se tornar servos comandantes ou algo ainda pior. Os papéis necromânticos detalham muito do processo de criação de servos de corpos e ossos. Eles são muito valiosos – talvez 1.000 PO para a pessoa certa – mas

os métodos e resultados são indizivelmente malignos.

O crânio que está no topo dos papéis tem símbolos arcanos gravados nele, muito parecidos com os dos servos que os PJs já viram. Se os personagens tentarem mexer com ele, o crânio tentará morder quem o pegar. O seu bônus de ataque é -4, e uma mordida causa 1 ponto de dano. Uma vez passada a surpresa da mordida, o crânio pode ser manipulado em segurança. O crânio só é capaz de morder e rir com uma voz esganiçada e enervante. O crânio tem 2 PV, e pode ser atingido automaticamente caso alguém queira destruí-lo.

23. O Covil do Gorax

Esta sala tem um teto baixo e um chão de terra úmida. No canto sudeste um grande fosso foi escavado e cercado de sacos embolorados.

Um gorax fez seu covil neste porão abandonado. Ele escavou um túnel de 15 metros do seu covil até o lado de fora do forte. Há 50% de chance de que o gorax esteja aqui, adormecido no fosso. Caso não esteja, ele está fora, caçando, e retornará através do túnel, e há 33% de chance a cada minuto de que ele volte através do túnel. Se o gorax estiver adormecido, ele acordará se for bem-sucedido em um teste de Ouvir com +5 de penalidade de CD.

Se os PJs fugirem do covil, o gorax não irá persegui-los a menos que esteja com menos de 50% de seus PV. Se o gorax já foi encontrado e morto como um monstro errante, ele não estará aqui em hipótese alguma. Existe apenas um no forte. Se os PJs deixarem o forte via túnel, eles irão se encontrar do lado errado do abismo, e demorarão três horas de viagem para contorná-lo. Qualquer um que explore o ninho no fosso



Gorax

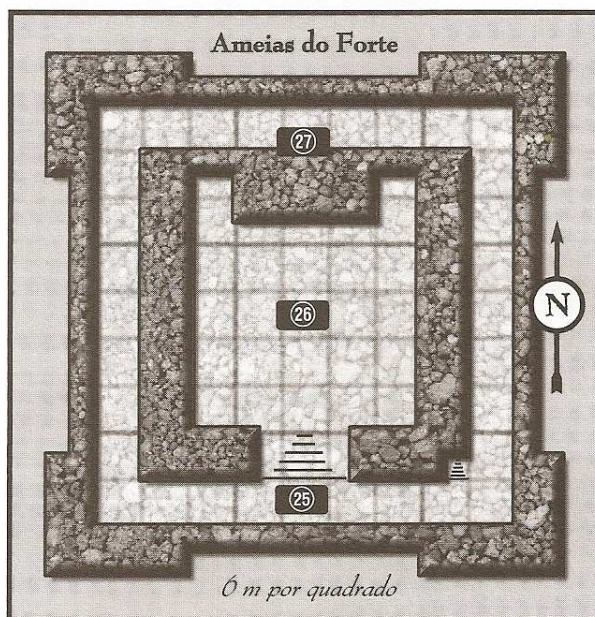
Sobre o Inimigo

O inimigo consiste em mais ou menos 500 mortos-vivos. A maior parte do exército - 80% - consiste de servos guerreiros básicos. Outros 15% são comandantes - que são mais inteligentes e poderosos. Comandantes normalmente terão um pequeno grupo de guerreiros consigo, mas não é incomum ver servos solitários aterrorizando as ruas.

Mais ou menos 5% das unidades inimigas são na verdade andarilhos do pântano. Alexia fez com que suas forças coletassem estes vis mortos-vivos do pântano próximo à cidade, já que ela não consegue criar nada como eles. Eles possuem uma habilidade temível - qualquer um morto por um andarilho voltará como um novo andarilho em questão de poucos minutos! Eles são as tropas perfeitas de terror, e o grupo deve encontrar vários deles e suas progênes há pouco criadas no curso da invasão. É importante notar que os andarilhos são quase que completamente não-inteligentes. Eles não têm nenhuma lealdade especial para com Alexia, diferente do exército que ela criou, e então são normalmente acorrentados e levados pelos servos mais inteligentes. (As estatísticas para todos os monstros podem ser encontradas no Apêndice A).

irá encontrar as "pedrinhas brilhantes" do gorax - jogue 1d4 vezes para gemas na Tabela 7-5, LRB II 172. Há uma descoberta mais macabra aqui também... os restos semi-devorados dos guardas desaparecidos do Capitão Helstrom. Uma cova pode ser escavada nesta sala, usando as ferramentas do depósito (área 24).

24. Depósito



Ante vocês está uma sala com paredes cobertas de prateleiras de madeira e ferramentas para escavação.

Se os PJs foram subjugados e trancafiados pelo carcereiro, o seu equipamento está aqui esperando por eles. Se eles derrotaram o carcereiro, não há nada aqui além de prateleiras de madeira, pás e picaretas.

25. Ameias

Vocês chegaram ao terraço do Forte Rhyker. Esta área lisa de pedra permite acesso à lamentosa ponte de pedra muito acima do abismo. Ao norte, uma escadaria desce até o grande pátio do forte.

Os PJs podem caminhar por todo o topo do forte, que é amplo e liso. Obviamente, soldados deveriam guardar esta área para repelir invasores. Uma parede baixa ao redor das ameias ajuda a esconder os PJs no teto do que está abaixo, no pátio.

26. Pátio

Legiões de mortos-vivos estão postadas aqui, em formações ordenadas. Eles estão armados com uma variedade de armas antigas e enferrujadas. Aqui e ali, os mais fortes e bem-equipados "comandantes" caminham, supervisionando as tropas. Um punhado de mortos-vivos que parecem zumbis estão presos com correntes, controlados por um comandante com um espeto afiado de ferro.

Enquanto vocês olham, mais alguns servos saem de uma porta na parede norte do pátio e tomam suas posições no exército. Parecem haver quinhentos mortos-vivos no total.

Alexia está reunindo suas tropas aqui. Seria tolice dos jogadores atacar o exército de mortos-vivos, mesmo com os barriletes explosivos que o Capitão Helstrom lhes deu. Se eles atacarem, ou se forem vistos, um grupo de vinte servos irá subir as escadas à toda velocidade para combater os intrusos. Se isto acontecer, a única chance do grupo é correr de volta pelas escadas e dirigir-se à ponte levadiça ou ao túnel do gorax.

Os zumbis acorrentados são andarilhos do pântano - um tipo de morto-vivo naturalmente encontrado nos pântanos próximos a Corvis. Eles são especialmente odiosos porque as

A Trilogia do Fogo das Bruxas

peças mortas por eles voltam como andarilhos depois de apenas alguns minutos. Alexia deve ter feito seus servos coletarem alguns para o ataque à cidade, que parece ser iminente!

As portas na parede norte do pátio levam ao Grande Salão do forte. No Grande Salão, Alexia e as quatro bruxas redivivas estão ocupadas criando os últimos servos para o exército. Os PJs nunca viveriam para passar por estas portas, mas eles podem espiar o Grande Salão pelas janelas, descritas na área 27.

27. As Janelas

Uma janela ornamentada de vitral está colocada na parede aqui. A janela foi maltratada pelas eras, e muitos pedaços foram quebrados ou estão faltando. Através das falhas, vocês podem ver o Grande Salão do Forte Rhyker.

Seis metros abaixo uma dúzia de servos está separando pilhas de ossos, montando esqueletos completos no chão de mármore. Alexia Ciannor, acompanhada por quatro mulheres zumbis, está conduzindo algum tipo de ritual arcano sobre um destes esqueletos - vocês podem vê-la entoando cânticos, espalhando algum tipo de pó sobre os ossos, e finalmente pintando um símbolo no crânio em pigmento vermelho.

Com um chiado e um movimento brusco, o esqueleto se levanta! Ele toma um machado enferrujado de uma pilha de armas e sai pela porta sul para o pátio.

Como na área 25, pobres dos PJs se atraírem qualquer atenção para si! Alexia e as bruxas mortas-vivas são muito poderosas, e o grupo não conseguirá matá-las, mesmo se tentarem jogar um dos barriletes explosivos do Capitão Helstrom no salão.

Na verdade, se eles fizerem isto, eles terão de tirar parte da janela de vitral do caminho. O barulho irá alertar Alexia e companhia, e elas irão conjurar *queda lenta* no barrilete assim que ele cair. Os PJs observarão sua bomba caindo lentamente na direção do chão - se eles decidirem ficar por lá, a explosão certamente machucará mais a eles do que a qualquer outro.

Os PJs não poderão usar arcos ou bestas sem abrir um buraco maior na janela tampouco. Eles poderiam usar uma magia como *misséis mágicos*, mas qualquer tipo de ataque seria tolo. Com sorte, os PJs decidirão retornar a Corvis e reportar tudo o que viram!



A Mais Longa das Noites



Sumário: A cidade iniciou o seu festival mais barulhento e desordeiro do ano, mas quando as coisas começam a esquentar, centenas de mortos-vivos começam a emergir da Cidade Subterrânea! Os PJs passam pelas ruas caóticas até a Igreja de Morrow, e se envolvem na luta entre Alexia e Oberen.

A última parte desta aventura é um ataque caótico à cidade. Alexia, com a ajuda do exército de esqueletos e das quatro bruxas reanimadas, tentará roubar o corpo de sua mãe (e a lâmina mágica Fogo das Bruxas) do seu lugar de descanso na Igreja. Para causar o maior dano e pânico possíveis, ela sincronizou o seu ataque com o festival d'A Mais Longa das Noites, uma época de excessos e festividades, quando as ruas estão repletas de foliões. Durante A Mais Longa das Noites, as ruas estarão cheias de pessoas correndo em pânico. Servos e andarilhos do pântano estarão surgindo através de bueiros e outros acessos à Cidade Subterrânea. Eles estarão se dirigindo à Igreja, e matarão qualquer um que se interponha em seu caminho.

Alexia tem um aliado desconhecido em seus ataques - o misterioso mago Oberen. Ele permitiu que ela chegasse até aqui, e atacasse a Igreja, para que ele pudesse tirar vantagem da confusão para roubar a Fogo das Bruxas ele mesmo. Ele não dá a mínima importância para o corpo de Lexaria Ciannor, a última das bruxas.

A Mais Longa das Noites será uma situação muito agitada e não-linear. Durante o caos, não há como saber o que atrairá a atenção de um PJ. O Mestre deve permitir que eles façam o que quiserem, deixando que resgatem órfãos ou o que quer que lhes venha à mente, mas se eles esquecerem da quinta bruxa e da Fogo das Bruxas enterradas na Igreja, devem ser lembrados de alguma forma para que possam estar lá para o *grand finale*. Uma visita de um dos acólitos do Padre Dumas é recomendada.

Preparando-se para a Batalha

Quando o grupo retornar a Corvis, eles precisarão falar com o Capitão Helstrom. Se falarem com guardas ou outros oficiais, serão motivo de risadas. Se checarem o tribunal, descobrirão que os guardas de lá podem levá-los a Helstrom, como foi prometido. Se o grupo, por alguma razão, tentar evitar Helstrom, ele irá encontrá-los pouco depois que cheguem na cidade. Se eles nem ao menos voltarem para a cidade, Helstrom e um bando de seus homens irão atrás deles para descobrir as informações de que necessitam.

Helstrom está esperando pelos PJs em um bar de má reputação nas docas chamado "A Estrela Cadente". É um lugar sujo e cheio de arruaceiros, e o último lugar da cidade onde alguém esperaria encontrar o Capitão. Ele irá espremer os PJs para que contem tudo o que viram e fizeram no Forte Rhyker. Em um primeiro momento, ele pode não acreditar na história sobre o exército de mortos-vivos, mas se os personagens forem persistentes e sinceros, ele irá confiar neles. Se eles conseguirem trazer alguns ossos entalhados consigo, sua história será muito mais verossímil.

Helstrom irá assumir que o exército de servos está marchando rumo à cidade. Se os PJs tiverem quaisquer outras teorias, ele irá ouvi-las, mas seu primeiro instinto será de que a cidade está sob ataque. Ele usará as forças à sua disposição para proteger os cidadãos, que estarão indefesos, festejando quando os mortos-vivos chegarem. Infelizmente, ele não tem a autoridade necessária para comandar toda a Guarda da cidade, e os políticos que a possuem têm sido resistentes aos seus pedidos de ajuda. Parece que o grupo de mais ou menos doze homens leais de Helstrom e os personagens serão a linha de frente da batalha iminente!

Baseado no que os personagens viram, e o que eles sabem do terreno entre Corvis e o Forte Rhyker, parece que os atacantes chegarão em mais ou menos 5 horas. Se o grupo conseguiu destruir a ponte, Helstrom dirá que eles conseguiram uma folga de outras 3 horas, já que o exército de esqueletos terá de tomar o caminho mais longo circundando o desfiladeiro que protege o Forte Rhyker. De

qualquer forma, os atacantes chegarão durante as horas mais agitadas do festival d'A Mais Longa das Noites.

Os PJs podem usar o tempo antes do ataque de qualquer maneira que quiserem. Eles podem querer ficar quietos e descansar, afiando suas lâminas e memorizando suas magias. Eles podem querer sair às ruas e espalhar as notícias sobre o ataque. Eles podem fazer um emocionado (mas fútil) apelo ao governo da cidade por ajuda – ou mesmo voltar à floresta e espalhar armadilhas para o exército que se aproxima. Deixe que eles tentem qualquer coisa. Helstrom irá apoiá-los com 1d4 de seus homens se ele gostar dos seus planos. Ele pode até mesmo ter um ou dois barriletes de pólvora explosiva para doar à causa.

Se os PJs forem especialmente inteligentes em seus planos, eles podem conseguir neutralizar uma boa parte das forças inimigas. Não há nada de errado em dar-lhes um pouco de sucesso para animá-los, desde que o sucesso não seja completo ou fácil. O exército é grande demais para ser derrotado por um punhado de personagens de baixo nível, e mais cedo ou mais tarde a maior parte das tropas chegará a Corvis.

Começa A Mais Longa das Noites

Os PJs podem esperar que o exército morto-vivo de Alexia marche até um dos portões da cidade. Isto não irá acontecer. Ao invés disto, as legiões de mortos-vivos irão se infiltrar em Corvis através da Cidade Subterrânea. Há muitas entradas para Corvis escondidas fora das muralhas da cidade – Alexia as esteve catalogando por meses, e irá mandar suas tropas desta forma.

Muitos dos mortos-vivos podem também entrar na cidade caminhando pelos rios e então escalando para as ruas. Se os personagens se prepararem para uma batalha massiva nos portões da cidade, eles ficarão muito desapontados.

O plano de Alexia é usar suas tropas para causar pânico na cidade. No caos, ela visitará a Igreja e roubará o corpo de sua mãe – e a poderosa lâmina Fogo das Bruxas. Ela estará acompanhada de algumas de suas mais fortes criações, assim como das quatro bruxas zumbis que ela já "resgatou". Seu plano é roubar a Fogo das Bruxas e usá-la para restaurar



Andarilho do Pântano

A Trilogia do Fogo das Bruxas

todas as mulheres ao que eram antes. É claro, Vahn Oberen deseja a lâmina para si mesmo. Ele aparecerá na Igreja para tentar capturar a lâmina no último momento.

Não é importante para o Mestre manter um registro de todo e qualquer soldado morto-vivo que invadiu Corvis. Ao invés disto, a chave é focalizar-se nos eventos que acontecem próximos aos PJs, e nos eventos na Igreja. O ataque principal à Igreja acontecerá mais ou menos uma hora depois do início da invasão, mas o Mestre deve se sentir livre para alterar a linha de tempo como for necessário.

A seguir está uma abertura para o ataque, e algumas cenas rápidas que o Mestre pode usar durante a invasão. Deixe que os PJs envolvam-se em qualquer cena que capture seu interesse. Dê recompensas em XP de forma liberal se os jogadores ajudarem o povo da cidade – 50 a 100 XP por PJ por incidente, mais XP por monstros derrotados. Estatísticas para os mortos-vivos podem ser encontradas no Apêndice A.

Quando vocês começam a pensar que talvez nada aconteça esta noite, vocês começam a ouvir gritos por sobre as risadas nas ruas. O silêncio recai sobre a multidão ao seu redor... e então os foliões começam a se mover, correndo em pânico de algo que ainda não pode ser visto. Enquanto a multidão se dispersa ao seu redor, vocês vêem várias formas de esqueletos cambaleando na sua direção através da bruma!

Aqueça os PJs com 1d4 servos guerreiros. Então deixe que eles se desloquem livremente, usando as cenas a seguir para mantê-los sob pressão e interessados.

▶ Uma carruagem desgovernada vem em alta velocidade por uma rua estreita, diretamente em direção ao grupo. Os cavalos têm nos olhos a expressão selvagem do pânico, e o condutor, morto, está jogado no topo. Um servo tem as rédeas e está incitando os cavalos a correrem! Um outro par de servos é atropelado pela carruagem e se estilhaça no chão sob os cascos e as rodas. Qualquer PJ que falhe em um teste de resistência de Reflexos (CD 12) sofrerá 1d4 pontos de dano e será derrubado quando o veículo em desabalada carreira os atinge.

▶ Doze cidadãos mortos, vestidos em fantasias ornamentadas, flutuam por um canal. Diversos outros corpos estão amarrados juntos em uma horripilante jangada. Dois servos estão no topo da jangada. Um está movimentando o macabro barco com uma vara comprida. O outro está na proa, olhando em direção à névoa. Ambos estão vestidos em fantasias roubadas.

▶ No cais, um grande navio mercador vaga sem controle, engolfado em chamas. No convés, doze servos lutam contra os sobreviventes da tripulação, que estão levando a pior. O grupo pode ouvir vagamente os gritos de mais membros da tripulação, presos no inferno dos porões do navio. Em 1d10+10 minutos, o navio incendiado irá

chocar-se com o cais, que também pegará fogo. Dentro de mais alguns minutos, o navio afunda.

▶ Um pequeno navio de guerra, ostentando as cores do Rei Raelthorne o Jovem, ancorou a cem metros das docas. A tripulação está ocupada aprontando seu canhão. Enquanto os personagens assistem, a tripulação dispara na cidade. Uma ponte de granito e mármore com doze mortos-vivos é transformada em pó e cai sobre as ruas. Qualquer um que seja pego pelos destroços sofre 1d8 pontos de dano, mas pode fazer um teste de resistência de Reflexos (CD 10) para meio dano. Qualquer personagem que seja bem-sucedido em um teste de Observar contra CD 12 verá 1d4 servos escalando a corrente da âncora do barco de patrulha, sem serem vistos pela tripulação. Sem ajuda, a tripulação será sobrepujada, colocando os servos no comando do canhão!

▶ Os PJs ouvem um grupo de mulheres gritando por ajuda nas proximidades. Se eles investigarem, acharão quatro mulheres da alta sociedade, trajando vestidos elegantes, presas em um beco sem saída. Um andarilho do pântano as encurralou. As mulheres estão se defendendo com sombrinhas e adagas decorativas, mas em alguns momentos serão sobrepujadas e mortas. Se uma delas for morta antes que os PJs possam intervir, ela retornará como um andarilho em 1d4 minutos.

▶ Com um chiado de vapor, um barulho metálico e o som de passos que fazem o chão tremer, um gigante a vapor militar de três metros de altura aparece por detrás de uma esquina. Seguindo-o estão quatro guardas. O gigante a vapor usa um martelo gigante e um escudo. Os guardas gritam "Abram caminho! Limpem as ruas!" enquanto passam. Um pouco depois, o gigante a vapor é visto novamente. Os seus operadores humanos não estão à vista. Dois servos guerreiros, usando os elmos dos guardas, escalaram as costas do autômato, e estão desferindo repetidos golpes com suas espadas, sem efeito algum. O gigante a vapor continua sua marcha, ignorando os esqueletos e os PJs; ele está tentando encontrar um guarda para quem reportar. Ele derrotará com facilidade qualquer oponente que venha a encontrar. Seu combustível irá se esgotar em mais ou menos 30 minutos. Se o grupo encontrá-lo novamente, imóvel, eles podem reabastecê-lo se puderem encontrar carvão e descobrirem como abrir a tampa do depósito de combustível.

▶ Os PJs vêem três velhos humanos finamente vestidos andando juntos, como um grupo. Eles são aparentemente magos poderosos – assim que vêem mortos-vivos, disparam uma variedade de magias arcanas em sua direção. Eles também estão usando seus poderes para apagar

A Mais Longa das Noites

Os cidadãos de Corvis fizeram do eclipse lunar regular do reino uma desculpa para festejar. O festival d'A Mais Longa das Noites faz com que quase todos se vistam em fantasias e vão às ruas. É um dia em que mendigos podem estar no mesmo nível de magistrados, e todos relaxam, escondidos por trás de suas máscaras. Neste ano, um exército de quinhentos mortos-vivos entrará de penetra na festa, tentando causar tanto estrago quanto possível.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

incêndios. Apesar da seriedade da situação, os magos parecem estar se divertindo, comemorando com gargalhadas a cada vez que vaporizam um invasor. Se os PJs falarem com eles, os magos irão lhes dar 2 frascos de vidro. Se jogada no fogo, a poção no frasco irá apagá-lo completamente. A poção é muito poderosa, e pode instantaneamente extinguir um incêndio muito grande, mas só estará fresca e útil por 1d4 horas. Estes homens são da Ordem Fraternal de Magia – esta pode ser uma boa oportunidade para os PJs se apresentarem a esta poderosa guilda.

► Um grupo de 2 a 4 humanos é visto saqueando lojas. Os desordeiros têm uma carroça com uma alta pilha de mercadorias roubadas. Eles irão ignorar o grupo a menos que sejam desafiados. Se uma luta ocorrer, os saqueadores irão fugir ao invés de lutar até a morte. (Use o PdM Bandido do Apêndice B.) Se os PJs decidirem ficar com a carroça, qualquer guarda que eles encontrem tentará prendê-los.

► Enquanto o grupo se move pelas ruas, eles são alvo de arqueiros ocultos. Os PJs verão rapidamente que um punhado de invasores tomaram uma ponte muito alta, acima das ruas da cidade. Dois servos guerreiros em cada lado da ponte estão protegendo outros quatro usando arcos longos. Cada arqueiro tem uma cesta de flechas, que estão disparando em direção às ruas, em grupos aleatórios de pessoas. O grupo pode encontrar um caminho até a ponte em 1d6 minutos se tentarem. Enquanto eles o fazem, serão alvo de mais uma saraivada de flechas. Se eles fugirem da área, estarão sujeitos a pelo menos mais uma saraivada, dependendo dos caprichos do Mestre.

Na Igreja

Todo o caos na cidade é um pano de fundo para o real final da aventura – os eventos na Igreja. Alexia está entrando, guardada pelas mais fortes de suas criações. Vahn Oberen também está entrando, planejando roubar a espada Fogo das Bruxas da tumba da mãe de Alexia. Eles lutarão em seguida, e os PJs serão pegos no fogo cruzado! Se os PJs não se mostrarem inclinados a se dirigirem para a Igreja, eles serão abordados por um dos acólitos do Padre Dumas. O rapaz irá pedir para que venham à Igreja – o Padre precisa da ajuda deles para defendê-la.

O Padre Dumas está patrulhando o terreno da Igreja quando vocês chegam. Ele está usando seu melhor equipamento de batalha e parece um novo homem; a ameaça ao seu rebanho o revigorou. "Eu preciso da sua ajuda," ele diz. "Se vocês puderem guardar aquela ponte, os meus rapazes e eu podemos segurar os outros. Nós não deixaremos que nem mesmo um daqueles canalhas ossudos entre aqui!"

Uma vez que os PJs estejam posicionados, comece a aumentar a pressão. Eles devem ter que repelir de 2 a 4 ondas de atacantes mortos-vivos antes do *grand finale*. Varie a composição e o tempo dos ataques para manter os jogadores sob pressão. Lembre-se de que o objetivo não é matar o grupo; é fazê-los suar.

Se os PJs estiverem encrocados, o Padre Dumas pode lhes dar uma mão expulsando os mortos-vivos, curando, ou conjurando alguma outra magia clerical. Também há dois clérigos de 1º nível no terreno – os acólitos do Padre. Eles irão curar os personagens como for necessário, e ajudar a expulsar os mortos-vivos se for preciso. Se um ou ambos morrerem, isto ajudará a destacar o perigo da situação.

Aqui estão algumas formas com que o exército de servos irá atacar.

- Barcos e jangadas cheios até as amuradas de servos irão navegar até as pontes e usar ganchos de escalada para subir.
- Unidades de 6 servos (5 guerreiros e 1 comandante) irão marchar através da ponte, diretamente para os PJs.
- Do outro lado da ponte, um esquadrão de servos começa a preparar um canhão, balestra ou outra arma de cerco. Os PJs terão de atacá-los antes que eles possam terminar, ou então estarão em sérios apuros!
- Um esquadrão de servos guiará um grupo de andarilhos do pântano na direção dos PJs. Estes andarilhos eram até há pouco cidadãos de Corvis, mas foram mortos por outros andarilhos e levantaram-se como mortos-vivos. Pontos de bônus se os PJs reconhecerem alguém no grupo.



O Confronto

Logo, Alexia e Oberen irão aparecer e lutar. É trabalho do Mestre fazer com que os PJs sintam que têm um papel importante nos eventos a seguir, sem deixar que eles enfrentem algo poderoso demais e sejam mortos.

Enquanto a batalha progride, vocês notam que a Igreja está rapidamente sendo cercada. Parece haver centenas de inimigos, e mais estão chegando. De repente, sem um ruído, o exército de servos começa a marchar para a Igreja. Eles não estão indo para as pontes - não, eles estão indo diretamente para a água. Enquanto vocês assistem, o exército morto-vivo desaparece debaixo da água, apenas para reaparecer alguns momentos mais tarde nos muros da Igreja. Mais e mais ossos velhos rastejam para a água e então sobem nas costas de seus companheiros... em instantes há uma enorme pilha de servos fora dos muros da Igreja, e então eles estão caindo por sobre o alto dos muros, para dentro do pátio.

Para cada servo que os PJs expulsam ou destróem, um outro aparece para tomar o seu lugar. Está claro que logo dezenas deles estarão no terreno da Igreja. Por sorte, os servos invasores estão agora ignorando todos os PJs e PdMs. Ao invés disso, eles estão marchando diretamente para a tumba da quinta das Bruxas de Corvis - Lexaria Ciannor, a mãe de Alexia. O monumento de granito escuro fica próximo à entrada da igreja, um lembrete para a comunidade de que bruxaria não é tolerada. Ele está a uma pedrada de distância de onde os PJs estão. Os mortos-vivos o circundam e ficam a postos, sem dar atenção aos PJs, ao Padre Dumas ou aos acólitos.

Um instante depois, Alexia e as quatro bruxas mortas-vivas emergirão voando das trevas, sobrevoarão tudo, e pousarão sobre a tumba da mãe de Alexia. Em um único movimento, os servos reunidos se ajoelham. Alexia e suas companheiras cercam a tumba e começam a conjurar algo. Elas estão tentando quebrar os encantamentos de uma década de idade que selam a tumba, para que possam resgatar

o quinto e último membro do grupo, a mãe de Alexia. Alexia também pretende tomar a lâmina mágica Fogo das Bruxas, que também está selada aqui.

Após alguns momentos de cânticos e gestos (que são, na verdade, uma poderosa conjuração de *dissipar magia*), a tumba irá se abrir, emitindo um clarão de luz violeta. A mãe de Alexia, ainda enrolada em sua mortalha branca, flutuará para fora da tumba para os braços ansiosos de suas quatro irmãs mortas-vivas. A própria Alexia pegará a Fogo das Bruxas de dentro da tumba. O seu grito de vitória é arrepiante. Os PJs não poderão interferir no círculo das conjuradoras; flechas irão se desviar, e eles serão detidos caso tentem se aproximar. Enquanto eles assistem, Alexia ergue a lâmina em triunfo, enquanto as quatro bruxas mortas-vivas voam para a noite, carregando sua irmã caída.

É neste momento que Oberen faz sua aparição. Anos de seus planos estão agora dando frutos, e a Fogo das Bruxas logo será sua - ele espera.

Em um clarão de luz azul, um mago aparece atrás de Alexia e enfia uma faca em suas costas! A Fogo das Bruxas voa das mãos de Alexia, por cima das cabeças dos servos de joelhos, e segue batendo pelas pedras do calçamento - na direção de vocês. A lâmina mítica agora está a não mais de dez passos de distância. O Padre Dumas grita "Peguem a espada!"

O homem misterioso que atacou Alexia é levado para longe dela por uma maré de guarda-costas mortos-vivos. Vocês o perdem de vista no meio do caos.

Alexia se aproxima de vocês. Pálida e cambaleante por causa de seu ferimento, ela ainda sorri, estende a mão para vocês e diz "Dêem-me a espada. Eu tenho de terminar o que foi começado. Não podem ver isto?" Sangue brilhante começou a manchar o seu vestido branco. "Dêem-me a espada e eu deixarei estes velhos ossos descansarem. É o que vocês querem, não é?"
(*continua*)



A Trilogia do Fogo das Bruxas

Atrás de Alexia, há um clarão de luz, um estrondo como o de um trovão e uma nuvem de fumaça de onde o atacante misterioso foi abalroado pelos servos. Sem pressa, ele caminha para fora do círculo de ossos estilhaçados que criou. "Não escutem ela, amigos," ele diz. "Vocês realmente querem dar a ela o que ela quer? Olhem o que ela fez!" Ele gesticula para o exército de servos e o horizonte fumegante de Corvis. "Eu estou aqui para proteger Corvis. Ela quer destruí-la. Dêem-me a espada."

O grupo tem uma escolha a fazer. Alexia e Oberen irão falar brevemente com o grupo caso estes falem com eles, mas sua paciência é curta. Cada um exige a lâmina. O exército de servos espera em silêncio. O Padre Dumas começa a se aproximar do grupo, mas Alexia lhe diz com um gesto para ficar para trás.

Se o grupo der a Fogo das Bruxas para Alexia, ela irá cumprir sua promessa. Com um gesto, todos os servos irão desabar em pilhas de ossos inertes. Ela irá então fazer uma medida e desaparecer, não se sabe para onde.

Se os PJs escolherem Oberen, os servos de Alexia imediatamente irão atacá-lo. Ele irá lutar selvagemmente com os mortos-vivos, usando a Fogo das Bruxas e suas magias,

mas o exército morto-vivo irá levar a melhor. Com suas melhores magias já gastas, e dúzias de esqueletos a lhe agarrar, Oberen cairá ao chão, praguejando. Alexia irá tomar a espada dele, dirigir um olhar de ódio aos PJs e teleportar-se para longe. Um momento depois de ela ter ido, todos os servos cairão, destruídos. Oberen também terá desaparecido, mas os PJs verão um pequeno medalhão de ferro trazendo a imagem de um olho e um relâmpago – o mesmo olho das tatuagens dos assassinos que eles encontraram mais cedo neste mesmo dia.

Finalizando

Alexia recuperou a espada e foi para um lugar desconhecido, almejando reanimar sua mãe e vingar-se de Oberen. (Seus planos exatos serão explorados em detalhes no *Livro Dois* desta trilogia.) O Padre Dumas está arrasado com o fato de sua sobrinha ter se mostrado uma vilã, mas ele agradece aos PJs por seus esforços. Oberen perdeu a Fogo das Bruxas, e está furioso; ele manterá seus olhos nos PJs daqui por diante, e está preparando um novo plano para recuperar a espada. O Magistrado Borloch conseguiu sobreviver a A Mais Longa das Noites, mas sua rica casa foi destruída pelos servos. Ele também voltará para causar mais problemas no *Livro Dois*. O Capitão Helstrom viu que os PJs são pessoas confiáveis, e continuará a trabalhar com eles no futuro.

E os PJs? Bem, eles tiveram uma boa apresentação a Corvis, a Cidade dos Fantasmas. O Mestre pode mantê-los ocupados com missões secundárias até que Alexia ressurgir no *Livro Dois* d'A Trilogia do Fogo das Bruxas. Eles podem trabalhar para o Capitão Helstrom, podem se envolver com o submundo do crime, ou explorar antigas ruínas de Orgoth no pântano. Eles podem até mesmo tropeçar em Voorie, o infame monstro do pântano, ou procurar pela mina de ouro perdida de Orven. Há muita aventura esperando-os nos Reinos de Ferro!



Vahn Oberen



Apêndices

Onde o Mestre pode encontrar um tesouro de grande sabedoria.



Apêndice A: Criaturas



Andarilho do Pântano

Dizem que qualquer um que morra na Floresta do Víuvo e não seja resgatado irá se levantar de novo em sete dias como um andarilho do pântano. Estes mortos-vivos tentam retornar a seus lares e matar aqueles que os abandonaram. Ainda pior, qualquer um que seja morto por um andarilho do pântano irá se erguer como um andarilho também, em apenas 1d4 minutos.

O povo do pântano diz que sabe como fazer um talismã que impede que um andarilho se aproxime. Produzir um talismã demora 2d4 dias de coleta de materiais, confecção e curtimento. Ao final deste tempo, o Mestre faz um teste de Ofícios (talismãs). O resultado do teste é a CD do teste de resistência de Vontade que o andarilho do pântano deve fazer para se aproximar a 15 metros do talismã. As habilidades de proteção não se acumulam; apenas o talismã mais forte na área terá efeito.

Cada andarilho pode tentar se aproximar de uma área

protegida uma vez. andarilhos com uma motivação especialmente forte podem receber até +10 de bônus. Por exemplo, há uma lenda dos pantaneiros sobre um jovem casal que foi escondido até a Floresta para um encontro romântico secreto. Uma gangue de bandidos atacou o casal, e o covarde rapaz fugiu, deixando sua noiva à sua própria sorte. Temendo pelo pior, ele encomendou o melhor talismã que podia pagar, mas de nada adiantou. Uma semana mais tarde, o andarilho que sua futura esposa tinha se tornado matou-o enquanto dormia. Ouvindo seus gritos, os pantaneiros queimaram a cabana do rapaz até o chão, com o andarilho e a vítima dentro.

Andarilho do Pântano: ND 2; Morto-vivo Médio; DV 3d12; 19 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 13 (+3 natural); Ataque corpo a corpo: garras +2 (dano: 1d6+1); AE: Criar andarilhos; QE: Morto-vivo; Tend. N; TR Fort +1, Ref +1, Von +3; For 12, Des 11, Cons -, Int 6, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Escalar +4, Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +2; Lutar às Cegas.

Tesouro: Nenhum.

Erva das Cavernas

Erva das cavernas é um grosso e pegajoso tapete de fungo que cresce no teto de cavernas e estruturas abandonadas. Quando uma criatura de sangue quente entra na área sob a erva das cavernas, ela deixa cair massas de longas e pegajosas gavinhas na tentativa de prender sua presa. As gavinhas são cobertas com enzimas digestivas, e causam dano por ácido em qualquer um que seja pego nelas. A presa é digerida onde está, e os ossos e outros resíduos são deixados para trás — um aviso para o explorador de masmorras atento.

Normalmente, a erva das cavernas sobrevive emboscando e consumindo roedores e outros pequenos mamíferos. Contudo, ela não consegue distinguir presas pequenas e facilmente digeríveis de criaturas maiores que podem feri-la. Conseqüentemente, ela irá prontamente atacar aventureiros

A Trilogia do Fogo das Bruxas

que se aproximem demais. Cortar ou queimar as gavinhas da erva das cavernas libertará suas vítimas, mas o fungo não será morto a menos que a massa no teto seja atacada.

Em termos de jogo, fazer 50% de dano a uma erva das cavernas destruirá as gavinhas, e os últimos 50% matarão o corpo da criatura. Se uma erva das cavernas perdeu suas gavinhas, elas irão se regenerar em 1d4+7 dias, depois dos quais a erva das cavernas estará caçando novamente. O fungo demora 1d10+10 minutos para retrair as suas gavinhas uma vez que as tenha deixado cair, a menos que a presa tenha sido morta; neste caso as gavinhas ficarão para baixo até que a digestão esteja completa, o que leva de 1 a 5 horas. O tempo de digestão depende do tamanho da presa.

A erva das cavernas pode crescer em pedaços tão pequenos quanto 1,5 m por 1,5 m, ou em colônias tão grandes quanto 100 metros quadrados. Um ataque consiste em deixar cair um pedaço de gavinhas de 1,5 m por 1,5 m. Uma erva das cavernas gigante pode fazer isto muitas vezes, mas não pode fazer com que mais de uma massa de gavinhas ataque uma mesma vítima, a menos que a vítima se mova para uma área sob um pedaço novo.

Bastante fumaça pode tornar a erva das cavernas inativa temporariamente. Aventureiros que precisem cruzar uma área infestada de erva das cavernas muitas vezes fazem uma grande fogueira e deixam a fumaça fazer o seu trabalho; alguns minutos de fumaça densa enevoarão os sentidos da erva das cavernas por 2d6 minutos. Além disso, uma tocha ou outra fonte de calor agitada sob a erva das cavernas às vezes (30%) fará com que ela jogue suas gavinhas.

Erva das Cavernas (1,5 x 1,5 m): ND 1; Planta Média; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +0; Desl. 0 m; CA 12 (+2 natural); Ataque corpo a corpo: gavinhas +0 (dano: 1d2, ácido); AE: Agarrar aprimorado; QE: Planta; Tend. Sempre N; TR Fort +4, Ref +0, Von -1; For 10, Des 10, Cons 14, Int -, Sab 9, Car 2.

Perícias & Talentos: Esconder-se +6, Observar +2.

Tesouro: 1/10° moedas; 50% mercadorias; 50% itens.

Notas: O Mestre não deve ajustar o Nível de Desafio de uma erva das cavernas para mais do que ND 2. A maior erva das cavernas possível, com 100 metros quadrados, ainda não vale 12x o valor básico de ND.

Gobber do Pântano

A Floresta do Viúvo é o lar de uma espécie asquerosa de goblinóide, que os nativos chamam de gobbers do pântano. Como todos os gobbers, eles preferem evitar uma luta mano-a-mano, mas são conhecidos por emboscarem viajantes ocasionalmente, em especial no inverno, quando as coisas estão difíceis. Uma emboscada de gobbers do pântano quase sempre começará com algum tipo de armadilha sendo disparada. Uma saraivada de dardos se segue, e então os gobbers investem rumo à batalha com adagas rústicas feitas

de osso. Membros importantes da tribo terão armas de metal.

Gobbers do pântano quase nunca atacarão um grupo de mais de dez oponentes, a menos que tenham uma avassaladora superioridade numérica. O seu objetivo na maioria dos casos é surpreender o inimigo e fugir com comida e outros objetos de valor; eles apenas lutarão até a morte quando não tiverem escolha. Eles vivem em tribos nômades de não mais de 40 indivíduos – eles não podem arcar com a perda de todos os seus guerreiros em um ataque fracassado.

Gobbers do pântano têm pele lisa e oleosa, e podem mudar de cor como camaleões. Para aproveitar ao máximo esta habilidade, eles vestem apenas farrapos de roupas. Rápidos nas pernas, eles também se movem silenciosamente através do pântano mais traiçoeiro. Como se isto não fosse suficiente, eles também fabricam maquinários primitivos e preparados alquímicos com os quais produzem uma espessa fumaça branca. Eles usam estes foles de fumaça para criar uma área de "névoa" densa que fornece ainda mais camuflagem para seus ataques. Personagens experientes podem detectar um odor sutil de fumaça de gobber do pântano com um teste de Conhecimento (local) contra CD 12. Se um personagem for bem-sucedido no teste, ele não é pegado surpreendido se houver uma emboscada.

Há uma tribo de gobbers do pântano na Floresta que faz comércio com os humanos que vivem na área. Há uma grande pedra lisa perto da Árvore do Enforcado onde mercadorias são trocadas ocasionalmente. Os humanos deixam comida ou ferramentas na pedra; na manhã seguinte eles acharão peles de alta qualidade deixadas em troca pelos gobbers. Os gobbers não irão se aproximar da pedra das trocas se houver algum humano por perto.

Gobber do Pântano: ND ½; Humanóide Pequeno (goblinóide); DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +2 (+1 Des, +1 racial); Desl. 9 m; CA 12 (+1 Des, +1 tamanho); Ataque corpo a corpo: adaga +1 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); ou à distância: dardo +2 (dano: 1d4); Tend. N; TR Fort +3, Ref +1, Von +0; For 10, Des 13, Cons 13, Int 7, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Esconder-se +3, Furtividade +3; Correr.

Tesouro: Normal.

Gorax

Um parente distante do ogro, o gorax faz o seu feioso primo parecer positivamente sofisticado. Estúpida e hostil, esta criatura faz seu covil em buracos úmidos, saindo apenas para caçar. Gorax freqüentemente usam ferramentas rústicas para escavar seus covis, mas em combate eles dependem de suas garras poderosas. Eles não falam, mas ocasionalmente podem entender uma palavra ou duas de Comum.

O gorax típico coleciona bugigangas brilhantes, assim como um corvo ou furão. Estes tesouros sempre estão

A Trilogia do Fogo das Bruxas

escondidos em algum lugar no seu covil, e podem incluir moedas valiosas, gemas ou mesmo armas. Na primavera, os gorax machos tentarão cortejar as fêmeas presenteando-as com estes objetos brilhantes, o que seria terno se as criaturas não fossem tão feias e hostis. Um gorax que tenha perdido suas "pedrinhas brilhantes" (talvez para um aventureiro de mão leve) irá uivar e choramingar por diversas horas – melhor dar bastante espaço para o seu luto!

Qualquer um que encontre um gorax faz bem em jogar no chão um punhado de moedas ou outros objetos brilhantes e fugir; se o gorax falhar em um teste de resistência de Vontade contra CD 8 as "pedrinhas brilhantes" farão a besta perder o interesse no visitante. Note que, uma vez que o combate tenha começado, ou se houver filhotes por perto, esta tática é totalmente inútil e o gorax lutará até a morte.

Treinadores talentosos já conseguiram domar gorax jovens e treiná-los para usar armas simples, mas eles são criaturas difíceis de se lidar. Apenas alguns permanecem no serviço militar hoje em dia, já que têm uma infeliz tendência de entrar em fúria sob pressão – há 5% de chance de que a criatura enlouqueça de medo e dor a cada vez que que sofra dano quando estiver com menos de 50% de seus PV. Um gorax enfurecido atacará os alvos vivos mais próximos.

Gorax: ND 2; Gigante Grande; DV 3d8+3; 16 PV; Inic. -1 (-1 Des); Desl. 9 m, CA 13 (-2 tamanho, +5 natural); Ataque corpo a corpo: garras +5 (dano: 1d6+4); Face/Alcance: 1,5 m x 1,5 m/3m; Tend. Normalmente NM; TR Fort +5, Ref +0, Von +1; For 18, Des 8, Cons 14, Int 5, Sab 10, Car 5.

Perícias & Talentos: Observar +2, Ouvir +2; Correr.

Tesouro: 100% de chance de 1d4 gemas.

Javali Pigmeu

Estes animais têm uma merecida reputação como seres ferozes. Eles irão atacar um grupo de qualquer tamanho caso se sintam mesmo levemente ameaçados. Por sorte, os javalis encontrados na Floresta do Viúvo são muito menores que os seus primos em outros lugares no Reino de Cygnar.

Javali Pigmeu: ND ½; Animal Pequeno; DV 1d8+2; 6 PV; Inic. +0; Desl. 9 m, CA 12 (+1 tamanho, +1 natural); Ataque corpo a corpo: chifre +2 (dano: 1d3+1); QE: Faro; Tend. N; TR Fort +4, Ref +2, Von +0; For 12, Des 11, Cons 14, Int 2, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +3.

Tesouro: Nenhum.

Jibóia do Pântano

Jibóias do pântano têm uma coloração marrom-esverdeada e camuflam-se bem na lama e árvores retorcidas. Estes répteis resistentes e cheios de escamas normalmente

mantêm-se afastados de pessoas, mas há ataques ocasionais, especialmente a crianças ou a quem ache um ninho por acidente. Os seus ovos são considerados uma iguaria, valendo 1d4 PO cada, dependendo do comprador e da qualidade.

Quando esta cobra morder, ela tentará agarrar e esmagar seu inimigo. (Note que agarrar aprimorado funciona apenas em criaturas menores que a jibóia).

Jibóia do Pântano: CD ½, Animal Médio, DV 1d8; 4 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 13 (+2 Des, +1 natural); Ataque corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4); AE: Agarrar aprimorado, esmagar 1d2; QE: Faro; Tend. Sempre N; TR Fort +2, Ref +4, Von +0; For 11, Des 14, Cons 11, Int 1, Sab 10, Car 2.

Perícias & Talentos: Esconder-se +7, Furtividade +8.

Tesouro: Nenhum.

Lula do Pântano

Lulas do pântano são raras, e, pelo que se sabe, existem apenas na área próxima a Corvis. Elas parecem quase idênticas às suas primas do mar, mas podem crescer até três metros de comprimento – sem contar seus tentáculos. Como lulas do mar, elas têm dois tentáculos extra-longos destinados a agarrar, com grandes ventosas nas pontas. Estes tentáculos têm 150% do comprimento do corpo. Os oito tentáculos remanescentes são do mesmo comprimento do corpo. Todos os tentáculos possuem ventosas por todo o seu comprimento, que por sua vez possuem dentes afiados. Lulas do pântano têm uma excelente habilidade de camuflagem, como os polvos, e podem instantaneamente mudar de cor para adequar-se ao ambiente.

As lulas usam sua excelente camuflagem para ficarem escondidas, esperando que a presa passe. Lulas jovens alimentam-se de peixes, assim como de répteis e insetos que acham na água. Na medida em que a criatura cresce, começa a caçar presas maiores – ratos, pássaros, veados e às vezes até mesmo gado que se aproxima demais da água. Habitantes da superfície que são presos são arrastados para a água e afogados, e então consumidos.

Quando pequenas, lulas do pântano são uma curiosidade – uma curiosidade deliciosa. Adultas, porém, podem ser muito perigosas. Elas irão prontamente atacar até mesmo criaturas do tamanho de um humano que entrem na água ou aproximem-se muito da margem.

Lulas do pântano liberam uma nuvem de tinta preta e irritante quando são ameaçadas. Elas podem fazer isto três vezes ao dia. A tinta obscurece a água e impedirá a visão por quatro comprimentos de corpo ao redor de toda a criatura. Ela também machuca os olhos, e causará -4 de penalidade em Constituição por 3d6 minutos a menos que um teste de resistência de Fortitude contra CD 16 seja bem-sucedido. Dependendo das correntes da água, a tinta persistirá por 1 a 20 minutos.

A Trilogia do Fogo das Bruxas

As glândulas de tinta são muito valiosas (até 20 PO), já que a tinta tem usos para escolásticos, magos, alquimistas e até mesmo *chefs* que cozinham pratos exóticos. Lulas do pântano também têm 2d6 nódulos bioluminescentes sob sua pele, que podem ser vendidos por até 5 PO cada para alquimistas e magos. Os nódulos brilharão fracamente por 2d4 dias depois da morte da lula.

Estas criaturas se adaptaram bem aos pântanos. Elas preferem permanecer em lagos e rios maiores, mas também são encontradas em aglomerações de água pantanosa parada. Os estudiosos acham que elas podem arrastar-se pela terra de uma extensão de água a outra, mas ninguém nunca viu isto.

Lula do Pântano (adulto): ND 2; Besta Grande; DV 2d10; 11 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. natação 9 m; CA 12 (-1 tamanho, +1 Des, +2 natural); Ataques corpo a corpo: tentáculo +3 (dano: 0, agarrar) ou mordida +3 (dano: 1d4+3); Face/Alcance 1,5 m x 3 m/3 m; AE: Agarrar aprimorado; Tend. N; TR Fort +3, Ref +4, Von +0; For 16, Des 13, Cons 11, Int 1, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +5.

Tesouro: Glândulas de tinta (20 PO), glândulas brilhantes (5 PO).

Nota: A lula não pode tentar um ataque de mordida até que tenha agarrado a vítima.

Morcego-Lâmina

Enquanto a maioria dos morcegos são inofensivos e se alimentam de frutas ou insetos, o morcego-lâmina é um predador perigoso. Caçando em bandos de 3 a 8 indivíduos, estes voadores sedentos por sangue são capazes de matar as maiores presas. Ferozes e destemidos, morcegos-lâmina são alvo de medo e ódio onde quer que estejam.

Um morcego-lâmina adulto tem uma extensão de asas de mais de um metro. As pontas de suas asas têm uma garra cruel, e sua cauda alongada termina em um ferrão afiado. Morcegos-lâmina atacam sua presa em bandos, cortando com as garras e estocando com as caudas, até que a vítima caia. Os atacantes então aterrissam e banqueteam-se no corpo. Eles gostam especialmente de animais de fazenda como vacas e ovelhas, e uma praga de morcegos-lâmina pode facilmente dizimar o gado de uma fazenda. Eles também podem facilmente despachar o fazendeiro, caso ele seja pego em campo aberto à noite! Muitas vezes um celeiro cheio de morcegos-lâmina é incendiado, já que isto é mais seguro do que tentar destruir a colônia.

Morcegos-lâmina são famosos por sua irritabilidade. Eles irão matar animais que não têm nenhuma intenção de comer, aparentemente por esporte. Eles também não têm medo de nada, e atacarão prontamente toda sorte de humanóides, especialmente se alguém entrar em seu refúgio.

Morcegos-lâmina têm uma péssima visão, e usam um

sentido de sonar para navegar. Como todos os morcegos, eles estão totalmente confortáveis na escuridão. Um fato interessante: o ferrão de suas caudas é bastante valioso – um fabricante de flechas pode usá-lo para construir uma flecha com +1 de bônus de melhoria em ataque e dano.

Morcego-Lâmina: ND ½; Besta Pequena; DV 1d10; 5 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 3 m, voo 36 m (bom); CA 13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataque corpo a corpo: cauda +3 (dano: 1d4); QE: Percepção às cegas; Tend. N; TR Fort +2, Ref +4, Von +0; For 10, Des 15, Cons 11, Int 2, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Esconder-se +6, Observar +2. Acuidade com Arma (cauda).

Tesouro: Nenhum.

Ratos Demoníacos

Estas odiosas ratazanas lembram uma cruz entre um rato e um grande macaco. Elas têm a altura da cintura de um humano quando de pé, e uma linha de espinhos afiados corre por suas costas. Eles não são muito inteligentes, atacando apenas com seus gigantescos dentes amarelos e nunca usando nenhum tipo de ferramentas. Ratos Demoníacos normalmente viajam em bandos de 5 a 20 indivíduos, e podem às vezes ser encontrados na Cidade Subterrânea de Corvis. Eles são excelentes nadadores.

Se metade de um bando de Ratos Demoníacos for morta, os sobreviventes têm 25% de chance de fugir a cada rodada de combate subsequente. Se isto acontecer, há 75% de chance de que eles voltem e ataquem de novo em 1d10+10 minutos; se ainda puderem encontrar o inimigo.

Ratos Demoníacos: ND ½; Besta Pequena; DV ½ d10+1; 3 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 12 m, natação 6 m; CA 13 (+1 tamanho, +2 Des); Ataque corpo a corpo: mordida +1 (dano: 1d4); QE: Faro; Tend. Sempre N; TR Fort +3, Ref +4, Von +0; For 10, Des 14, Cons 12, Int 3, Sab 11, Car 4.

Perícias & Talentos: Esconder-se +5, Furtividade +5.

Tesouro: Normal.

Servos

Os servos são uma grande categoria de mortos-vivos de poder variado. Todos eles têm uma coisa em comum – a maneira como são criados. Para criar um servo, um necromante precisa reunir as partes de corpos necessárias e encantá-las, colocando símbolos de poder nos velhos ossos e pele em decomposição. Um simples guarda esqueleto terá os símbolos mais modestos, enquanto a criação máxima de um necromante pode ser coberta dos pés à cabeça de tatuagens arcanas com poderes terríveis. São os símbolos que determinam as características do servo; o tipo de corpo não importa. Um servo "fresco" não é melhor do que um criado

A Trilogia do Fogo das Bruxas

de ossos antigos.

Há famílias de símbolos que determinam a inteligência, força, habilidade de combate, resistência à expulsão e muitos outros atributos do servo. Um necromante hábil pode determinar muito das capacidades de um servo apenas olhando as runas escritas nos velhos ossos. Novos símbolos vistos em inimigos derrotados podem ser examinados e possivelmente adicionados ao repertório do próprio necromante. Colocar um símbolo em um servo é um processo semelhante a criar um item mágico. É preciso muito tempo, e o processo consome um pouco do XP do conjurador.

A despeito do método incomum de sua criação, servos ainda são mortos-vivos, e estão sujeitos às mesmas regras que quaisquer outros. Eles podem ser expulsos, fascinados ou controlados. A força das runas que eles carregam determina o quão difícil é expulsá-los ou dissipá-los – não a forma de seu corpo.

Nesta aventura, há quatro tipos básicos de servos: erguidos, escravos, guerreiros e comandantes. Note que as estatísticas apresentadas aqui são típicas, mas de maneira nenhuma são a palavra final. Outro necromante pode desejar investir em seus escravos mais inteligência ou velocidade, por exemplo – servos são tão únicos quanto os necromantes que os produzem.

Os erguidos são os servos mais simples possíveis, e lembram zumbis se as matérias-primas estão frescas, ou esqueletos se estão velhas. Eles percebem as coisas à sua volta apenas fracamente, e são motivados pelo ódio dos mortos-vivos por tudo o que vive. Erguidos não compreendem ordens ou fazem trabalho útil – tudo o que podem fazer é vagar miseravelmente, atacando os vivos assim que os encontrarem. Necromantes hábeis não vêem muita utilidade nestes servos simplórios.

Escravos estão um passo acima dos erguidos. Autômatos quase sem mente, os Escravos podem receber ordens verbais simples, que seguirão sem questionar. Eles mal percebem as coisas à sua volta, e são incapazes de discriminar entre outros seres.

Guerreiros são tropas básicas de combate. Eles são bastante estúpidos, mas ainda muito mais inteligentes do que os Escravos. Eles podem facilmente perceber as coisas à sua volta, formar planos simples e trabalhar juntos para executá-los. Guerreiros comunicam-se através de chiados, bater de dentes e gestos lentos. Poucos entre os vivos entendem a linguagem dos servos.

Comandantes são os mais inteligentes e mais fortes entre os servos vistos nesta aventura. De maneira simples, eles são guerreiros com mais dados de vida e Inteligência. Eles falam a linguagem dos servos, e a maioria pode espremer algumas frases em Comum também.

Note que nenhum servo responde a propostas e barganhas.

Eles seguirão as ordens de seu criador ao pé da letra, mesmo que isto signifique sua própria destruição.

Servo (Erguido): ND 1/3; Morto-vivo Médio; DV 1/2 d12; 3 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 12 (+2 natural); Ataque corpo a corpo: mordida +0 (dano: 1d4); QE: Morto-vivo; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +0, Von +2; For 10, Des 10, Cons -, Int 2, Sab 10, Car 4.

Perícias & Talentos: Observar +3, Ouvir +3.

Tesouro: Nenhum.

Comportamento: Erguidos atacarão a coisa viva mais próxima até que sejam destruídos.

Servo (Escravo): ND 1/4; Morto-vivo Médio; DV 1/2 d12; 3 PV; Inic. -; Desl. 6 m; CA 12 (+2 natural); Ataque -; QE: Morto-vivo; Tend. N; TR Fort +0, Ref +0, Von +2; For 10, Des 10, Cons -, Int -, Sab 10, Car 4.

Perícias & Talentos: Nenhum.

Tesouro: Nenhum.

Comportamento: Escravos seguirão as ordens de seu criador – tarefas simples como "coloque estes ossos naquela carroça." Eles são totalmente incapazes de combate, comunicação ou decisão.

Servo (Guerreiro): ND 1/2; Morto-vivo Médio; DV 1d12; 6 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural, armadura também pode ser usada); Ataque corpo a corpo: arma simples +0 (dano: por arma); QE: Morto-vivo, resistência à expulsão +2; Tend. LM; TR Fort +0, Ref +1, Von +2; For 10, Des 12, Cons -, Int 6, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Escalar +5, Esconder-se +4, Furtividade +5, Observar +3, Ouvir +3.

Tesouro: Nenhum.

Comportamento: Servos guerreiros seguirão as ordens de seu criador. Estas criaturas são capazes de resolver problemas simples, tomar decisões, comunicar-se e trabalhar em equipe. Um grupo de servos guerreiros é normalmente encontrado com um servo comandante.

Servo (Comandante): ND 1; Morto-vivo Médio; DV 2d12; 13 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural, armadura também pode ser usada); Ataque corpo a corpo: arma simples +2 (dano: por arma +1); QE: Morto-vivo, resistência à expulsão +2; Tend. LM; TR Fort +0, Ref +1, Von +2; For 12, Des 12, Cons -, Int 9, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Escalar +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +3, Usar Cordas +4.

Tesouro: Nenhum.

Comportamento: Servos comandantes são relativamente inteligentes, e podem seguir instruções complexas de seu criador. Eles normalmente são encarregados com o comando de um grupo de servos guerreiros.



Apêndice B: PdMs



Corvis é uma cidade notável, cheia de trapaceiros, heróis e tudo entre eles. Neste apêndice, os Mestres irão encontrar tudo o que precisam para dar vida a Corvis para seus jogadores. Primeiro serão revelados os atributos de alguns PdMs genéricos – para que os Mestres tenham alguns números para auxiliá-los quando for necessário. A seguir, serão detalhados alguns dos PdMs notáveis da cidade, e quaisquer atributos importantes, posses e outras características que eles possam ter.

Perfis Genéricos de PdMs

Quando os jogadores enfrentam alguns bandidos na zona portuária, ou são logrados por um mercador, é importante que o Mestre tenha estatísticas de PdMs à mão. PdMs vêm em dois tipos: Verdes e Experientes. Estes correspondem em linhas gerais aos níveis 1 a 3. PdMs de nível maior são obviamente possíveis, mas devem ser usados apenas em encontros importantes para a história.

Os atributos destes PdMs genéricos são valores médios. Os Mestres podem e devem alterar os números para manter os jogadores atentos. Todos os atributos de PdMs são dados como se eles fossem humanos – adicione os modificadores apropriados se você usar outra raça.

Bandido

Passe tempo suficiente nas partes ruins da cidade e você encontrará um bandido ou três mais cedo ou mais tarde! Quase todos os bandidos de Corvis são humanos do sexo masculino.

Bandido (Verde): Humano Com1; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 1d8+3; 7 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 12 (+2 couro); Ataque corpo a corpo: adaga +2 (dano: 1d4+1, dec. 19-20/x2) ou clava +2 (dano: 1d6+1); ou à distância: adaga +1 (dano: 1d4+1, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +2, Ref +0, Von -1; For 12, Des 11, Cons 11, Int 9, Sab 9, Car 10.

Perícias & Talentos: Escalar +2, Intimidar +4, Natação +4, Observar +1, Ouvir +1; Prontidão, Vitalidade.

Bandido (Experiente): Humano Com3; ND 3; Humanóide Médio (humano); DV 3d8+3; 16 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 12 (+2 couro); Ataques corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4+1, dec. 19-20/x2) ou clava +4 (dano: 1d6+1); ou à distância: adaga +3 (dano: 1d4+1, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +3, Ref +1, Von +0; For 12, Des 11, Cons 11, Int 9, Sab 9, Car 10.

Perícias & Talentos: Escalar +4, Intimidar +6, Natação +6, Observar +1, Ouvir +1; Prontidão, Saque Rápido, Vitalidade.

Guarda

A Guarda da cidade é composta de guerreiros capazes e bem-treinados. Sendo homens da lei os guardas tentarão, quando possível, causar dano por contusão, atacando com seus bastões e utilizando o talento Contusão em Grupo. Eles também possuem o talento Desarme Aprimorado, para o qual não necessitam do pré-requisito de Inteligência.

Guarda (Verde): Humano Gue1; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 1d10+1; 6 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 13 (+2 couro batido, +1 escudo pequeno de aço); Ataques corpo a corpo: bastão +2 (dano: 1d6+1, contusão) ou clava +2 (dano: 1d6+1) ou espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19-20/x2); Tend. LN; TR Fort +3, Ref +0, Von +0; For 12, Des 11, Cons 12, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +2, Cavalgar +3, Conhecimento (lei) +2, Escalar +2, Natação +3; Contusão em Grupo, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada.

Guarda (Experiente): Humano Gue3; ND 3; Humanóide Médio (humano); DV 3d10+3; 19 PV; Inic. +4 (+4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 15 (+4 camisa de cota de malha, +1 escudo pequeno de aço); Ataques corpo a corpo: bastão +4 (dano: 1d6+1, contusão) ou clava +4 (dano: 1d6+1) ou espada longa +4 (dano: 1d8+1, dec. 19-20/x2); Tend. LN; TR Fort +4, Ref +1, Von +1; For 12, Des 11, Cons 12, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +3, Cavalgar +4, Conhecimento (lei) +3, Escalar +3, Natação +4, Observar +2, Ouvir +2; Contusão em Grupo, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Saque Rápido.

Novo Talento: Contusão em Grupo [Geral]

Você pode facilmente causar dano por contusão em um inimigo quando trabalhando com outros lutadores treinados.

Pré-Requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Se dois ou mais lutadores com Contusão em Grupo estiverem atacando o mesmo alvo e causando apenas dano por contusão, cada atacante recebe um ataque extra a cada rodada.

Ladino

Não é uma surpresa que o próspero submundo de Corvis tenha produzido legiões de ladinos. Veja o LRB I 46 para os detalhes desta classe.

Ladino (Verde): Humano Lad1; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 1d6; 3 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 couro); Ataque corpo a corpo: adaga +0 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2) ou clava +0 (dano: 1d6); ou à distância: adaga +2 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); AE: Ataque furtivo +1d6; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +4, Von +0; For 10, Des 14, Cons 11, Int 11, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos (Arquétipo gatuno): Abrir Fechaduras +3, Acrobacias +5, Arte da Fuga +4, Avaliação +3, Equilíbrio +5, Escalar +3, Esconder-se +5, Mensagens Secretas +2, Natação +2, Observar +4, Obter Informação +3, Ouvir +4, Operar Mecanismo +3, Saltar +2, Usar Cordas +4; Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Perícias & Talentos (Arquétipo punhuista): Abrir Fechaduras +4, Arte da Fuga +5, Atuação +2, Avaliação +3, Blefar +3, Disfarces +3, Escalar +2, Esconder-se +4, Furtividade +4, Intimidar +2, Mensagens Secretas +2, Observar +2, Obter Informação +2, Ouvir +2, Punga +4; Esquiva, Iniciativa Aprimorada.

Ladino (Experiente): Humano Lad3; ND 3; Humanóide Médio (humano); DV 3d6; 10 PV; Inic. +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 couro); Ataque corpo a corpo: adaga +2 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2), ou clava +2 (dano: 1d6); ou à distância: adaga +4 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); AE: Ataque furtivo +2d6; QE: Esquiva sobrenatural, evasão; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +7, Von +1; For 10, Des 14, Cons 11, Int 11, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos (Arquétipo gatuno): Abrir Fechaduras +5, Acrobacias +6, Arte da Fuga +6, Avaliação +4, Equilíbrio +6, Escalar +6, Esconder-se +6, Mensagens Secretas +3, Natação +3, Observar +5, Obter Informação +4, Ouvir +5, Operar Mecanismo +4, Saltar +3, Usar Cordas +5; Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Perícias & Talentos (Arquétipo punhuista): Abrir Fechaduras +5, Arte da Fuga +6, Atuação +3, Avaliação +4, Blefar +4, Disfarces +4, Escalar +3, Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +3, Mensagens Secretas +3, Observar +3, Obter Informação +3, Ouvir +3, Punga +8; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

Mercador

A vasta maioria dos mercadores nunca levantou uma lâmina em suas vidas, a menos que seja para avaliar seu valor. Por isso, suas habilidades de combate são patéticas, e suas perícias e talentos são voltados para seu ofício.

Mercador (Verde): Humano Esp1; ND ½; Humanóide

Médio (humano); DV 1d6; 3 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10; Ataque corpo a corpo: adaga +0 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); Tend. Várias; TR Fort +0, Ref +0, Von +3; Fort 10, Des 10, Cons 10, Int 12, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Avaliação +5, Blefar +3, Conhecimento (escolha um) +5, Diplomacia +5, Falsificação +3, Intimidar +3, Mensagens Secretas +3, Obter Informação +5, Ofícios (escolha um) +5, Profissão (mercador) +5; Foco em Perícia x2 (escolha duas).

Mercador (Experiente): Humano Esp3; ND 1; Humanóide Médio (humano); DV 3d6; 10 PV; Inic. +0, Desl. 9 m; CA 10; Ataque corpo a corpo: adaga +2 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); Tend. Várias; TR Fort +1, Ref +1, Von +4; For 10, Des 10, Cons 10, Int 13, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Avaliação +7, Blefar +5, Conhecimento (escolha um) +7, Diplomacia +7, Falsificação +5, Intimidar +4, Mensagens Secretas +3, Obter Informação +6, Ofícios (escolha um) +7, Profissão (mercador) +7; Foco em Perícia x3 (escolha três).



Apêndice C: Dramatis Personae



Alexia Giannor



Com dezessete anos, Alexia é a sobrinha do Padre Dumas. Sua mãe, a irmã da esposa de Dumas, era a líder das Bruxas de Corvis, e foi executada uma década atrás juntamente com as outras bruxas. Alexia herdou as habilidades mágicas da mãe e se tornou uma

A Trilogia do Fogo das Bruxas

poderosa feiticeira. De fato, ela é um prodígio, tendo habilidades de 10° nível em uma idade tão jovem. Ela é motivada por um desejo por vingança – vingança contra Borloch, que orquestrou o julgamento, e vingança contra Corvis, que ela considera uma cidade maligna. A primeira parte do seu plano é roubar a lâmina Fogo das Bruxas. No *Livro Dois*, ela irá usá-la para completar a restauração das bruxas, e então voltará sua atenção para o maligno magistrado Borloch.

Durante *A Mais Longa das Noites*, Alexia inquestionavelmente faz algumas coisas malignas. Ela está focalizada em duas coisas no momento: vingança e trazer sua mãe de volta à vida. Estes ideais obscurecem seu julgamento e levam-na a atos abomináveis, mas Alexia não é uma pessoa de coração maligno. Ela percebe as coisas de forma distorcida, certamente – mas ela evoluirá ao longo d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas*.

Alexia Ciannor: Humana Fet10; ND 10; Humanóide Média (1,67 m de altura); DV 10d4+10; 31 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10; Ataque corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4-1, dec. 19-20/x2); ou à distância: pistola pequena +5 (dano: 2d4, dec. 19-20/x3); Tend. N; TR Fort +4, Ref +3, Von +8; For 9, Des 10, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 17.

Línguas Faladas: Comum.

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Cavalgar +5, Concentração +12, Conhecimento (arcano) +12, Espionar +3, Identificar Magia +12, Obter Informações +5, Natação +4, Sobrevivência +2; Criar Item Maravilhoso, Magias em Combate, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4/3): 0° - consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, raio de gelo, som fantasma. 1° - enfeitiçar pessoas, escudo arcano, leque cromático, mísseis mágicos, montaria arcana. 2° - a armadilha de Leomund, arrombar, cegueira/surdez, invisibilidade. 3° - piscar, relâmpago, vôo. 4° - metamorfosear outros, olho arcano. 5° - criar mortos-vivos menor. Alexia também conhece magias necromânticas mais poderosas, algumas de sua própria criação, algumas aprendidas de tomos ancestrais – por exemplo, as magias que animam seus servos. Sua habilidade como necromante é prodigiosa, mas os longos rituais que ela aprendeu são inúteis em combate. Em um aperto, ela terá de contar com as magias listadas acima.

Posses: Além dos seus grimórios e moedas no valor de algumas PO, Alexia tem muito poucas coisas.

Gunner Wadock

Gunner vem trabalhando na rota Fellig - Corvis por mais de um ano. Ele é um chefe severo mas justo quando os PJs trabalham para ele no início desta aventura. Mais tarde, os PJs podem querer contratá-lo, ou pedir a ele que os

acompanhe em suas missões.

Gunner sabe muito sobre Corvis, e pode ser um aliado de valor. Ele também é um meio conveniente para o Mestre "dar uma força" a um grupo que esteja fraco demais.

Gunner Wadock: Humano Gue1/Esp1; ND 1; Humanóide Médio (1,88 m de altura); DV 1d10+1d6+5; 14 PV; Inic. +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 14 (+1 Des, +3 couro batido); Ataque corpo a corpo: espada longa +2 (dano: 1d8+1, dec. 19-20/x2); Tend. LN; TR Fort +3, Ref +1, Von +2; For 13, Des 12, Cons 13, Int 12, Sab 11, Car 10.

Línguas Faladas: Comum.

Perícias & Talentos: Conhecimento (local) +6, Diplomacia +5, Escalar +6, Falsificação +3, Saltar +6; Iniciativa Aprimorada, Reflexos de Combate, Vitalidade.

Posses: Gunner tem sua arma, armadura e algumas centenas de PO em moedas e gemas.

Julian Helstrom



O Capitão Helstrom é um oficial respeitado na Guarda, e o seu nome é bastante conhecido entre mercadores e criminosos. Muitos anos atrás, Helstrom foi um coronel nos exércitos do Rei, mas a crueldade e as ações desonrosas de Raelthorne o Velho forçaram-no a dar baixa em protesto. Durante sua carreira militar, o Capitão teve muitas aventuras, talvez a mais famosa das quais seja o incidente com a Companhia da Garra.

Depois de um ano vagando por Cygnar, Helstrom juntou-se à Guarda em Corvis, começando sua carreira novamente.

O Capitão é extremamente leal ao novo Rei, e ele na verdade é um agente de Raethorne o Jovem, apesar de ninguém em Corvis saber disto. A lealdade de Helstrom será posta à prova no *Livro Dois* d'A *Trilogia do Fogo das Bruxas*, *A Sombra do Exilado*.

Capitão Julian Helstrom: Humano Gue8; ND 8; Humanóide Médio (1,68 m de altura); DV 8d10+8; 52 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 6 m; CA 17 (+2 Des, +5 peitoral de aço); Ataque corpo a corpo: espada longa obra-prima +12/+7 (dano: 1d8+4, dec. 17-20/x2); ou à distância: pistola militar +11/+6 (dano: 2d6, dec. 19-20/x3); Tend. LN; TR Fort +7, Ref +5, Von +5; For 16, Des 14, Cons 13, Int 12, Sab 13, Car 15.

Línguas Faladas: Comum.

Perícias & Talentos: Abrir Fechaduras +4, Adestrar Animais +9, Concentração +5, Escalar +5, Falsificação +5,

A Trilogia do Fogo das Bruxas

Natação +4, Sobrevivência +5; Ataque Poderoso, Desarme Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Liderança, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Tolerância.

Posses: O Capitão Helstrom possui uma espada longa obra-prima, que ele carregava quando era um oficial do exército. Ele ainda usa sua pistola militar e armadura de Cygnar também. Todo o seu equipamento é mantido em perfeitas condições. O Capitão também tem gemas e moedas no valor de alguns milhares de PC, divididas entre a sua casa e o Banco de Cygnar.

Visite www.jamborpg.com.br para mais informações sobre como a pistola do Capitão funciona – há um arquivo em PDF grátis na seção de *downloads*, junto com outras surpresas como um mapa de Corvis pronto para imprimir.

Pandor Dumas



O Padre é o Alto Prelado de Corvis e um pilar da comunidade. Sua vergonha é que a irmã de sua própria mulher foi executada como bruxa uma década atrás. Com sua mulher agora também morta, o Padre Dumas cuida de sua sobrinha Alexia sozinha.

Apesar de ser um homem de quarenta e poucos verões, seu cabelo é completamente grisalho e suas feições são enrugadas. Ele parece mais velho do que seus anos, mas ainda é resistente quando é preciso. A comunidade ama e respeita o Padre, que tem excelente reputação em Corvis. Normalmente, o Padre Dumas não leva armas ou armadura. Se ele precisar entrar em combate, irá buscar seu *escudo grande de aço +1*, sua *maça pesada +1* e sua *cota de talas +1*, o que lhe concede CA 20.

Padre Pandor Dumas: Humano Cle6; ND 6; Humanóide Médio (1,72 m de altura); DV 6d8+6; 33 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10 ou 20 com armadura; Ataque corpo a corpo: *maça pesada +1 +5* (dano: 1d8+2); Tend. LB; TR Fort +6, Ref +2, Von +8; For 12, Des 11, Cons 13, Int 12, Sab 16, Car 16.

Línguas Faladas: Comum.

Perícias & Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (local) +4, Cura +6, Diplomacia +4, Espionar +3, Identificar Magia +5. Expulsão Extra x2, Magias em Combate, Magia Penetrante.

Domínios Clericais: Bem, Cura.

Magias de Clérigo Conhecidas (6/5 + 1/4 + 1/3 + 1/1 + 1): 0° - *Consertar, Detectar Magia, Guia, Ler Magias, Luz,*

Virtude. 1° - *Compreensão de Linguagens, Detectar Mal, Escudo Entrópico, Proteção Contra o Mal, Remover Medo, Santuário.* 2° - *Ajuda, Cativar, Consagrar, Imobilizar Pessoas, Zona da Verdade.* 3° - *Caminhar na Água, Curar Ferimentos Graves, Dissipar Magia, Oração.* 4° - *Poder Divino, Restauração.*

Posses: Os únicos itens dignos de nota do Padre Dumas são seu *escudo +1*, *maça pesada +1* e *cota de talas +1*. Ele tem poucas posses mundanas e nem sempre usa sua armadura.

Ulfass Borloch



O Magistrado Borloch é membro do conselho da cidade, e detém menos poder apenas que o prefeito. Ele é um homem completamente vil. Ele chantageou as Bruxas de Corvis a fazerem sua vontade maligna, para que seu poder pessoal crescesse pelos atos delas. Quando as Bruxas já não eram mais de utilidade para ele, ele fez com que fossem executadas. Borloch foi, por sua vez, manipulado por Vahn Oberen, que tinha suas próprias razões para querer as Bruxas mortas por suas próprias mãos.

Magistrado Ulfass Borloch: Humano Lad6; ND 6; Humanóide Médio (1,62 m de altura); DV 6d6+6; 28 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 9 m; CA 16 (+3 Des, +2 couro +1); Ataque corpo a corpo: adaga +4 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); ou à distância: adaga +7 (dano: 1d4, dec. 19-20/x2); AE: Ataque furtivo +3d6; QE: Esquiva sobrenatural, evasão; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +8, Von +3; For 10, Des 16, Cons 11, Int 14, Sab 12, Car 8.

Línguas Faladas: Comum

Perícias & Talentos: Avaliação +10, Blefar +8, Cavalgar +4, Conhecimento (local) +11, Decifrar Escrita +11, Diplomacia +8, Falsificação +11, Furtividade +5, Intimidar +8, Obter Informação +8, Observar +4, Ouvir +4, Profissão (advogado) +10, Sentir Motivação +10; Esquiva, Liderança, Vitalidade x2.

Posses: Como um poderoso e corrupto político, Borloch tem uma vasta fortuna. Ele também pode pôr suas mãos gordas em itens mágicos.

Vahn Oberen

Este poderoso mago é o indivíduo na verdade responsável pela execução das Bruxas de Corvis. Ele previu a ascensão das Bruxas através de profecias ancestrais, e manipulou o Magistrado Borloch para que chantageasse e prendesse as mulheres. No final, o próprio Oberen foi o executor das

A Trilogia do Fogo das Bruxas



bruxas. A sua lâmina mágica, a Fogo das Bruxas, transferiu parte do poder de cada uma delas para ele.

Oberen era conhecido como Dexer Sirac, o líder da temida Inquisição de Vinter Raelthorne. Poucos afora seus leais ex-Inquisidores sabem de sua verdadeira identidade.

Vahn Oberen: Humano Mag12; ND 12; Humanóide Médio (1,74 m de altura); DV 12d4+24; 49 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, *anel de proteção +2*); Ataque corpo a corpo: *adaga +3 +9/+4* (dano: 1d4+3, dec. 19-20/x2); ou à distância: *adaga +3 +11/+6* (dano: 1d4+3, dec. 19-20/x2); Tend. NM; TR Fort +6, Ref +6, Von +10; For 11, Des 15, Cons 14, Int 18, Sab 14, Car 13.

Línguas Faladas: Comum, e algumas outras que despedaçariam sua mente se ele falasse uma única palavra em seu ouvido...

Perícias & Talentos: Alquimia +8, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (local) +14, Esconder-se +7, Espionar +18, Identificar Magia +19, Obter Informação +11, Ouvir +3; Escrever Pergaminho, Estender Magia, Dominar Magia (*transformação momentânea*), Forjar Anel, Magias em Combate, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia.

Magias de Mago Conhecidas (4/5/5/5/4/3/2): 0° - *abrir/fechar, brilho, consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca*

arcana, pascar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, romper morto-vivo, som fantasma. 1° - *animar cordas, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, identificação, imagem silenciosa, queda suave, transformação momentânea, toque chocante, toque macabro.* 2° - *a armadilha de Leomund, arrombar, levitação, reflexos, ver o invisível.* 3° - *bola de fogo, dissipar magia, lentidão, proteção contra elementos, velocidade, vôo.* 4° - *enfeitiçar monstros, escudo de fogo, invisibilidade aprimorada, invocar criaturas IV, metamorfosear-se, padrão prismático, porta dimensional.* 5° - *criar mortos-vivos menor, dominar pessoas, imobilizar monstros, muralha de energia, muralha de ferro, muralha de pedra, névoa mortal, pesadelo.* 6° - *carne para pedra, corrente de relâmpagos, invocar criaturas VI.*

Posses: Oberen carrega uma *adaga +3* de origem misteriosa. A arma emite luz ao seu comando, e pode ter outras habilidades também. Ele ainda tem um *anel de proteção +2*. Se um dia precisar de dinheiro, ele tem acesso a uma grande quantidade, assim como itens mágicos exóticos e músculos de aluguel. Não mexa com o Líder da Inquisição, mesmo se ele estiver aposentado e fugindo da justiça do Rei!

Produtos da Linha Reinos de Ferro

A Trilogia do Fogo das Bruxas, Livro II A Sombra do Exilado

Uma Aventura do Sistema d20 para Personagens de Nível 3 a 5. 64 páginas.

Uma perigosa viagem através de um rio, um lúgubre templo de máquinas e o retorno de um inimigo há muito esquecido. Uma receita para aventura nos Reinos de Ferro!

Preparar, Apontar, Vol. I Manual do Jogador dos Reinos de Ferro

Acessório para Jogadores. 64 páginas.

Preparar, Apontar, Vol. I irá agradar a jogadores e mestres, apresentando as ferramentas necessárias para criar e desenvolver personagens e aventuras no mundo de fantasia a vapor dos Reinos de Ferro.

A Trilogia do Fogo das Bruxas, Livro III A Legião das Almas Perdidas

Uma Aventura do Sistema d20 para Personagens de Nível 5 a 7. 96 páginas.

A cidade de Corvis está sitiada, e os PJs irão se envolver com tumbas ancestrais e formar uma aliança improvável em sua tentativa de esmagar os invasores.



Visite www.jamborg.com.br para material gratuito e informações adicionais dos produtos da linha Reinos de Ferro.



REINOS DE FERRO™

Ela era apenas uma criança quando sua mãe foi executada por crime de bruxaria.

Ela apenas quer sua mãe de volta. Isto é tão errado assim?

Mas, às vezes, se você quer que algo seja feito, você precisa derrubar uma cidade com uma horda de mortos-vivos.

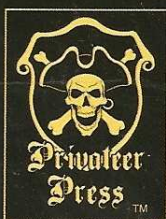
Conheça os REINOS DE FERRO™ neste primeiro livro de um surpreendente novo cenário de campanha! Explore um mundo onde a magia e a tecnologia caminham de mãos dadas, onde o terror espreita de diversas formas à noite e onde artefatos ancestrais decidem os destinos dos homens!

O Livro Um da Trilogia do Fogo das Bruxas™ fornece o perfeito ponto de entrada para os REINOS DE FERRO™. Meio aventura, meio material de consulta, este livro traz semanas de material de campanha assim como novos monstros, lugares, criações mágicas e interessantes personagens para serem usados por anos a fio.

Este livro requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons® 3ª Edição, publicado pela Devir Livraria®.

Uma aventura para personagens do 1º ao 3º nível.

Publicado sob autorização de:



www.privateerpress.com



www.jamborpg.com.br

Classificação
Inadequado para
menores de 14 anos
Ministério da Justiça

ISBN 85-89134-06-7

