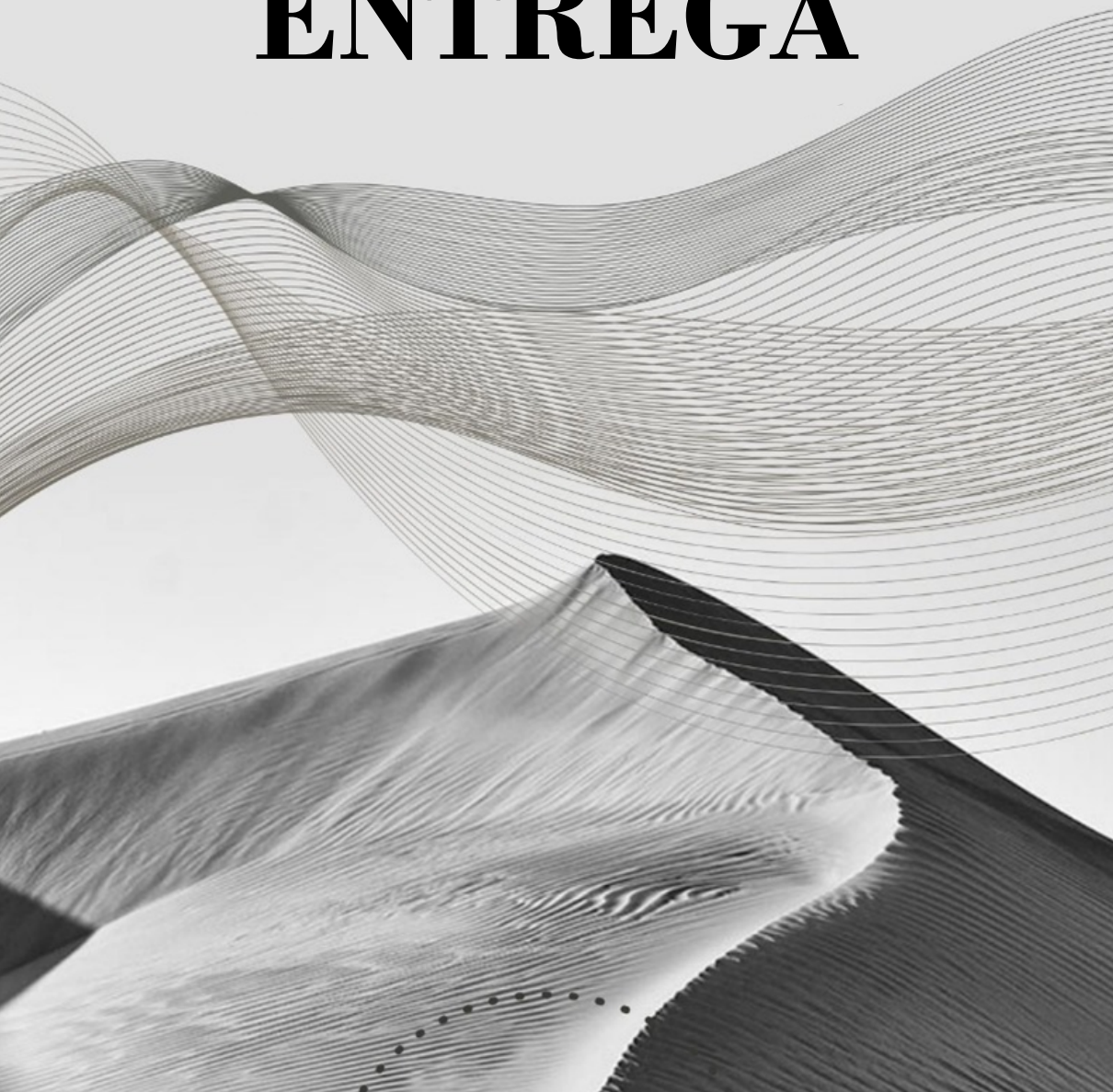




ENTREGA





A ENTREGA

VINÍCIUS ISMERIM SANTOS DE LARA





A ENTREGA

VINÍCIUS ISMERIM SANTOS DE LARA

1ª EDIÇÃO – 1ª IMPRESSÃO – DEZEMBRO DE 2023

ESCRITO POR VINÍCIUS LARA

CAPA: IGOR SPÍNOLA MELLO
(ATRAVÉS DE IA)

SOBRE O AUTOR: Sou um amante do Jogo de Interpretações de Papéis, com maior inclinação na abordagem narrativista e na cooperatividade. Escritor independente e mais narrador do que jogador.

Livro: A Herança dos Exploradores: Volume 1 de A Saga dos Corbans

e-mail: vinicius.ismerim@gmail.com

Blog: https://medium.com/@Vinicius_Lara

INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura de sessão única (one-shot) para personagens de 3º nível no cenário de ARKHI.

O objetivo é explorar a efetividade e as dificuldades de Lumn com personagens um pouco mais fortes (nível Heroico) e fazer a aventura servir como introdução para uma campanha de mistério, investigação e exploração.

A TRAMA

Os jogadores são fundadores de um grupo de mercenário reconhecidos na Cidade Velada por transportarem com segurança mercadorias e pessoas pelo deserto de Lumn.

No momento, eles estão com o trabalho de transportar uma mercadoria (um pequeno e pesado baú) da Cidade Velada até uma das Cidades Verticais (construídas e habitadas por Castanhos).

O contratante é um integrante do Conselho Rasmúnico – o contrato foi feito através de um Emissário dele, que deixou com o grupo um contrato simples e prático.

PREPARAÇÃO

Esta aventura funciona melhor com um grupo de 4-6 jogadores.

Os jogadores podem fazer até 2 personagens, mas controlarão um por vez – o segundo será um personagem reserva, que

na narrativa está no grupo, mas assume uma função de auxílio.

Os personagens dos jogadores começam no nível 3, rolando os dados de vida normalmente e com 3d6x100 PC, podendo comprar os recursos do LB1 (convertendo o PC em PO, normalmente).

Ao fim da criação dos personagens, os jogadores ganham 1 item à sua escolha não mágico (mapa, uma arma de qualidade feita de aço ou obsidiana, uma armadura de qualidade que não seja de metal, algum equipamento ou utensílio que deseje).

Também é possível aos jogadores escolherem os personagens do elenco abaixo – além do item recebido, o narrador concede 1 item único para cada personagem, com a intenção de destacar tais personagens como relevantes no cenário, este recurso é totalmente optativo.

Com os personagens dos jogadores prontos, o narrador lerá a introdução da campanha (*Parte I: Seguindo o Caminho*) e a aventura tem início.

DO ELENCO

Os jogadores convidados criaram 2 personagens cada, que estão apresentados abaixo.

PERSONAGEM DO ELIABE

Jekyll, Plomeriel (elfo) – Meggia – Caótico

Ladrão de 2º Nível e Mago de 1º Nível

FOR 12(+0) DES 15(+2) CON 13(+1)

INT 14(+1) SAB 11(+0) CAR 10(+0)

PV 15 CA 13 JPD 8 JPC 6 JPS 5

Ataques: 1x Adaga de Osso +1 (1d4) | 1x Espada Curta +1 (1d6)

Equipamentos: Cantil (2 usos), Ferramentas de Ladrão (feita de ossos pequenos), Corda Frágil, Ganchos de Pedra, Espada Curta (de obsidiana), 4x Adagas de Osso, 6x Tochas de Sávia, Pederneira, Saco de Dormir, Saco Grande de Retalhos, Grimório, Máscara de Madeira Macabra (+1 CA e +1 slot de magia de 1º Círculo).

Histórico: descendente de uma família nômade do deserto, seu pai era um homem extremamente violento e sem escrúpulos. As agressões chegaram no auge quando assassinou a própria esposa, mãe de Jekyll. Nesse momento Jekyll entrou num estado de torpor e confusão mental que acabou gerando uma espécie de segunda personalidade nele, uma criança inocente e um assassino cruel. Jekyll acabou vingando a morte de sua mãe e depois passou a seguir a vida como mercenário pelas dunas.

Habilidades: Percepção Natural, Gracioso, Arma Racial, Imunidades (sono e paralisia de Ghoul), Movimento de 9m, Infravisão de 18m, Ataque Furtivo, Ouvir Ruídos (1-2 em 1d6), Talentos de Ladrão (4 pontos para distribuir), Ler Magias, Detectar Magias, Magias Arcanas, Grimório (4 magias de 1º Círculo, sendo 3 escolhidas e 1 aleatória).

PERSONAGENS DO FELIPE AUGUSTO

**Adanmut, Jaonída (Humano)
Rasmum – Caótico**

Arqueiro de 3º Nível

FOR 7(-1) DES 12(+0) CON 10(+0)

INT 8(-1) SAB 10(+0) CAR 6(-1)

PV 22 CA 10 JPD 6 JPC 7 JPS 6

Ataques: 1x Arco Longo +3 (1d8) | 1x Adaga de Osso +2 (1d4-1)

Equipamentos: Cantil (2 usos), 2x Corda, 10x Ganchos de Pedra, 24x Pinos de Pedra, Arco Longo, Adaga de Osso, Funda de Tripas, Algibeira, 20x Flechas de Caça, 3x Tochas de Sávia, Saco Grande de Retalhos, 1x Fardo de Roupas + Sandalias, Manto do Viajante (+1CA, 0,5 Carga, 1-2 em 1d6 de Furtividade no deserto).

Histórico: Você era um jovem que cresceu numa pequena cidade no meio do deserto. Acabou virando aventureiro após um de um acidente que matou todos os seus parentes. Seu sonho é acabar sua vida aposentado numa grande e importante cidade.

Habilidades: Aprendizado (+10% Xp), Adaptabilidade (+1 JPC), Aparar, Maestria com Armas (Arco Longo), Tiro em Curva, Puxada Aprimorada.

Duneborne, Jaonída (Anão) – Rasmus – Caótico

Guerreiro de 3º Nível

FOR 18(+3) DES 13(+1) CON 14(+1)

INT 10(+0) SAB 13(+1) CAR 11(+0)

PV 23 CA 16 JPD 6 JPC 7 JPS 6

Ataques: 1x Fêmur Humano +6 (1d4+5) | 1x Azagaia de Pedra +6 (1d4+6)

Equipamentos: Cantil (2 usos), 2x Corda, 10x Ganchos de Pedra, 24x Pinos de Pedra, Fêmur Humano, Funda de Tripas, Azagaia de Pedra, 2x Adaga de Osso, 3x Tochas de Sávia, Pederneira, Saco de Dormir, Saco Grande de Retalhos, 1x Fardo de Roupas + Sandalhas, Armadura de Carapaças (carga 2 e +4 CA), Escudo de Espinhos Ósseos (carga 1, +1CA e +1 dano corpo-a-corpo).

Histórico: Duneborne, é o que é e sempre será assim! Não se ganha alguns cabelos brancos neste maldito deserto se não se preocupar principalmente com seu próprio umbigo. Isso não quer dizer que vez ou outra Duneborne não ajudou companheiros. Sim! Isso acontece e um sobrevivente sabe quando estar só é desvantagem. Duneborne não liga para intrigas políticas, liga apenas para conseguir um bom pedaço de pão asmo e alguma água para passar o dia. Onde ele nasceu? Não importa. Quem são seus pais? Nunca saberá, pois desde que se lembra vive entre caravanas itinerantes, comboios ou tentando arrumar um lugar pra dormir na cidade. Duneborne é o que é, como a areia, ontem estava lá, hoje está aqui e amanhã pode não estar mais.

Habilidades: Vigoroso, Minerador, Inimigos (Orcs, Goblins e Hobgoblins), Armas Grandes (apenas armas raciais, feita pelos anões), Movimento de 6m, Infravisão de 18m, Aparar, Maestria com Armas (Fêmur e Azagaia).

PERSONAGENS DO HELDER

Zulmat, a Sombria, Plomeriel (Elfa)
Meggia - Caótico

Necromante de 3º Nível

FOR 8(-1) DES 13(+1) CON 14(+1)

INT 15(+2) SAB 14(+1) CAR 4(-2)

PV 13 CA 11 JPD 7 JPC 6 JPS 6

Ataques: 1x Adaga de Osso (1d4-1) | 1x Azagaia de Pedra (1d4)

Equipamentos: Cantil (2 usos), Azagaia de Pedra, 2x Adaga de Osso, Grimório, 10x Couro Branco (Pergaminho) + Carvão para Escrever, Corda Frágil, 5x Ganchos de Pedra, 12x Pinos de Pedra, Lanterna furta-fogo, 2x Óleo, Pederneira de Baixa Qualidade, Saco de Dormir de Peles, Saco de Retalhos, Sandálias Usadas e Farrapos para Vestir, 4x Rações de Viagem, Colar da Alma (+1 magia e armazena 1 alma ao custo de metade do PV).

Histórico: O festivo plomeriel Zaher sucumbiu nas areias do terrível deserto de Lumn. Zulmat, uma estudante de magia, encontrou o corpo de seu irmão e, transtornada, manteve consigo o cadáver na intenção de descobrir uma forma de trazê-lo de volta à vida. Após árduo estudo e práticas ocultas dos mais nefastos sortilégios, Zulmat conseguiu o que tanto almejava: reanimar Zaher! No entanto, o processo drenou mentalmente a maga, passando a singrar o deserto junto ao irmão de acordo com o desejo de Meggia.

Zulmat é superprotetora e acumuladora compulsiva. O deserto tirou muito dela. Ela tenta manter tudo, das coisas mais mundanas, sob seus domínios. Ela vê constantemente essas coisas escapando como areia fina entre seus dedos. Isso faz com que ela crie um bloqueio ao se relacionar com as pessoas, ninguém consegue realmente ultrapassar esse limite.

Habilidades: Percepção Natural, Graciosos, Arma Racial, Imunidades (sono e paralisia de Ghoul), Movimento de 9m, Infravisão de 18m, Ataque Furtivo, Ouvir Ruídos (1-2 em 1d6), Talentos de Ladrão (4 pontos para distribuir), Ler Magias, Detectar Magias, Magias Arcanas, Grimório (4 magias de 1º Círculo, sendo 3 escolhidas e 1 aleatória).

Zaher, Plomeriel (Elfo) – Meggia – Caótico

Bardo de 3º Nível

FOR 7(-1) **DES** 14(+1) **CON** 9(+0)

INT 11(+0) **SAB** 12(+0) **CAR** 12(+0)

PV 10 **CA** 13 **JPD** 7 **JPC** 5 **JPS** 5

Ataques: 1x Adaga de Osso +1 (1d4-1) | 1x Fêmur de Yeldra +1 (1d8-1)

Equipamentos: Fêmur de Yeldra, 2x Adaga de Osso, Alaúde, 3x Frasco de Óleo, Armadura de Couro, Corda Frágil, 5x Ganchos de Pedra, 12x Pinos de Pedra, 6x Tochas de Sália, Pederneira de Baixa Qualidade, Saco de Retalhos, Sandálias Usadas e Farrapos para Vestir, Capa Exótica (+1 em Teste de Reação e nas habilidades e Talentos sociais do bardo).

Histórico: Zaher permanece sempre atrelado à irmã, está sujeito aos comandos dela e não consegue se afastar. Por possuir um vínculo emocional fraternal com a necromante que o trouxe de volta à vida, consegue manter um mínimo de humanidade, possibilitando se expressar e ter sensibilidade em suas composições e performances bárdicas.

Zulmat não concebe imaginar a possibilidade de perder o irmão mais uma vez e Zaher não sabe se continuaria vagando pelo mundo sozinho, mas pensa no infortúnio de manter o propósito de existir, nem que seja para vingar sua irmã num futuro derradeiro.

Habilidades: Percepção Natural, Graciosos, Arma Racial, Imunidades (sono e paralisia de Ghoul), Movimento de 9m, Infravisão de 18m, Ataque Furtivo, Ouvir Ruídos (1-2 em 1d6), Talentos de Ladrão (4 pontos para distribuir), Ler Magias, Detectar Magias, Magias Arcanas, Grimório (4 magias de 1º Círculo, sendo 3 escolhidas e 1 aleatória).

PERSONAGEM DO IGOR

Carim Badawí, Lukaresh (Halfling)
Nagual – Neutro

Ladrão de 3º Nível

FOR 12(+0) **DES** 14(+1) **CON** 11(+0)

INT 13(+1) **SAB** 9(+0) **CAR** 11(+0)

PV 11 **CA** 11 **JPD** 7 **JPC** 6 **JPS** 7

Equipamentos: Cantil (com Água), Pena e Tinta, 10x Pergaminhos, Porta Mapas, Apito, 1x Corda Frágil, 5x Ganchos de Pedra, 1x Saco de Dormir, 1x Saco Grande de Retalhos, 3x Tochas de Sália, Roupas de Qualidade, Sextante (instrumento para medir as estrelas, impede de se perder enquanto puder enxergar os astros), Mapa Misterioso (após encontrar qualquer ARKHItetura, o mapa marca a construção com uma gota de sangue).

Histórico: Carim Badawi, um halfling nascido no deserto, cresceu entre os nômades Lukaresh, aprendendo suas lendas e a arte da cartografia. Fascinado pelos ventos e pelas mudanças da areia, tornou-se um mestre em mapear o deserto. No entanto, escolheu um caminho próprio, tornando-se um ladrão astuto, conhecido por criar mapas falsos que enganavam aventureiros em busca de tesouros inexistentes.

Apesar de suas trapaças, a cultura Lukaresh nunca o abandonou. O lema de seu povo – “Um caminho muda com o vento, todos os ventos levam ao coração de Nagual” – ecoava em sua mente, lembrando-o de suas raízes. Assim, entre a arte e o engano, Carim seguiu sua jornada, equilibrando tradição e esperteza enquanto desenhava mapas onde realidade e ilusão se misturavam.

Habilidades: Furtivos, Destemidos, Bons de Mira, Pequenos, Restrições (armas grandes), Talentos de Ladrão (1-3 Armadilha, 1-3 Arrombar, 1-4 Escalar, 1-3 Furtividade, 1-2 Punga), Ouvir Ruídos (1-3), Ataque Furtivo.

SEGUINDO O CAMINHO

Lumn se revela diante de vocês num contraste gritante. O céu de um branco puro e imutável contrastando com as dunas negras como o vazio. Do alto da duna, vocês absorvem o mar de areia inexorável. No horizonte, ao sul, um vale se estende entre duas dunas que sobem aos céus como colossos que desejam tocar o sol.

Após uma simples escalada no início da manhã, estando na crista de uma duna com algumas poucas dezenas de altura, vocês avaliam a paisagem monocromática que se abre adiante.

O pequeno e pesado baú de madeira reforçado com ossos, incumbência de um Conselheiro Rasmûnico, lhes acompanha. Após duas semanas viajando pelo temível deserto, vocês acreditam estarem próximos de seu destino.

Um de vocês relê o contrato em busca de mais alguma informação escondida:

“Este contrato simboliza uma sociedade provisória entre os Arautos das Dunas e o Conselheiro Heródes IV.

Os Arautos das Dunas estão incumbidos a realizar o transporte de um baú lacrado da Cidade Velada até o limiar da Cidade Vertical, localizada a oeste de Lumn, entre os acampamentos dos Plomeriel que cultuam Meggia e as Ruínas Ciclópicas.

O baú NÃO DEVE SER VIOLADO e deve ser entregue diretamente aos Homens Castanhos que esperam vossa presença daqui a 17 dias.

Para este serviço, será pago 500 moedas de cobre no ato do contrato e outras 500 moedas de cobre no retorno, além do título de Protetores da Cidade Velada.

Que Lumn tenha misericórdia de vocês e lhes permitam sucesso nessa empreitada”

O trabalho consista em chegar até uma Cidade Vertical. Lidar com os Castanhos. Algo nada promissor... Não à toa, são vocês os contratados.

Os jogadores, cientes do prazo médio da viagem e de já estarem viajando pelo deserto há 14 dias, devem informar a quantidade de recursos e mantimentos restantes, incluindo montarias, ferramentas, ração de

É importante que o grupo faça esse pequeno flashback para avaliarem o quanto de recursos desejam ter (e poderão ter). Isto irá mostrar o quanto eles desprezam ou não os perigos naturais do deserto de Lumn. Os jogadores podem optar por manter um pouco de água e de ração de viagem e assumir os riscos de terem viajado 14 dias com poucos recursos.

viagem e bebidas (tais recursos são descontados do dinheiro restante dos jogadores).

Caso o grupo não queira (ou não possa) arcar com os custos de uma viagem segura, peça duas JPC: uma para avaliar se eles adoeceram devido às más condições de alimentação, se falharem; a outra, devido ao cansaço por viajar pelo deserto com mantimentos de baixa qualidade. Uma falha acarreta na condição Exausto (todos os testes difíceis e -2 no Movimento) – duas falhas, portanto, gerará a condição Extenuado (todos os testes muito difíceis e Movimento igual a 2). Caso os jogadores tiveram uma quantidade razoável de mantimentos, mas não suficiente para 14 dias (como, por exemplo, para 7 dias, um pouco mais ou um pouco menos), o teste pode ser feito como fácil.

O grupo está no topo de uma duna baixa, com aproximadamente 1d4x5 metros de altura e carregam um pequeno e pesado baú.

A duna é baixa e suave no lado norte, tornando a escalada mais próxima a uma longa caminhada, de modo que é meio da manhã quando o grupo alcança seu topo e observa o horizonte.

Neste momento, o grupo observa apenas uma duna, à direita (oeste deles, com 2d6x10 metros de altura) e uma duna à esquerda (leste deles, 3d8x10 metros de altura). Entre as dunas o caminho segue em um vale largo e desolado.

Qualquer que seja o caminho que o grupo escolha, eles precisam descer a atual duna em que estão, que segue de leste a oeste, mas termina antes de chegar nas dunas maiores à esquerda e a direita deles.

Descer a duna no lado sul, porém, pode ser perigoso, uma vez que nesta face ela é íngreme, descendo num ângulo acentuado. Os jogadores ficam sujeitos à possível queda, rolando um dado conforme a carga de equipamentos. Caso o resultado seja 1 ou 2, eles caem, sofrendo dano conforme sua carga.

Caso os jogadores consigam descrever como realizarão a descida de maneira segura, a chance de acidente cai para 1 e permite realizarem uma JPD ou JPC para reduzir os danos pela metade (mínimo de 1 de dano).

CARGA	DIFICULDADE	QUEDA
Até 5	1d8	1 de dano a cada 6 metros
5-10	1d6	1d2 de dano a cada 6 metros
11+	1d4	1d3 de dano a cada 6 metros

O CAMINHO DO VALE

Caso o grupo opte por seguir pelo vale entre as dunas, eles viajarão por um caminho relativamente plano e tranquilo. A cada dia, o vale se estreitará um pouco mais. Após 1d4+1 dias, os jogadores irão se deparar com uma estranha estrutura: um obelisco negro e liso, brotando das areias e bloqueando a passagem.

Neste ponto, as dunas ao redor convergem até o obelisco, tornando o vale estreito e sem saída – as dunas serão íngremes demais, não permitindo serem escaladas – uma tentativa de escalar tem chance de 1-5 em 1d6 de gerar soterramento, causando 2d6 de dano que pode ser reduzido pela metade com uma JPC.

A solução mais segura é retornar até, pelo

menos, a metade do caminho, onde o vale se alarga e as dunas ao redor tornam-se ligeiramente mais suaves, permitindo serem escaladas.

O obelisco não possui inscrições, rachaduras, aberturas ou qualquer outro detalhe, e sua altura passa em dezenas de metros as dunas ao redor. Sua base

O baú é um objeto de madeira com aproximadamente 50cm de comprimento e de largura e 30cm de altura, reforçado com ossos nos cantos e uma trava esculpida em osso, porém lacrada magicamente (magia Trancar).

Uma observação mais atenta revelará runas mágicas nos ossos: "Todos aqueles que tentarem abrir sem, contudo, construir, o fogo do deserto irá a tudo consumir". Sem o uso da magia Dissipar Magia ou sem uma ideia clara de como remover essa armadilha mágica, quem tentar abrir sofrerá 1d6 de dano por queimadura (aplicado após qualquer tentativa de abrir).

Abrir o baú pode ser feito usando a magia Abrir, através do talento de Ladrão ou com uso de força bruta. Porém, o baú parece impor sua vontade, não desejando ser violado. O conjurador da magia Abrir precisa ter sucesso numa JPS para conseguir de fato abrir o baú – uma falha o deixa na condição Exausto e a magia não tem efeito (e causará o dano da armadilha). O Ladrão tem seu Talento Arrombar reduzido em 1 nível. E o uso da força reduzirá em 2 pontos as chances para destruir o baú, até o mínimo de 1 chance em 1d6.

Caso o baú seja aberto, dentro dele está um estojo de couro com pergaminhos que contêm projetos de uma construção de um zigurate – um anexo do Palácio da Noite.

é quadrada e, no ponto que o obelisco emergi das areias, cada lateral mede aproximadamente 10 metros.

Caso algum personagem toque no obelisco, terá sua vitalidade drenada, sofrendo 1d4 de dano – o personagem pode fazer uma JPC para sofrer metade do dano. Assim que causar dano, inscrições irão brilhar na superfície do obelisco numa cor escarlate pulsante, em tramas retas com eventuais pontos e linhas circulares, impossíveis de serem compreendidas.

Cada toque, e cada rodada que um personagem mantiver o toque no obelisco, causa 1d4 de dano, podendo ser reduzindo pela metade com uma JPC.

Após alguns segundos, a ponta do obelisco emanará um raio vermelho aos céus acompanhado de um som agudo. Momentos depois, ele voltará ao seu aspecto escuro e liso. Após isso, cada vez que for tocado e causar dano a um personagem, as inscrições pulsarão num vermelho escarlate e se apagarão.

Objetos em geral (inclusive armas e outros equipamentos) possuem chance de 1-3 em 1d6 de serem destruídos – eles viram pó. Equipamentos de qualidade, feitos de metal, aço ou obsidiana possuem chance de 1-2 em 1d6 de serem construídos. Objetos mágicos possuem chance de 1 em 1d6 de serem destruídos

A DUNA A OESTE

A duna que sobe a oeste é relativamente fácil de ser escalada, porém, os jogadores logo notarão a falta de firmeza dela – as areias se desprendem com facilidade. Com 2d6x10 metros de altura, sua escalada torna-se penosa devido à falta de firmeza do solo.

O OBELISCO DOS ARKHIMANCISTAS

Nada mais acontecerá, esse caminho serve para drenar os recursos dos jogadores e o obelisco pode servir como ponto de interesse para uma campanha futura, sendo uma ARKHitetura que funciona como alarme ou reconhecimento dos ARKHimancistas na região (fique à vontade para propor uma razão para o obelisco).

Caso os jogadores desenvolvam uma rota alternativa, tentando circundar a duna oeste, por exemplo, você pode achar interessante colocar esse obstáculo para forçar os jogadores a recuarem, gerar dúvidas ou apenas minar seus recursos antes que eles encontrem os Castanhos.

A respeito das inscrições, fique à vontade de propor um significado que ache interessante, caso os jogadores consigam, de algum modo, compreender os símbolos – uma sugestão é que as mensagens inscritas no obelisco se referem a localização, conhecimento, rastreamento, dominação dos arredores.

Ao escalar esta duna, os jogadores ficam sujeitos à possível queda ou soterramento, rolando um dado conforme a carga de equipamentos. Caso o resultado seja 1 ou 2, joga-se outro dado e em caso de resultado PAR, eles caem, em caso de resultado ÍMPAR, eles são soterrados.

Caso os jogadores consigam descrever como realizarão a escalada de maneira segura, a chance de acidente cai para 1 e permite que os jogadores realizem uma JPD ou JPC para reduzir os danos pela metade (mínimo de 1 de dano).

Porém, após subir a duna, devido a sua superfície pouco firme, os jogadores precisam realizar uma JPC para não ficarem na condição Exausto e devem consumir um pouco de água (considera 1 uso do cantil).

Após alcançarem o topo da duna, o deserto irá se revelar ao redor deles. A oeste, distante no horizonte, eles poderão enxergar um vestígio de uma construção: um monolito cinzento que se destaca do céu branco, subindo dezenas de metros das areias negras de Lumn.

O vento sussurrará plácido no ouvido dos jogadores, que terão um breve momento de paz e de contemplação do imponente deserto.

Caso os jogadores consigam avaliar a distância, a construção cinzenta está longe demais para ter certeza, mas com uma análise precisa, talvez leve 1d4 dias para chegar até a Cidade Vertical – apesar da distância, de algum modo ela parece se revelar aos jogadores.

Descer a duna no sentido oeste será tão difícil quanto foi escalá-la, aplicando-se os mesmos procedimentos.

CARGA	DIFICULDADE	QUEDA	SOTERRAMENTO
Até 5	1d12	1 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano
5-10	1d10	1d2 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano
11+	1d8	1d4 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano

A DUNA A LESTE

Sabendo que a Cidade Vertical fica a oeste (segundo as coordenadas contidas no contrato), dificilmente os jogadores optarão seguir por aqui, pois pode parecer uma perda de tempo.

Esta duna é potencialmente a mais alta da região, se os ventos não varrerem seu topo – possuem 3d8x10 metros de altura. Seu cume é achatado e largo o suficiente para se assemelhar a um platô. As areias dessa duna afundam em alguns pontos, gerando pequeninos deslizamentos com certa frequência. Ao escalar esta duna, os jogadores ficam sujeitos à possível queda ou soterramento, rolando um dado conforme a carga de equipamentos. Caso o resultado seja de 1-3, joga-se outro dado e em caso de resultado PAR, eles caem, em caso de resultado ÍMPAR, eles são soterrados.

Caso os jogadores consigam descrever como realizarão a escalada de maneira segura, a chance de acidente cai para 1-2 e permite que os jogadores realizem uma JPD ou JPC para reduzir os danos pela metade (mínimo de 1 de dano).

Cada jogador vítima de queda ou de soterramento que conseguir chegar até o topo, deverá realizar uma JPC para não ficar na condição Exausto e deve consumir um pouco de água (considera 1 uso do cantil).

No topo quase plano e largo desta duna, eles avistarão um pedaço de obsidiana lisa e polida sobressalente. Caso resolvam cavar, perceberão que se trata do topo de um monolito. Partes deste monolito também será revelado se um dos jogadores sofrer uma queda ou soterramento, devido ao movimento das areias.

O topo do monolito possui uma base quadrada de, aproximadamente, 20 metros x 20 metros. Uma inspeção minuciosa revelará uma linha quase imperceptível, desenhando uma espécie de tampa de alçapão no topo do monolito, medindo 2 metros x 2 metros. A única maneira de abrir é através da magia Abrir.

Caso consigam abrir, uma escada ao redor das paredes internas descenderá até a imensidão escura. Avance para a *Parte III – A Entrega*, e leia *Lidando com os ARKHImancistas*.

CARGA	DIFICULDADE	QUEDA	SOTERRAMENTO
Até 5	1d12	1 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano
5-10	1d10	1d2 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano
11+	1d8	1d4 de dano a cada 6 metros	1d6 de dano



A PLACIDEZ DE LUMN

*O deserto de Lumn os cerca com uma calma-
ria inquietante. Uma brisa suave e cons-
tante os acompanha em um mar de área que
se estende em todas as direções. Neste ponto,
vocês viajam percorrendo um vale enorme,
desprovido de montanhas e dunas, tendo à
frente de vocês, no horizonte, a construção do
que julgam ser uma das Cidades Verticais,
erguendo-se cinzenta como um farol.*

Esta etapa até a Cidade Vertical é longa, morosa e potencialmente angustiante. Ao longo de 1d4 dias, o narrador rolará na tabela de Eventos e os jogadores devem lidar com a situação que surgir. A cada dia de viagem até a Cidade Vertical, o narrador deve rolar na tabela de Eventos.

A tabela descreve o evento e as consequências mecânicas, mas, aparentemente, são convulsões e reações naturais do deserto de Lumn. Com exceção das tempestades

de areia e de fumaça negra, pois ambas são sopradas do leste, das dunas de onde os personagens estavam dias atrás.

Conforme o grupo dos jogadores avança no deserto de Lumn, enxergarão com maior clareza a Cidade Vertical.

Quando estiverem há algumas horas de distância, conseguirão discernir a estrutura de pedra cinzenta que emana de uma pequena colina rochosa castanha em meio à planície desértica.

Neste ponto, os jogadores avistarão com clareza um destacamento de homens castanhos os aguardando à frente da Cidade Vertical e, no ar seco, um bando de Mortes-Sombra voando sobre o grupo, longe do alcance do mesmo, acompanhando os jogadores de modo a bloquear, um pouco, o sol inclemente.

Os eventos, na verdade, estão sendo invocados por ARKHImancistas localizados no Monolito da Duna Leste. Esta informação dificilmente será revelada aos jogadores, uma vez que, ou eles não exploraram a Duna Leste, ou a exploraram, mas não tiveram sucesso em abrir o Monolito (uma vez que abrir a estrutura os

levará à Parte III, no trecho Lidando com os ARKHImancistas). Caso os jogadores consigam destruir os ARKHImancistas no Monolito da Duna Leste e resolvam continuar a viagem para a Cidade Vertical, o narrador deve desconsiderar os eventos – a viagem ocorre normalmente, apenas consumindo os mantimentos.

EVENTOS – ROLE 1D4

1D4	EVENTO	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO
1	Tempestade de Fumaça Negra	Uma escura tempestade de fumaça negra vem do leste. Jogadores sofrerão 1d2 de dano por asfixia e ficam na condição Exausto a cada turno que ficarem desprotegidos. JPC reduz dano a metade e anula a condição Exausto	1d4 horas
2	Tempestade de Areia	Uma densa tempestade de areia vem do leste. Jogadores sofrerão 1d4 de dano e ficam na condição Exausto a cada turno que ficarem desprotegidos. JPC reduz dano a metade e anula a condição Exausto	1d4 horas
3	Nuvem de Vapor	Nuvens densas de vapor surgem das areias, tornando difícil qualquer coisa que dependa da visão. Os jogadores fazem uma JPC para evitar efeitos de falta de água (o vapor os desidrata)	12 horas
4	Tremores de terra	Tremores de terra se estende por toda a planície, podendo gerar fissuras ao redor dos jogadores com 1 em 1d6, podendo os levar a uma queda de 2d12 metros (e, portanto, ocasionar dano por queda de 1d6 a cada 3 metros)	1 hora

A CIDADE VERTICAL

O céu é tomado por bandos incontáveis de aves que grasnam contra vocês. Algumas ensaiam um rasante, mas retornam às alturas, temerárias em continuar a investida solitária.

Adiante, um estranho e solitário edifício parece se esticar na ânsia de tocar os astros. Feito de pedra acinzentada, o prédio revela fissuras e vãos que mais se assemelham a olhos curiosos e bocas distorcidas. A Cidade Vertical parece ter sido esculpida diretamente na rocha, mesmo que sua presença, ali, não seja harmoniosa.

Conforme o vento ameniza seu ímpeto revoltoso, é possível ver outros edifícios similares, distantes deste primeiro, ao fundo.

A avaliação não dura mais que alguns segundos, pois vocês são interrompidos por uma longa comitiva de homens castanhos.

Conforme o grupo se aproxima da comitiva,

bandos e mais bandos de aves Mortes-Sombra ficarão agitadas, tentadas em investir contra os jogadores – mas não o farão.

Os homens castanhos se aproximarão a pé, conforme a quantidade apresentada no Apêndice I. Os castanhos guerreiros portarão clavas vitrificadas e roupas precárias, desprovidos de qualquer armadura. Já os castanhos xamã usarão longos bastões, também vitrificados.

Os castanhos xamã irão recebê-los com pragmatismo, indo direto ao ponto, porém, não irão proferir nenhuma palavra ofensiva nem agirão com desrespeito. Caso os jogadores mantenham-se calmos e não realizem nenhum gesto brusco, estarão em segurança.

Assim que o primeiro contato for estabelecido, os castanhos xamã darão a ordem para que o baú seja colocado no chão, diante deles. Avance para *Parte III - A Entrega* e leia *Lidando com os Homens Castanhos*.

A ENTREGA

Dependendo da escolha dos jogadores em explorarem a Duna Leste ou Duna Oeste, o desfecho dessa aventura poderá ser totalmente diferente.

Caso os jogadores tenham optado por escalar primeiro a Duna Leste, leia a passagem Lidando com os ARKHImancistas.

Caso os jogadores tenham optado por escalar a Duna Oeste e sobrevivido aos eventos naturais do deserto de Lumn, leia a passagem Lidando com os Homens Castanhos.

LIDANDO COM OS ARKHIMANCISTAS

Assim que os jogadores abrirem o alçapão, através do uso da magia Abrir, uma placa de aproximadamente 2 metros x 2 metros emitirá o som de algo desencaixando e irá deslizar para um dos lados, similar a uma porta de correr.

O interior quadrado do monolito revelará uma escada esculpida diretamente nas paredes da estrutura, descendo até as profundezas escuras como um caracol quadrangular. Um vento frio e sinistro atingirá os jogadores, vindo do fundo escuro da estrutura.

Antes que os jogadores ousem pisar no primeiro degrau, eles ouvirão uma voz gutural, profunda e sussurrante vinda lá debaixo.

“Uma visita? Ah... Que agradável... A quem devo o imenso prazer de agradecer tamanha surpresa?”

A voz é de um ARKHImancista, que está muito além da linha de visão dos jogadores. Ele irá interroga-los com o claro intuito de descobrir o que o grupo faz ali e como conseguiram abrir o Monolito.

Caso os jogadores consigam destruir o ARKHImancista Líder, todo o monolito irá ruir – assim como o obelisco, mais ao sul, que se desintegrará em um raio escarlate que rasgará o céu.

O monolito irá ruir completamente em 1 turno (ou seja, 6 rodadas). E este será o

O ALTIVO, ARKHIMANCISTA LÍDER

A voz pertence a um ARKHImancista proeminente, um líder em seu estranho povo, que se identifica como o Altivo. Ele é sábio, sereno e irremediavelmente pragmático. Seu objetivo principal é obter o projeto do Zigurate do Palácio da Noite e, assim que intuir que os jogadores possuem tal artefato com eles, irá, num primeiro momento, negociar, e caso as palavras se mostrem inúteis, irá aniquila-los.

Em caso de confronto direto, o Altivo irá enviar os seus subordinados (os ARKHImancistas arquimagos) e tentará destruí-los de longe, usando sua magia de ARKHItectonismo para esmagá-los.

tempo que os jogadores terão para escapar de dentro da construção (caso tenham consigo iniciar a descida pelas escadas) ou para sair das proximidades.

Ao final de cada rodada que estiverem nos arredores, eles sofrerão 1d4 de dano devido a pedaços da estrutura que está ruindo. O dano pode ser reduzido pela metade com uma JPD.

Descer a Duna Leste enquanto o monolito colapsa eleva as chances de queda ou soterramento em 2 pontos, de modo que valores 1-5 significam queda ou soterramento.

Destruindo ou negociando com o ARKHImancista Líder, caso os jogadores ainda tenham o baú ou o projeto do zigurate, deverão decidir o que fazer – encerrar a missão e retornar a um local seguro ou continuar viajando até a Cidade Vertical.

Caso resolvem abortar a missão, a aventura termina com eles chegando em algum destino escolhido por eles e, se estiverem em posse do projeto, uma densa tempestade de fumaça negra avançará sobre eles instante antes dos jogadores de fato conseguirem abrigo.

Este final abrupto pode servir muito bem para o início de uma campanha!

Caso o grupo opte por continuar a viagem até a Cidade Vertical, continue a aventura a partir do trecho Duna Oeste da Parte I e siga as orientações a partir dali.

Durante a Parte II, em que há a tabela de eventos, caso os ARKHImancistas tenham sido destruídos, a tabela de eventos **não existirá**.

Lidando com os Homens Castanhos

Os homens castanhos falarão na língua comum (jaonída), porém com um forte sotaque, e não desejarão demorar muito nas tratativas.

Um castanho xamã irá se adiantar alguns passos e ordenará que o grupo deixe o baú aos seus pés e, em troca, deixará um anel de ouro com os jogadores como prova de que o serviço foi realizado.

Assim que os jogadores entregarem o baú, serão convidados a partirem, sem qualquer cerimônia.

Porém, caso o grupo esteja sem o baú, mas portando o projeto do zigurate, os castanhos ficarão desconfiados e, se não forem acalmados, irão atacar os jogadores – eles não conhecem o conteúdo do baú, de modo que convencê-los de que o conteúdo é o projeto será algo difícil e demandará muita diplomacia do grupo.

Caso o narrador deseje realizar um Teste de Reação, considere penalidade de -2 devido à ausência do baú.

Narrador, entenda que assim que os jogadores perceberem que os castanhos não fazem ideia do conteúdo do baú, eles podem barganhar com eles, enganando-os e ofertando *qualquer outro item no lugar do projeto*. Sendo criativos e convincentes, permita que os castanhos sejam enganados – ter a posse do projeto pode significar um excelente começo de campanha!

Agora, se os jogadores não possuírem nem o baú, nem o projeto, e não encontrarem alternativas diplomáticas para lidarem com os castanhos, a luta será iminente!

O BAÚ (E O PROJETO) É ENTREGUE AOS CASTANHOS

Supondo que os jogadores consigam resolver a questão de maneira diplomática e deixem o baú com os castanhos, um castanho xamã irá abrir o baú em segurança – claramente ele possui instruções de como fazer isso de maneira segura.

Caso o baú esteja vazio, os castanhos irão atacar os jogadores sem hesitação.

Mas, supondo que haja algum item dentro do baú (de preferência o projeto), os castanhos encerrarão as tratativas, deixando um anel de ouro, conforme mencionado mais acima.

Minutos depois, com os jogadores iniciando a viagem de volta ou não, uma criatura colossai surgirá das areias!

Uma Normósia eclodirá do solo! A enorme centopeia feita de 100 pessoas costuradas e cabeça monstruosa emergirá logo abaixo dos castanhos, abocanhando o baú e desferindo golpes de espadas manuseadas por algumas das centenas de mãos humanas – estas mãos também funcionam como patas grotescas.

O foco da criatura é pegar o baú e fugir, mas caso os castanhos tenham sucesso no teste de Moral (necessário para resistir a aura de medo da criatura), eles irão lutar – os bandos de Mortes-Sombra, porém, fugirão grasnando, aterrorizados.

A Normósia não focará nos jogadores, exceto se, e somente se, eles tentarem pegar o baú, atacarem a Normósia ou ajudarem os castanhos de alguma maneira.

Fugindo o grupo deixará a confusão para trás e, tendo o anel de ouro como prova do serviço feito, poderão retornar para a Cidade Velada e receber o restante do pagamento.

Lutando e vencendo a Normósia, mais castanhos virão da Cidade Vertical mais próxima (na mesma quantidade apresentada pelo Apêndice I).

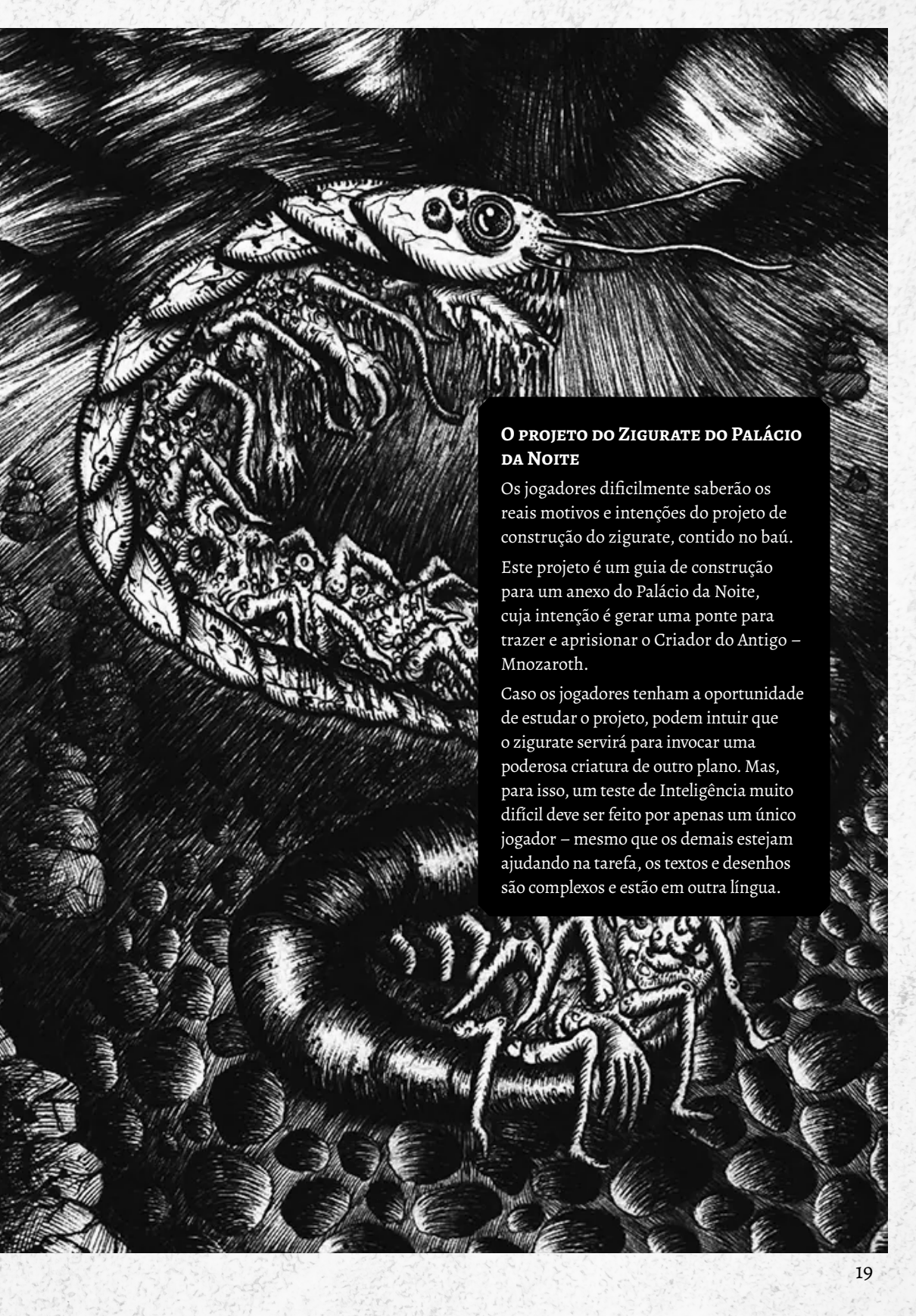
Caso os jogadores consigam derrotar a Normósia (com o auxílio dos castanhos), eles poderão optar por ficar com o baú. Ao fazerem isso, deverão lidar com os castanhos que estão vindo da Cidade Vertical mais próxima.

De qualquer modo, caso os jogadores resolvam avaliar a carcaça do inimigo abatido, perceberão runas vermelhas em sua carapaça – similar aos símbolos escarlates ativados no obelisco, quando este é tocado.

Porém, se o ARKHImancista Líder for derrotado, a Normósia não atacará!

Vivos ou mortos, os resultados dos feitos destes mercenários poderão servir como início de uma campanha...





O PROJETO DO ZIGURATE DO PALÁCIO DA NOITE

Os jogadores dificilmente saberão os reais motivos e intenções do projeto de construção do zigurate, contido no baú.

Este projeto é um guia de construção para um anexo do Palácio da Noite, cuja intenção é gerar uma ponte para trazer e aprisionar o Criador do Antigo – Mnozaroth.

Caso os jogadores tenham a oportunidade de estudar o projeto, podem intuir que o zigurate servirá para invocar uma poderosa criatura de outro plano. Mas, para isso, um teste de Inteligência muito difícil deve ser feito por apenas um único jogador – mesmo que os demais estejam ajudando na tarefa, os textos e desenhos são complexos e estão em outra língua.

APÊNDICE I

LISTA COMPLETA DE ENCONTROS

Abaixo estão as estatísticas de todos os personagens que aparecem nesta aventura.

CASTANHO GUERREIRO (1d4X10)

M-N (35XP)

DV 2 (10)

CA 9

JP 7

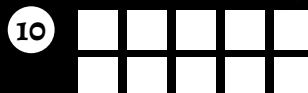
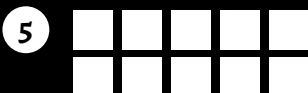
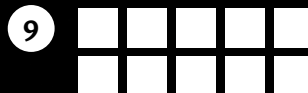
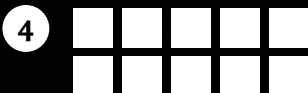
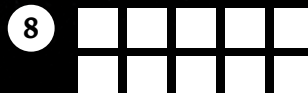
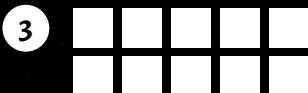
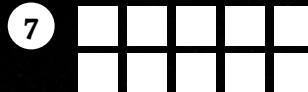
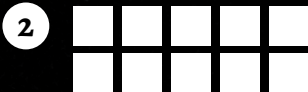
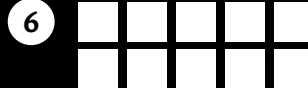
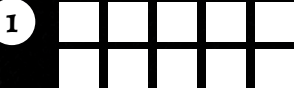
MV 9

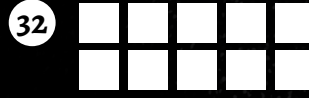
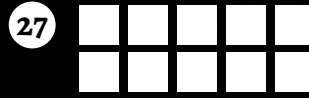
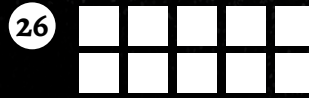
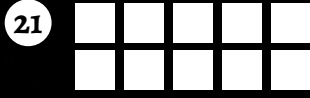
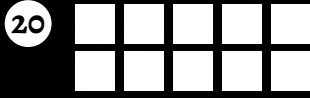
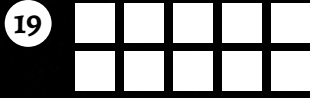
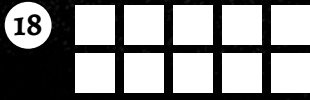
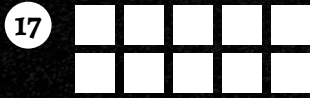
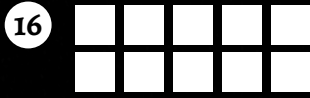
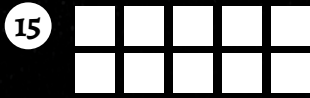
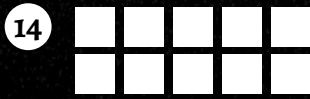
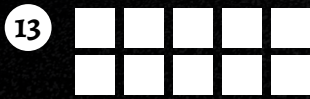
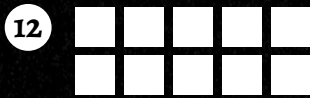
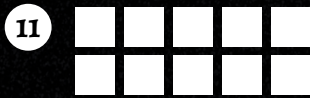
MO 9

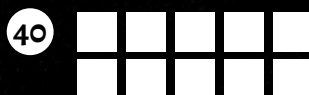
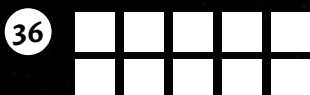
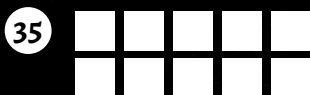
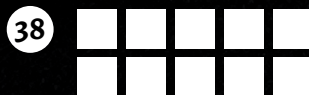
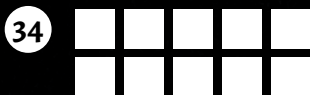
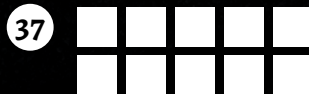
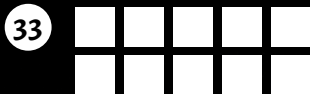
1x **CLAVA VITRIFICADA** +1 (1d4+2)

ENCONTRÃO: o alvo faz uma JPD. Se falhar, é derrubado e desarmado. Só funciona em alvos sem armadura.

MORDIDA NO ROSTO: atacando com um cão feroz, os Castanhos Guerreiros mordem o rosto de seus inimigos para intimidá-los. A mordida causa 1d6 de dano e, se o Castanho falhar, ele cai no chão e poderá ser atacado com +2







CASTANHO XAMÃ (1d4)

M-N (75XP)

DV 3 (15)

CA 10

JP 9

MV 9

MO 9

1x **LANÇA MÍSTICA** +1 (2d4)

MAGIAS DIVINAS: como um Clérigo de 3º Nível



ARKHIMANCISTA – ARKHIMAGO (2d4)

M-C (75XP)

DV 2 (10)

CA 10

JP 6

MV 8

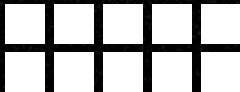
MO 7

1x ADAGA +0 (1d4)

LEVITAÇÃO: são capazes de levitar.

MAGIA: como um mago de 5º Nível. Além de possuir a magia ARKHtectonismo.

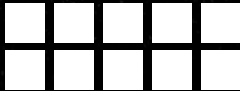
1



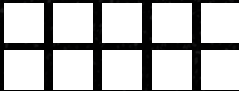
5



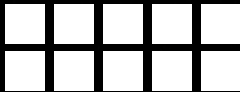
2



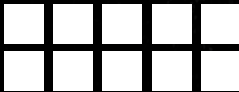
6



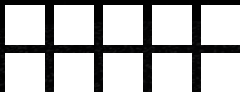
3



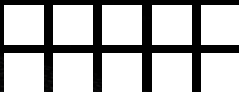
7



4



8



ARKHIMANCISTA (SACERDOTE LÍDER)

M-C (240XP)

DV 4 (20)

CA 9

JP 10

MV 8

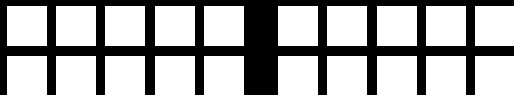
MO 9

1x ADAGA +1 (1d4)

LEVITAÇÃO: são capazes de levitar.

MAGIA: como um mago de 5º Nível. Além de possuir a magia ARKHtectonismo. como um mago de 10º Nível. Além de possuir as magias ARKHtectonismo e ARKHãnima Petra (ambas não gastam slot de magia na primeira vez em que são usadas).

1



APÊNDICE 2

FICHA DA NORMÓSIA

Abaixo as estatísticas da Normósia.

NORMÓSIA

I-C (305XP)

DV 6 (30)

CA 13

JP 9

MV 9

MO 8

1x **MORDIDA** +4 (1d10+6+Petrificação) (JPC para evitar, se falhar não pode se mover por 1d6 rodadas)

2x **ESPADAS LONGAS** +4 (1d8+6)

ENCONTRÃO: se acertar um ataque no alvo, este é derrubado e recebe 1d4+6 de dano

AURA ATERROIZANTE: qualquer criatura na presença da Normósia é afetada pela aura de medo que afugenta todos por 1d4 turnos. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante. Há 3 chances em 1d6 de uma pessoa em fuga deixar cair o que estiver carregando

INVISIBILIDADE: pode conjurar magia de mesmo nome como um Mago de 2º Nível

SILENCIOSO: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar

1