

Dia de Tormenta

Marcelo Cassaro "Paladino"



Notas da Adaptação

Quem disse que 3D&T não pode ser Destruidores da Tormenta?

Essa é uma adaptação no estilo D20D&T, todos os testes e fichas foram alterados, além de alguns textos do sistema D20.

A aventura original foi feita pra personagens de nível 6 e já vinha com algumas opções de fichas prontas. Essas fichas não foram adaptadas pois não há necessidade em 3D&T já que um personagem é criado com bem mais facilidade.

Entretanto algumas “regras” devem ser tomadas na criação das fichas. Como tormenta é algo desconhecido ate certo nível, o mestre deve vetar vantagens, magias, e kits que venham a facilitar o desafio que a Tormenta causa.

Caso queira seguir os personagens são; um Minotauro monge, um Humano mago, uma Meia-Gênia feiticeira, uma Elfa barda, uma Humana barbada e um Halfling clérigo de Tanna-Toh.

Todas as fichas da adaptação seguem esse padrão:

Nome [PE]

F H R A PdF; (tipo de dano F/tipo de dano PdF); PV PM

- Vantagens
- Desvantagens
- Kit
- Poderes do Kit
- Poderes Únicos (Manual Alpha pág 1d+137)
- Descrição
- Magia; *Lista de magias*
- Perícias
- Especializações

Criei uma tabela de conversão dos valores da CD nos testes de D20 pros testes em 3D&T, por exemplo, um teste de sobrevivência (CD 27) na adaptação fica sobrevivência (+1/-2), o que quer dizer, que fará um teste de H+1 caso tenha sobrevivência e H-2 caso não tenha. E quando a CD for pra algum atributo direto como força (CD 11) em 3D&T seria F+2.

Dificuldade em D20					Perícias		Características
CD					Com Especialização	Sem Especialização	Atributo
3	4	5	6	7	<i>Automático</i>	2	3
8	9	10	11	12	<i>Automático</i>	1	2
13	14	15	16	17	<i>Automático</i>	0	1
18	19	20	21	22	2	-1	0
23	24	25	26	27	1	-2	-1
28	29	30	31	32	0	-3	-2
33	34	35	36	37	-1	<i>Impossível</i>	-3
38	39	40	41	42	-2	<i>Impossível</i>	-4
43	44	45	46	47	-3	<i>Impossível</i>	-5

Outras adaptações e materiais pra 3D&T você poderá encontrar aqui ↓

<http://fhrapdf.blogspot.com.br/>

BRUNO TELES zeucabra

Tormenta para Todos

Tormenta avança. Chegou em maio de 1999, na forma de um cenário multissistema para AD&D, GURPS e 3D&T. Cresceu. Graças à Licença Open Game, ganhou acessórios compatíveis com Dungeons & Dragons. Cresceu mais. Transcendeu D&D. Hoje, tem seu próprio livro básico e seu próprio conjunto de regras.

Em Arton, a Tormenta avança de igual forma. Antes distante, misteriosa, confinada em áreas remotas. Mais tarde, atacando o mundo civilizado. Devorando o forte Amarid nos limites de Trebuck. Derrotando as mais poderosas tropas. Atacando o coração do Reinado, em Zakharov. Até mesmo ameaçando infiltrar-se no Panteão.

Mas a Tormenta pode ser detida. Após uma espetacular série de aventuras e batalhas, a ilha de Tamu-ra — primeiro alvo dos invasores em Arton — foi liberta da praga aberrante. Uma nova estirpe de aventureiros, os Desafiadores da Tormenta, ousa explorar as terras lefu em busca de respostas. Com conhecimento sobre o inimigo, aumentam nossas chances de sobreviver.

Infelizmente, o inverso também é verdadeiro. Enquanto heróis aventuram-se nas perigosas áreas de Tormenta, a corrupção lefu também brota perto de nós. Mesmo longe das terras conspiradas, o poder aberrante surge em numerosas manifestações menores.

Pensava-se que apenas heróis épicos podiam desafiar a Tormenta.

Pensava-se que esta missão extrema pertencia apenas aos aventureiros mais poderosos.

Pensava-se errado.

A Tormenta está em toda parte. Surge em muitas formas. Contamina os pontos mais inesperados, as coisas mais imprevisíveis, até mesmo as pessoas mais confiáveis. Qualquer um, em qualquer lugar, pode ser corrompido. E mesmo a menor mancha sangrenta pode ser o início do fim.

A Tormenta não desafia apenas meia dúzia de poderosos. Ela desafia todos. Mesmo o mais humilde e inexperiente aventureiro tem seu papel na guerra.

Pois um sábio disse, e há verdade nisso...

“Mesmo a menor das criaturas pode mudar o rumo do mundo”.

Introdução

Dia de Tormenta é uma aventura para 4 a 6 personagens de 7 pontos. Ela coloca os heróis contra o adversário final, contra a maior ameaça conhecida — mas ainda no início de sua manifestação. Mesmo assim, o perigo é imenso. Não há tempo para buscar ajuda. Se não for detida agora, a infestação lefu crescerá descontrolada.

Além disso, durante a aventura, cabe aos jogadores a difícil decisão de salvar — ou matar — um personagem razoavelmente importante do cenário.

Dia de Tormenta foi preparada para uma única sessão. Há trechos opcionais, bem como um quadro com ideias e sugestões, para encurtar ou alongar a história se você quiser. Sua parte principal, no entanto, pode ser concluída em apenas algumas horas.

Seis heróis prontos são oferecidos nas páginas finais. É uma medida para encurtar ainda mais o tempo de jogo — jogadores que não tenham construído seus personagens podem usar estes. Existe também outra razão: as chances de sobrevivência a esta aventura são pequenas. Pequenas mesmo! É aconselhado aos jogadores não usar personagens que considerem muito queridos...

Preparação

O mestre deve estar familiarizado com o Manual 3D&T Alpha e o Manual do Aventureiro Alpha.

O acessório Guia da Trilogia (D20) é altamente recomendado para mestres que desejam expandir a história, ou apenas desejam entender melhor os invasores e suas motivações. As regras para insanidade deste suplemento também podem ser úteis.

Histórico da Aventura

As sinistras áreas de Tormenta devoram Arton aos poucos. São lugares horrendos onde a vida natural é impossível. Lugares insuportáveis onde o mundo como conhecemos deixou de existir. Apenas seres com as mais poderosas proteções mágicas conseguem sobreviver ali, e mesmo assim por curtos períodos.

Alguns acreditam que a raça lefu seja uma nova forma que a Tormenta encontrou para infestar Arton.

Esses “meio-demônios” nascem de famílias normais. Manifestam poderes aberrantes muito cedo, e são imunes a vários efeitos nocivos da Tormenta. Não parecem ter qualquer conhecimento especial sobre sua condição. Mas será verdade? Serão os lefou vítimas inocentes? Uma face diferente dos monstros? Uma raça destinada a substituir as outras? Ou seriam eles nossa defesa, nossa única esperança contra a invasão?

Ninguém tem a resposta. Mas quase todos os lefou são odiados e temidos. Muitos são mortos ainda no berço. Outros crescem para suportar a aversão, desprezo e escárnio. Outros ainda são caçados.

É verdade que alguns perseveram. Transformam sofrimento em determinação, acham forças para lutar por este mundo. Tornam-se heróis.

Outros, não.

Outros abraçam sua natureza aberrante. Voltam-se para o mal.

Para a Tormenta.

Sinopse da Aventura

Nascido na cidade costeira de Malpetrim, ele tinha um nome. Era um nome belo, oferecido com amor por seus pais. Mas, para quaisquer outras pessoas, esse nome era sempre ignorado, esquecido. Usavam outro. Aberração.

Ainda pequeno, percebia como era diferente. Percebia as crostas de material rígido, a carne dura e fibrosa, que nenhuma outra criança tinha. Também percebia, nos pais, uma tristeza que nenhum outro adulto mostrava.

Um dia teve idade para entender: os pais levavam uma vida muito dura. O pai não conseguia trabalho. A mãe chorava o tempo todo. E o motivo era ele. Os dois sofriam por abrigarem um monstro.

Então fugiu. Sumiu na floresta.

O que aconteceu, pode-se apenas especular. Dizem que a bondosa Allihanna se apiedou do jovem. Ofereceu abrigo na mata, ofereceu a amizade de seus animais, ofereceu magia divina. Ofereceu um propósito. Esperou que ele, como outros druidas, pudesse ajudar a proteger este mundo.

Mas outra semente, mais forte, já germinava naquele coração. Fertilizada com rancor. Regada com chuva sangrenta.

Ele recusou Allihanna. Culpou-a por tudo. Odiou-a. E por onde ele vagava, a floresta se contorcia, agonizava, mudava. O verde devorado pelo vermelho. As árvores perdiam a casca para revelar emaranhados de ossos e tentáculos. Os animais eram massas pulsantes de carapaça e carne translúcida. Tudo eram olhos, tentáculos e espinhos. A vida se tornava antívida.

E aquele lefou que não tinha nome era agora Sayekk. O Portador da Tormenta.

Centuros viviam ali perto. Uma xamã foi avisada por Allihanna, em sonhos, sobre o perigo que crescia na floresta. Mais bondosa que prudente, Odara decidiu visitar o jovem fugitivo. Foi sozinha, sem avisar os caçadores da aldeia; queria resolver tudo sem sangue. Aqueles de Allihanna não lutavam, exceto pela sobrevivência.

Odara não estava totalmente errada. Sayekk não lutou. Não a atacou. Ele a recebeu com cortesia em seu covil, no coração aberrante da floresta.

De onde a xamã centaura nunca mais saiu. Pelo menos, não como costumava ser.

A missão dos heróis é destruir Sayekk e salvar Odara.

Se ainda houver como.

Parte 1: Em Malpetrim

A história começa supondo que todos os personagens jogadores estão em Malpetrim — cidade costeira de piratas, mercenários, exploradores e caça-prêmios, mantida livre por sua própria força em meio ao Império de Tauron. Muito embora tenha se tornado um antro de espionagem e jogos políticos, este é ainda um magneto para heróis, ponto de partida tradicional para grandes jornadas. Para uma descrição mais detalhada de Malpetrim, consulte o livro básico Tormenta RPG.

Supõe-se que os personagens estão reunidos na Estalagem do Macaco Caolho, ou passam casualmente diante dela quando o seguinte evento ocorre:

Brigas e tumultos não chegam a ser incomuns nas ruas de Malpetrim, frequentadas por aventureiros e outros criadores de problemas. Mesmo assim, a confusão diante da Estalagem do Macaco Caolho chama a atenção de todos. Motivo: há um centauro envolvido.

Embora saiba-se existir uma aldeia de centauros em uma planície próxima, é raro ver uma destas criaturas silvestres dentro dos muros da cidade.

Um olhar mais atento revela ser uma fêmea. Ela parece estar em discussão agitada com alguns legionários minotauros:

— Saiam da frente! Não tenho assuntos com vocês, de Tauron! Deixe-me passar!

— Melhor se acalmar, moça — sorri um dos minotauros. — Todo tipo de gente bebe na Estalagem do Macaco. Mas só gente de duas pernas!

— Ela é bonitinha — comenta outro. — Posso ter lugar para ela em meu harém!

— Não diga absurdos! — gargalha o terceiro. — Ela não serve para isso. Devia estar puxando as carroças de escravos.

A centaura está claramente com problemas. Sozinha e sem conhecidos na cidade, é alvo fácil para os legionários — embora a cidade não seja território do Império, minotauros que abusam dos fracos são infelizmente comuns.

Caso ninguém interfira, os eventos seguem da seguinte forma:

- Rodada 1: a centaura insiste em passar, insiste que precisa entrar na estalagem, mas é detida pelos minotauros. Neste ponto, a briga é apenas verbal.

- Rodada 2: a centaura insulta os legionários, chama-os de fracos e covardes. Neste ponto eles se cansam de brincar. Um deles agarra a centaura pelo braço.

- Rodada 3: furiosa, a centaura solta-se e atinge o minotauro com um coice. Os outros avançam para lutar, mas sem armas; usam apenas os punhos.

- Rodada 4: a centaura escoiceia, mas também recebe muitos golpes. Perde metade de seus pontos de vida em dano não-letal.

- Rodada 5: a centaura é levada a zero PV em dano não-letal, caindo inconsciente.

— Não diga absurdos! — gargalha o terceiro. — Ela não serve para isso. Devia estar puxando as carroças de escravos.

A centaura está claramente com problemas. Sozinha e sem conhecidos na cidade, é alvo fácil para os legionários — embora a cidade não seja território do Império, minotauros que abusam dos fracos são infelizmente comuns.

Caso ninguém interfira, os eventos seguem da seguinte forma:

- Rodada 1: a centaura insiste em passar, insiste que precisa entrar na estalagem, mas é detida pelos minotauros. Neste ponto, a briga é apenas verbal.

- Rodada 2: a centaura insulta os legionários, chama-os de fracos e covardes. Neste ponto eles se cansam de brincar. Um deles agarra a centaura pelo braço.

- Rodada 3: furiosa, a centaura solta-se e atinge o minotauro com um coice. Os outros avançam para lutar, mas sem armas; usam apenas os punhos.

- Rodada 4: a centaura escoiceia, mas também recebe muitos golpes. Perde metade de seus pontos de vida em dano não-letal.

- Rodada 5: a centaura é levada a zero PV em dano não-letal, caindo inconsciente.

- Rodada 6: os minotauros carregam a centaura, sobre os ombros, para fora da cidade — onde será declarada criminosa, embora não o seja, e então enviada ao mercado de escravos.

Claro, é esperado que os heróis interfiram em algum momento, muito antes que as coisas cheguem a esse ponto. Caso isso não aconteça... Bem, infelizmente, você tem um grupo de jogadores sem um pingão de iniciativa!

-Legionário Minotauro [09PE]

F3 H2 R2 A1 PdF0 (Perfuração/Perfuração) 20PV 10PM

- Minotauro [0]
- PV Extra [1]
- Parceiro [2]
- Kit Legionário [0]
- Falange [0]
- Maestria em Armas [1] Lança
- Esportes

Caso os jogadores decidam agir na rodada 1, o incidente pode ser resolvido sem violência — embora as chances sejam pequenas. Faça testes de Diplomacia (+2/-1), Lábria (+2/-1) ou Intimidação (+1/-2), conforme os argumentos dos jogadores. Cada sucesso evita qualquer violência por uma rodada. Três sucessos seguidos acalmam/enganam/intimidam todos: os minotauros vão embora, e a centaura agradece.

Na rodada 2, ainda é possível evitar violência, mas os testes são mais difíceis: Diplomacia (+1/-2), Lábria (+1/-2) ou Intimidação (+0/-3).

A partir da rodada 3, quando os ânimos decolam e a luta começa, convencer todos com argumentos é quase impossível: Diplomacia (+0/-3), Lábria (+0/-3) ou Intimidação (-1/Imp).

Os minotauros não demonstram muita surpresa quando os aventureiros entram na luta. Em uma cidade inteira de “heróis intrometidos”, era algo bem previsível.

Os minotauros estão armados, mas usam apenas os punhos. Atente os jogadores para este fato, ou peça um teste de História (Aut/+1) para notarem. Além do famoso orgulho táurico de sua força física, há outro motivo: brigas de rua comuns, sem derramamento de sangue, não atraem a milícia.

Os jogadores podem escolher causar dano por contusão com ataques desarmados (lembrando que se esse não for o tipo de dano padrão a Força e/ou Poder de Fogo terá um redutor de -1).

Os legionários sacam seus gládios e escudos caso, a qualquer momento, um ataque realizado pelos jogadores seja realizado com armas. Se isso acontecer, existe também uma chance (resultado 1 ou 2 em 1d6) de atrair uma patrulha da milícia em 1d6 rodadas, em caso de combate, derrotando dois milicianos um oficial chega em 1d6 rodadas.

Armados, os minotauros ganham FA+2 por causa da Maestria em Lança do Kit Legionário. Além disso, com a habilidade de falange, podem agir como parceiros mas ainda fazendo mais que uma ação por turno (metade do número de membros na formação).

Os minotauros desistem da luta e fogem se algum deles cair, seja morto ou inconsciente; se algum deles perder metade de seus PV; ou se a milícia da cidade aparecer.

Milícia de Malpetrim

Preservar a lei e ordem em uma cidade povoada de aventureiros não é nem um pouco fácil. Ainda assim, o Conselho faz o possível para manter uma milícia bem preparada. Com algum treinamento e instrução em combate, uma pessoa comum pode se tornar um miliciano até eficiente.

A lei é bastante tolerante e liberal em Malpetrim, especialmente quanto à violência. Brigas “normais” (muito comuns aqui, ainda mais quando há minotauros envolvidos) não chamam atenção das autoridades. A milícia entra em ação apenas quando ocorre derramamento de sangue (combates com dano letal), dano extenso a propriedades, e outros crimes mais graves. Mesmo nesses casos, guardas corruptos podem aceitar suborno para fechar os olhos.

Milicianos patrulham sozinhos, em duplas, grupos de quatro ou patrulhas de seis guardas e um oficial. Lugares mais perigosos — como o famigerado portão sudeste da cidade — podem ser patrulhados por grupos de três oficiais.

Para casos extremos (em geral envolvendo aventureiros poderosos), a cidade reserva pelo menos um grupo de elite formado por dois oficiais e um mago de batalha; ou um oficial, um capitão da guarda e um mago de batalha.

-Miliciano [4PE]

F1 H0 R0 A0 PdF0; (Esmagamento/Perfuração); 11PV 01PM

- Arena [1] Malpetrim
- PV Extras [1]
- Kit Capanga [0]
- Flanquear [0]
- Obediência Eficaz [1] (Oficial e Capitão)

-Oficial da Milícia [08PE]

F2 H1 R1 A1 PdF0; (Esmagamento/Perfuração); 15PV 05PM

- Arena [1] Malpetrim
- PV Extras [1]
- Kit Capanga [0]
- Flanquear [0]
- Obediência Eficaz [1] (Capitão)
- Esportes

-Capitão da Guarda [15PE]

F2 H2 R2 A2 PdF1; (Corte/Perfuração); 30PV 10PM

- Arena [1] Malpetrim
- PV Extras [2]
- Torcida [1]
- Kit Guerreiro [0]
- Armadura Completa [0]
- Ataque Contínuo [1]
- Crítico Automático [1]
- Esportes
- Crime

-Mago de Batalha [12PE]

F0 H4 R2 A0 PdF0; (Conte/Perfuração); 10PV 40PM

- Magia Elemental [2]
- PM Extras [3]
- Restrição de Poder [-1]
- Kit Mago de Combate [0]
- Combate Arcano [0]
- Duelo Mágico [1]
- Recuperação Mágica [1]
- Magias; Todas as iniciais, Explosão, Raio Desintegrador e Enxames de Trovões
- Ciências

Hipólita de Allihanna

Mais calma, a centaura agradece a vocês. De perto, podem ver que é uma jovem adulta, talvez perto dos vinte anos. Tem o cabelo preso em dois rabos de cavalo. A parte humana veste uma toga simples, rústica, bordada com motivos naturais. Ela também traz o símbolo sagrado de Allihanna, Deusa da Natureza.

Muito obrigada pela ajuda. Minha mestra contava histórias de como foi salva por heróis deste lugar. Agora sei que tomei a decisão certa, vindo aqui.

A centaura usa magia divina para curar-se, ou a quaisquer heróis feridos durante a luta (e até minotauros, se feridos gravemente). Caso a milícia esteja presente, esse ato basta para evitar qualquer prisão.

— Sou Hipólita de Allihanna — ela continua. — Venho da aldeia de centauros perto daqui. Talvez tenham ouvido falar.

Hipólita [8PE]

F1 H1 R2 A0 PdF0; (Contusão/Pefuração); 10PVs 20PMs

- Centauro [2]
- Arena [1] Ermos
- Clericato [2]
- Código de Honra [-1] Allihanna
- Kit Druida de Allihanna [0]
- Amigo dos animais [0]
- Magias; Todas as iniciais, Cura Mágica, Cura de Maldição
- Sobrevivência
- Diplomacia, Primeiros Socorros, Veterinária

Eis algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

Hipólita? Aquela centaurinha de Holy Avenger? Mas você era uma pirralha! “Dãã! Isso foi há dez anos. Eu cresci!” A série em quadrinhos Holy Avenger aconteceu no ano 1400 de Arton; o cenário está atualmente em 1410.

Certo. Então, o que traz você a Malpetrim? “Odara, nossa xamã mestra, desapareceu. Foi sozinha aos Bosques de Allihanna, há uma semana. Ainda não voltou. Ela nunca se ausentou por tanto tempo, nunca faltou aos deveres com a aldeia. Sei que alguma coisa aconteceu.”

Ela não disse o que foi fazer? “Lembro que ela parecia trans-tornada naquele dia. Disse que a deusa falou em seu sonho, disse que precisava encontrar alguém. Não disse quem era. Pediu que eu cuidasse da aldeia em sua ausência.”

Mas você está aqui. “Sim”, sorrindo. “Eu nem sempre faço o que ela manda!”

Por que ela foi sozinha? Não é perigoso? “Os caçadores da vila são intolerantes, muito brigões mesmo. Quase piores que esses minotauros! Quando se trata de resolver assuntos com outros povos, Odara prefere que eles não estejam junto. Além disso, ela é de Allihanna. A floresta não é perigosa para ela. Pelo menos, não deveria ser...”

Essa Odara é poderosa? “Mestra Odara sempre foi modesta, não ostentava seu poder. Mas, em verdade, ela é muito próxima da deusa. Em certas condições, pode até devolver mortos à vida.” Um teste de ciências, Arcanas (Aut/+1) permite especular que Odara é uma druida já de pontuação lendária.

Você também é druida? Não teve nenhum sonho parecido, ou coisa assim? “A mestra Odara é bem mais próxima da deusa que eu. Sou ainda uma aprendiz”.

Onde fica esse lugar, os Bosques de Allihanna? “Não sabem?!”

É a mata fechada mais próxima desta sua cidade. Fica a um dia de viagem. Não, espere! Para vocês, de duas pernas... Dois dias.” De fato, um teste de Geografia, (Aut/+1) ou Sobrevivência (Aut/+1) revela que os Bosques ficam cerca de 60km ao norte.

Você pode nos pagar? “Nós, de Allihanna, não guardamos ouro e joias. Mas a mestra faz acordos com outros povos, sei que ela deve ter algo que vocês querem. Se puderem salvá-la, claro...”

Você pode nos acompanhar? “Nossa aldeia é bem perto dos Bosques de Allihanna, claro que vou acompanhá-los até lá. Mas então teremos que nos separar. Já fiquei ausente tempo demais, meu povo precisa de uma xamã. Além disso, se mestra Odara não voltar...”

Tem algo para nos ajudar nesta empreitada? “Mestra Odara deixou-me isto, para proteger a aldeia em caso de perigo. Mas se vai ajudar a trazê-la de volta, então prefiro que vocês levem. Eu nem sempre faço o que ela manda!” Hipólita entrega aos aventureiros uma porção de cura total e uma de magia total.

Posso cavalgar você? “Não!”

Os Grandes Bosques

Dominando a região central de Petrynia temos a floresta conhecida como Grandes Bosques. O nome vem da rivalidade entre dois antigos exploradores, cada um alegando ter descoberto e mapeado a área primeiro. Para evitar controvérsias, o regente da época decidiu separar a floresta em duas. Como não existe “meia-floresta”, cada metade foi declarada um grupo de bosques.

Assim, a grande mata ao norte de Malpetrim é composta por duas extensas áreas florestais: os Bosques de Farn, a noroeste, formados por floresta temperada (ao norte) e subtropical (ao sul); e os Bosques de Allihanna, formados totalmente por floresta tropical. Elas são separadas pelo Rio Kaerunir.

A maior parte dos Grandes Bosques ainda não foi totalmente explorada ou mapeada. Ambos escondem muitas pequenas comunidades silvestres, formadas por bárbaros e xamãs humanos, halflings, goblins, orcs, centauros, kobolds e até pequenos grupos de elfos, que tiveram pouco ou nenhum contato com o “povo civilizado”. Também encontramos aqui certas criaturas mágicas da natureza, como sprites, dragonetes, brownies, ninfas, driades, entes...

Certamente, os Grandes Bosques também abrigam perigos. Encontramos aqui muitos animais selvagens, como lobos, ursos, grandes felinos, grandes símios, serpentes e crocodilos, sem falar em monstros e criaturas sobrenaturais agressivas.

Um teste de ciências, História ou Geografia (Aut/+0), ou Sobrevivência (Aut/+0) revela aos personagens toda a informação neste quadro.



Parte 2: Carnificina

Petrynia é, como as demais nações de Arton, um reino de grande vastidão selvagem. Qualquer jornada entre comunidades, mesmo as mais curtas, está sujeita a perigos. No entanto, tais viagens são relativamente seguras para aventureiros.

Assim, dois dias de viagem até os limites dos Grandes Bosques transcorrem sem incidentes. Exceto um.

Durante a noite, Hipólita acorda sobressaltada. Sonhou com sua aldeia em chamas.

— Vermelhas... Chamas muito vermelhas — ela murmura.

O presságio agourento se mostra real. Ao entardecer do segundo dia de viagem, uma estranha vermelhidão toma o horizonte ao norte. E todos vocês sabem, o sol não deveria se deitar daquele lado.

— Não! — Hipólita dispara a galope, sem dar ouvidos a qualquer de vocês.

Chegando mais perto, os temores de todos se confirmam. Um incêndio devora a aldeia dos centauros. As grandes cabanas coletivas queimam um fogo maligno, sangrento — diferente de qualquer chama natural que vocês já tenham visto.

Não há sinal de centauros vivos. Todos que estão à vista são corpos dilacerados. Ainda devorando-os, uma matilha de lobos

— isto se ainda puderem ser chamados assim. Talvez tenham sido animais naturais um dia; agora são aberrações de muitos olhos e espinhos, a carne transparente exibindo uma vermelhidão mais intensa que o sangue.

As criaturas responsáveis pelo massacre são lobos, mas transformados em aberrações. Basta um teste de ciências, Arcanas ou Biológicas (Aut/+0) para saber que foram, de alguma forma, desfigurados pelo poder da Tormenta.

Há 1d6+2 lobos. Assim que percebem a aproximação dos heróis, eles atacam. Pelo menos um deles vai em direção a Hipólita, que entende o perigo e tenta retornar para junto dos aventureiros — mas a criatura é mais rápida.

-Lobo da Tormenta [08PE]

F1 H2 R1 A1 PdF0; (Perfuração,--); 15PV 05PM

- PV Extras [1]
- Insano Homicida
- Kit Criatura da Tormenta [0]
- Imunidades da Tormenta [0]
- Afinidade com a Tormenta [1]
- Poderes Únicos
- Flanquear [1] Mesmo poder do Kit Capanga.

Com o fim do combate e a vitória dos heróis (espera-se), Hipólita está em choque. Chora convulsivamente em meio aos corpos de familiares e amigos de infância. Após alguns momentos para se recompor, ela encontra forças para curar quaisquer heróis feridos na luta.

— Tenho que ficar... — ela soluça — **Ajudar quem tenha sobrevivido... Vocês precisam achar mestra Odara... Ela tem poder para curar todos... Talvez até trazer de volta alguns... Sei que ela pode...**

Hipólita se cala de repente, paralisada. Tem o olhar vidrado em alguma coisa ao longe.

Quando vocês olham na mesma direção, encontram o que parece ser um centauro. Está longe, no topo de uma colina, sua silhueta contra o vermelho antinatural que emana da floresta logo atrás. Mesmo assim, vocês percebem coisas erradas — muito erradas! — em sua forma. Saliências. Pontas. Membranas.

Olhos brilhantes vazando vermelho.

Antes que qualquer de vocês possa fazer qualquer coisa, a criatura desaparece atrás da colina, galopando rumo à floresta.

Mestra Odara...? — sussurra Hipólita, horrorizada.

Parte3:Floresta da Tormenta

Mesmo à distância, é fácil notar algo errado com a mata.

O que deveria ser verde está escurecido, sufocado por vermelhidão carregada. Não o vermelho vivo das folhas de outono; mais parece que cada árvore na floresta foi mergulhada em sangue, agora seco e coagulado.

O próprio ar é estranho. Um nevoeiro sangrento, pegajoso, parece emanar das partes mais profundas da floresta, fluindo entre as árvores como serpentes-fantasma.

Apesar do aspecto bizarro, a floresta não é uma área de Tormenta verdadeira. Não causa os mesmos efeitos nocivos sobre criaturas deste mundo (para mais detalhes sobre esses efeitos, veja o acessório Área de Tormenta). Mas nem por isso deixa de ser perigosa. Os aventureiros não têm pistas. Não sabem o que procurar, não sabem que direção devem seguir, e não sabem quem é a pessoa misteriosa que Odara teria ido ver.

Uma Visão Fugaz

Como mestre, é seu dever tentar manter o drama. Dar aos jogadores um breve vislumbre do horror — Odara, personagem conhecida e querida por muitos fãs de Tormenta, agora transformada em monstro — antes que ela desapareça. O mesmo vale para outras situações, em outras aventuras, quando o objetivo é apresentar um vilão rapidamente aos aventureiros sem que ocorra combate (ou pior, sem que o vilão acabe fulminado por um golpe de sorte).

Muitos jogadores entram no clima e colaboram com o mestre. Outros, no entanto, tentam agir. Argumentam, usam as regras a seu favor. Isso não é proibido. Mas você não precisa tornar as coisas fáceis:

- *Avise aos jogadores que Odara está a pelo menos 60m (caso tenham dificuldade em visualizar, é o mesmo que quatro ou cinco ônibus). Isso é acima do alcance de Poder de Fogo e também, além do alcance de magias.*
- *Odara esteve observando a cena sem realizar ações. Por isso, ela tem uma ação preparada (correr) no início da rodada, antes dos jogadores, sem precisar rolar Iniciativa.*
- *Odara não realiza outras ações além de correr. Com uma ação completa e um teste de Atletismo, ela percorre 50m por rodada, alcançando a borda da floresta em três rodadas.*
- *Odara não pode ser vista claramente neste momento. No entanto, qualquer aproximação sujeita os aventureiros à sua habilidade de insanidade da Tormenta, exigindo testes de Resistência.*
- *Quando Odara alcança a borda da floresta, é quase impossível manter a perseguição. Ela utiliza sua habilidade druida de caminho da floresta para galopar normalmente através das árvores e folhagens, que são terreno difícil para outros personagens (eles se movem a apenas metade de seu deslocamento).*
- *Se tudo isso falhar, diga apenas: “Ela escapa. Vocês não conseguem impedir”. Você é o mestre. Pode fazê-lo.*

Rastrear e encontrar uma druida em uma floresta está muito além de suas capacidades — agulha no palheiro é coisa fácil, em comparação. Mesmo assim, a única coisa a fazer é entrar na floresta. A emanação de névoa vermelha sugere que pode existir uma fonte para o fenômeno. Encontrando a origem, é possível encontrar a causa de tudo. Sobrevivência (Aut/+1), caso não consigam pensar nisso sem ajuda.

Com algum tempo de caminhada e observação atenta, pode-se estimar onde a Tormenta parece ser mais intensa, onde as árvores parecem mais deformadas. Após uma hora, um personagem pode fazer um teste de Rastreo (+1/-2) ou Sobrevivência (+2/-1). Outros podem prestar ajuda, mas apenas um teste é permitido ao grupo inteiro por vez.

Em caso de falha, os aventureiros seguiram na direção errada e precisam caminhar mais uma hora para o próximo teste. O grupo consegue encontrar Odara (pule para o trecho “Odara da Tormenta”) após quatro sucessos.

Após cada hora, antes do próximo teste, role um encontro:

4d6	Encontro
4-7	Armadilhas Vivas
8-9	Odara Espreita
10-11	Matilha Aberrante
12	Odara Ataca
13	Bárbaros Insanos
14	Esqueletos da Tormenta
15	Gigante Insano
16-17	Visão da Tormenta
18-19	Sinal de Esperança
20-21	Sayekk da Tormenta
22-24	Fada Agonizante

4-7. Armadilhas Vivas

Em meio às plantas deformadas pela Tormenta, quase todas são apenas assustadoras com seus múltiplos olhos e veias pulsantes. Algumas, no entanto, são de fato perigosas.

O poder aberrante infestou a floresta com criaturas fixas, sem mobilidade, que tentam atacar e matar seres não lefeu ao alcance. Não possuem inteligência, agindo apenas por reflexo.

Existem em tantas formas e tamanhos que é quase impossível reconhecê-las — são praticamente parte da paisagem. Após fazer seu ataque (bem-sucedido ou não), só podem atacar novamente após 1d6 minutos. Por tudo isso, são menos criaturas e mais um tipo de armadilha viva.

As armadilhas vivas seguem regras normais para armadilhas, podendo ser detectadas, desarmadas e evitadas das mesmas formas (são apenas mais perigosas e macabras). Role 1d6 para o tipo de armadilha.

1-2) Lâmina Atroz: uma grande estrutura afiada, como uma lâmina de guilhotina cheia de espinhos ataca pelo alto. Teste de Habilidade (-1) para evitar 1d6+5 pontos de dano; caso tenha Sentidos Especiais ou Furtividade o teste é de Habilidade (+1).

3) Teia Vampírica: uma massa de fios pegajosos é disparada contra a vítima. Habilidade (+1) para evitar; a vítima é agarrada (H-1 e só pode se mover ou agir por turno), na rodada seguinte dúzias de fios penetram na carne e começam a sugar sangue; a vítima deve ter sucesso em um teste de Armadura por rodada, ou perde 1 ponto de vida.

A vítima pode usar uma ação completa para tentar escapar com um teste de Força (-1) ou Acrobacia (+2/-1). 20 pontos de dano destroem a teia, mas qualquer ataque contra a teia divide o dano igualmente com a vítima; Habilidade (-1) pode evitar que as vítimas sofram dano.

4) Jato de Veneno: uma grande flor carnuda, de aspecto bulboso, expelle um jato de gás contra a vítima. Armadura para reduzir à metade; o veneno causa 1d6 pontos de dano por rodada durante 4 rodadas; um teste de Medicina (+1/-2) pode anular o efeito.

5-6) Fosso Faminto: uma enorme bocarra (3m de diâmetro) com presas se escancara no chão, diretamente sob as vítimas, tentando devorá-las. Um teste de Habilidade pode evitar; em caso de falha, a vítima é agarrada (H-1 e só pode se mover ou agir por turno) e sofre 1d6 pontos de dano por rodada.

A vítima pode usar uma ação completa para tentar escapar com um teste de Força (-1) ou Acrobacia (+2/-1).

8-9. Odara Espreita

Exija dos jogadores testes de Rateiro (+2/-1). Em caso de sucesso, notam Odara observando-os, sinistra, através da folhagem. A centaura aberrante mantém distância, pelo menos 10m. Através da vegetação densa e neblina rubra, é considerada sob camuflagem (bônus de +2 em esquiva e furtividade).

Felizmente, a mesma camuflagem protege os heróis contra sua insanidade da Tormenta.

Ela não responde a tentativas de comunicação, embora pareça ouvir atenta. Apenas acompanha o grupo, vigiando seus passos, como um predador de tocaia. Se atacarem ou tentarem se aproximar, ela foge.

A perseguição é quase impossível. Odara esta em sua Arena por isso pode galopar através das árvores e folhagens, que são terreno difícil para outros personagens (eles se movem apenas metade de suas velocidades normais. Além disso, por sua habilidade de rastro invisível, é muito difícil rastrear-la.

10-11. Matilha Aberrante

Rosnados animais chegam de longe. São 1d6+2 lobos da Tormenta, como os que chacinaram a aldeia. Loucos, espumando sangue pelas bocarras, eles anunciam o ataque aos urros (não é necessário rolar Habilidade para evitar ser surpreendido).

-Lobo da Tormenta [06PE]

F1 H1 R1 A1 PdF0; (Perfuração,--); 15PV 05PM

- Arena [1] Áreas afetadas pela Tormenta
- PV Extras [1]
- Insano Homicida
- Kit Criatura da Tormenta [0]
- Imunidades da Tormenta [0]
- Afinidade com a Tormenta [1]
- Poderes Únicos
- Flanquear [1] Mesmo poder do Kit Capanga.

-Lobo da Tormenta Alpha [11PE]

F2 H3 R2 A1 PdF0; (Perfuração, -); 20PV 10PM

- Arena [1] Áreas afetadas pela Tormenta
- PV Extras [1]
- Insano Homicida
- Kit Criatura da Tormenta [0]
- Imunidades da Tormenta [0]
- Afinidade com a Tormenta [1]
- Armadura Extra Energia [1]
- Poderes Únicos
- Flanquear [1] Mesmo poder do Kit Capanga.

Os lobos lutam até a morte.

Ao fim da luta, peça aos jogadores que façam um teste de Rateiro (+2/-1), aqueles bem-sucedidos percebem Odara, vigiando de longe. Ela desaparece na mata ao ser notada sem chance de perseguição.

12. Odara Ataca

Nem sempre a atitude da centauro é passiva. Às vezes, é mortal (sua ficha está na página 14).

Odara aguarda escondida, de tocaia. H-2 para notá-la caso tenha Sentidos Especiais o teste é de habilidade. Ela escolhe apenas alvos surpresos, que tenham falhado no teste de Percepção (um personagem surpreso é considerado alvo indefeso); e entre estes, escolhe os que aparentam serem mais fracos, sem armadura.

Odara irrompe da mata galopando para um ataque de investida golpeando com o braço-machado (ataque em carga do Kit Cavaleiro, esta manobra requer um movimento de no mínimo 10m em velocidade máxima seguida de uma ação, sua Força é dobrada pra determinar a FA, pra realizar uma nova investida contra um mesmo alvo requer dois movimentos, um pra se afastar e outro pra voltar. Em nota, centauros não possuem essa Habilidade mas se cavaleiros conseguem... você como mestre tem todo o poder de permitir e até incluir na Vantagem Única). Ela pode fazer uma investida mesmo na floresta fechada, por estar em sua Arena.

Odara não interrompe seu movimento quando ataca. Na mesma rodada do ataque, ela foge — sem dar a personagens surpresos chance de contra-atacar.

13. Bárbaros Insanos

Várias pequenas tribos bárbaras vivem em pontos remotos dos Bosques. Este grupo de 1d6+2 infelizes, após encontros com as aberrações da Tormenta, foi levado à demência e paranoia totais. Percorrem a floresta enlouquecidos — entrando em fúria, atacando quaisquer criaturas à vista, e lutando até a morte.

-Bárbaros Insanos [11PE]

F2 H0 R2 A1 PdF0; (Esmagamento, Contusão); 20PV, 10PM

- PV Extras [1]
- Arena [1] Ermos
- Insano Paranoico
- Fúria
- Ma Fama
- Kit Berserker Insano [0]
- Cólera [0]
- Fúria Poderosa [1]
- Tanque de Carne [1]
- Kit Criatura da Tormenta [1]
- Imunidades da Tormenta [0]
- Afinidade com a Tormenta [1]

14. Esqueletos da Tormenta

Duas grandes carcaças de alce jazem no caminho, talvez deixadas por predadores. No entanto, quando os aventureiros se aproximam, as ossadas se erguem mortas-vivas, animadas por forças aberrantes. Deformadas e ampliadas, são muito maiores que um alce comum, as galhadas atingindo quase três metros de ponta a ponta.

-Alce Gigante Esqueleto [16PE]

F3 H3 R4 A2 PdF0 ; (Perfuração,--); 30PV, 20PM

- Esqueleto [0]
- Invulnerabilidade Frio [r]
- Armadura Extra, Corte e Perfuração [r]
- PV Extras [1]
- Ataques Múltiplos [1]
- Kit Criatura da Tormenta [0]
- Imunidades da Tormenta [0]
- Afinidades com a Tormenta [1]

15. Gigante Insano

O estrondo de passadas e galhos partidos vem da frente. Não é preciso rolar testes para perceber que algo grande está se aproximando.

É um brutal humanoide de duas cabeças, cada mão empunhando uma clava. Ele ataca tudo à volta, parece louco. Um simples teste de Psicologia (Aut/+1) basta para entender: Após alguns encontros com os pesadelos aberrantes que tomaram a floresta, o ogro bicéfalo enlouqueceu, cada cabeça tomando decisões insanas.

-Ogro Bicéfalo [13PE]

F5 H0 R5 A3 PdF0; (Esmagamento, -); 35PV 25PM

- Ogre [3]
- PV Extras [1]
- Ataque Especial Poderoso [3] Força
- Maldição [-2] Duplamente Confuso

Suas ações são aleatórias. Role 1d6 no início de cada rodada para descobrir o que ele fará:

- 1) *Ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra golpeia a própria cabeça.*
- 2) *Ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra apenas golpeia o ar enquanto a cabeça grita por ajuda.*
- 3) *Ataca a criatura mais próxima com ambas as clavas.*
- 4) *Ataca uma criatura diferente com cada clava.*
- 5) *Golpeia as próprias cabeças com ambas as clavas.*
- 6) *Golpeia o ar enquanto as cabeças urram, declarando ódio uma à outra.*

- Kit Primitivo [0]
- Força é Tudo [0]
- Tanque de Carne [1]

16-17. Visão da Tormenta

As forças da Tormenta presentes na floresta afetam a mente. Causam visões. Alucinações. Até pesadelos. São extremamente perturbadoras.

Sempre que este encontro ocorre, um evento perturbador parece acontecer. Role 1d6 ou, melhor ainda, invente o seu:

1) Há um corpo no caminho, vítima de uma armadilha viva. Quando os heróis se aproximam, ele revela ser um dos personagens jogadores — enquanto o próprio personagem desapareceu sem ninguém notar!

2) Um inseto gigantesco, grande como um elefante, emerge da mata. Despeja uma bafurada de chamas aberrantes sobre o grupo, que ignora qualquer FD e causa 12d6 pontos de dano, matando quase todos.

3) A divindade padroeira de um dos personagens (ou outra figura querida, como um pai ou irmão) aparece diante de todos. Quando abre os olhos e boca, emana o brilho sangrento da Tormenta. Ela aponta acusadora, gritando “traidor!” e fulminando a vítima com um raio.

4) Um monstro ou inimigo à escolha do mestre (de preferência alguém conhecido, e que considerem muito perigoso), ataca o grupo. Mas, quando tentam lutar, nenhuma de suas habilidades de classe funciona.

5) Uma figura sinistra vem ao encontro dos heróis. Ele se apresenta como Sayekk, Portador da Tormenta. Então dispara uma magia desconhecida, uma onda de luz profana, exigindo um teste de H-4 para ser evitada. Todos que falham morrem.

6) Odara está adiante. Ela parece normal, não mais monstruosa. cobre o rosto, chorando. Assim que alguém se aproxima, sua forma muda — e o braço-espada desfere um golpe de misericórdia, causando dano igual a um acerto crítico e exigindo um teste de H-4. Falha resulta em morte.

Quando esses encontros terminam (ou após 1d4 rodadas), todos despertam do pesadelo. Tudo está de volta ao normal, sem que ninguém esteja morto ou ferido. Pontos de Magia ou habilidades de uso limitado não foram realmente gastos.

Mesmo assim, todos devem fazer um teste de Resistência. Aqueles que falharem ficam abalados (-1 em Habilidade e Resistência) durante 1 minuto.

18-19. Sinal de Esperança

Enquanto passam pelas árvores, exija dos jogadores um teste simples de Rateiro (Aut/+1). Caso qualquer um tenha sucesso, consegue notar uma marca feita em uma árvore próxima.

Parece uma seta, indicando o caminho. Talhada fundo na madeira com uma arma, garra ou outra ferramenta cortante. Com um exame mais acurado uma ação completa e um teste de Rateiro (+2/-1) nota-se vestígios de sangue no entalhe. Como se a arma usada estivesse ainda suja de sangue, ou fosse ela própria feita de material orgânico.

Quem teria deixado a marca ali? Odara? Como isca para uma armadilha? Ou, em um precioso momento de lucidez, de alguma forma ela tentou ajudar os heróis?

A resposta terá que esperar. Por enquanto, esta marca oferece +1 no próximo teste de Rasteiro ou Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta.

20-21. Sayekk da Tormenta

Em certo ponto, vocês parecem estar muito próximos da emanção aberrante. A névoa sangrenta vem farta praticamente soprada em sua direção.

Então, percebem a verdade terrível.

Um vulto vem chegando. O vapor de Tormenta sopra forte das muitas fendas em sua carapaça insetóide. ELE é a fonte.

— Bem-vindos à Tormenta — ele sussurra. — Bem-vindos à loucura. Sou Sayekk, o Portador da Tormenta. Vocês também vão fazer parte dela. Como a centaura, antes de vocês.

Este encontro oferece aos jogadores um combate rápido contra Sayekk, antes da luta final em seu covil (veja suas estatísticas mais adiante, na página 19).

Ele não é, ainda, um oponente muito perigoso. Role o combate normalmente — é quase certo que os heróis vençam. Mas isso não encerra a aventura; morto, o corpo de Sayekk se desmancha em névoa vermelha e foge, à vista de todos, indo renascer no covil. Apenas naquele lugar é possível destruí-lo permanentemente.

22-24. Fada Agonizante

Os Bosques de Allihanna são habitados por muitos tipos de fadas. Infelizmente, de todos os seres vivos, fadas são aqueles mais vulneráveis à corrupção da Tormenta. Onde as forças aberrantes atuam, a magia natural morre. E onde não há magia, as fadas morrem.

Isso é algo que os aventureiros descobrem da pior maneira.

Gemidos muito baixos alcançam vocês. Seguindo-os até a fonte, encontram-se diante de uma cena de pesadelos.

É uma pequena criatura, não muito maior que uma boneca. Delicada, andrógina, impossível dizer se masculina ou feminina. Está presa a uma árvore. Amarrada com fios espinhosos, que mais parecem arame farpado vivo. A teia cruel entra fundo na carne; não se pode mais dizer onde a fada termina e a fibra começa.

Olhos negros, que devem ter sido lindos algum dia, abrem-se com esforço.

— Vocês chegaram... Os heróis chegaram... A deusa disse que viriam... Viriam nos salvar...

A sprite foi capturada pela armadilha viva há tempos, sua vida sugada muito lentamente. Salvá-la é quase impossível. Cura mundana, bem como magias de cura, não surtem efeito — os ferimentos não podem ser fechados enquanto a carne é ainda estrangulada. A teia pode ser destruída com 10 pontos de dano, mas qualquer dano causado aos fios é dividido igualmente com a fada — que tem, no momento, 2 pontos de vida.

A fada usa o que resta de sua energia para responder às perguntas dos heróis. Infelizmente, ela tem forças para apenas duas perguntas antes de morrer.

Um conjurador arcano ou divino pode oferecer sua energia mágica pura (através de um toque, beijo, canção, lágrimas ou outro ato piedoso) para fazer a fada resistir um pouco mais. O gasto de 1 ponto de magia permite que a fada responda mais uma pergunta. Uma utilização de música de bardo (inspirar coragem) tem o mesmo efeito.

Verifique se os jogadores fazem as perguntas certas; perguntas erradas desperdiçam suas chances, e o tempo de vida da fada:

Veja algumas que os jogadores podem fazer e o que a fada responderia:

Onde está Odara? “Ela estará com quem a mudou... Quem a recriou... Achem Odara para achar Sayekk... Achem Sayekk para achar Odara... Sigam para o norte... Para onde é vermelho...”

O que aconteceu com Odara? “Odara de Allihanna... É agora Odara da Tormenta... Sayekk a mudou... Transformou...”

Quem é Sayekk? “Ele é o arauto da abominação... Não é de Allihanna... Ele é da Tormenta... Ele é o Portador da Tormenta...”

Onde está Sayekk? “Está perto... Onde é vermelho... Vocês estão muito perto... Vão achá-lo... Sigam para o norte... Onde o vermelho é mais forte...”

Como devolvemos a floresta ao normal? “Sayekk é a origem... É a fonte do mal... É a antívida... Precisa sumir... Sigam para o norte... Onde é mais vermelho...”

Como podemos salvar você? “Não vou viver muito mais... Só quero um pouco de mágica... Para falar... Para ajudar a salvar os bosques...”

Há alguma maneira de curar Odara? “Odara é, agora, da Tormenta... Mas ainda é de Allihanna... Ela chora... Sofre... Não é tarde... Ainda há tempo para ela...”

Quem é você? Qual o seu nome? Um sorriso fraco. “Fidget... Elftree... Que bom que perguntou...” Esta pergunta não conta no gasto de PM, permitindo que se faça outra.

Após responder todas estas perguntas, ou quando se esgotam os recursos dos jogadores, não há mais nada a fazer.

— **Agradeço a vocês por estes últimos momentos. Vou para junto de Wynna, agora...**

Apesar de seus esforços, a fada esgotou suas forças. O corpo se desmancha em poeira luminosa.

Após este encontro, se conseguiram receber respostas certas, os jogadores recebem +1 em seus próximos testes de Rasteiro e/ou Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta. E o covil de Sayekk.

Odara da Tormenta

Após percorrer a floresta, vocês alcançam uma clareira devastada. A própria vegetação parece curvar-se para fora, tentando manter distância.

No centro, um tipo de cratera. Tem grandes dentes à volta, como a bocarra de algum verme imenso. Vermelhidão pura jorra farta da abertura, feito fumaça de uma chaminé. Sem sombra de dúvida, aqui está a origem da emanção de Tormenta que infesta os Bosques.

Tudo isso vocês só percebem mais tarde. Porque, bem diante de vocês, algo muito mais urgente chama a atenção.

É Odara. Prostrada no chão, as mãos cobrindo o rosto. Os ombros pulsam forte enquanto ela soluça.

Espalhados pelo chão em volta, há pedaços de carapaça. Partes de sua armadura insetoide. Estão sujos de sangue, parecem ter sido arrancados da carne. Mas pode-se ver, no corpo dela, que as placas extraídas já voltaram a crescer.

Ainda cobrindo o rosto, ela chora:

— Por favor... Não hesitem... Não se deixem deter... Vocês precisam... Me parar...

Ela afasta as mãos. Seus olhos agora parecem normais. Choram sangue.

— O que fiz... As coisas que fiz... Vocês precisam me parar...

PRECISAM ME PARAR... Senão...

Antes que vocês consigam fazer qualquer coisa (veja a Tentativa de Diálogo), os olhos da centaura mudam. Com um lampejo, voltam a emanar a luz diabólica de antes. Ela salta de pé, brandindo o braço-machado e pronta para lutar.

Odara da Tormenta [24PE]

F4 H3 R4 A2 PdF0; (Contusão/--); 50PVs 20PMs

- Centauro [1]
- PV Extras [3]
- Aceleração [1]
- Arena [1]
- Insana [1] Suicida
- Kit Criatura da Tormenta [0]
- Afinidade com a tormenta [0]
- Armadura Extra [1] Energia
- Imunidades da Tormenta [1]
- Insanidade da Tormenta [1]
- Sentidos da Tormenta [1]
- Poderes Únicos
- Ataque em Carga [1] *Manobra do Kit Cavaleiro.*
- Sobrevivência

Tentativa de Diálogo

O reencontro dos heróis com Odara é tenso, sendo muitíssimo possível que resulte em violência (e rolagens de Iniciativa) instantânea. Afinal, diante de alguém que já demonstrou ser um monstro perigoso, a atitude de muitos jogadores é gritar “eu ataco” ou “eu tacho bola de fogo”.

Não os censure. Se as coisas acontecerem assim, sem problema. É normal e, pensando bem, muito prudente.

Mas se os jogadores em seu grupo têm preferência por drama e interpretação, ou querem dar outra chance a alguém que sabem ter sido bondosa um dia, ou são bondosos e estão interpretando direito... Nesse caso, peça a todos testes de Psicologia (Aut/+0). Aos bem-sucedidos, avise que a centaura parece diferente do que viram até agora. Ela está claramente lutando contra aquilo que a transformou. Esta é a dica para que tentem argumentar antes de lutar.

Caso todos fiquem longe, sem ameaças (e nem tentativas espertas de posicionarem-se melhor para combate), Odara consegue se controlar por tempo suficiente para responder a algumas perguntas:

Quem fez isso com você? “Sayekk... O Portador da Tormenta... Fui tola... Achei que poderia salvá-lo... Trazê-lo para Allihanna... Tola... Idiota...”

Onde está esse Sayekk? “Em seu covil... Seu templo de horror... Cuidado... É perigoso... O lugar... Pode tentar mudar vocês também...”

Como podemos salvar os Bosques? Como parar a Tormenta? “Sayekk é a fonte... Enquanto ele viver, a Tormenta vai fluir... Ele precisa morrer... Que a deusa me perdoe... Mas ele precisa ser destruído...”

Como podemos salvar você? “Não podem... Não posso viver assim... Vou ficar violenta de novo... Vocês precisam me matar...”

Não queremos matar você! “Vocês precisam... Não posso me controlar... Não posso voltar a fazer as coisas que fiz... Por favor... É o único jeito...”

Alguma magia pode curar você? “Nenhum de vocês... Tem poder para isso... Terão que me matar...”. De fato, sem a destruição de Sayekk, apenas cura completa (ou superior) poderia devolver Odara ao normal.

Tem que haver algum outro jeito! “Não podem me deixar assim... Não podem me deixar viver com as coisas que fiz... Precisam me matar... Precisam...”

Conforme as perguntas, peça a todos outro teste de Interrogatório (+1/-2). Aqueles bem-sucedidos percebem: os pedidos de Odara para matá-la são motivados por medo e loucura — e não, necessariamente, por ser a única solução.

Odara não consegue manter a sanidade por muito mais tempo. Após responder estas perguntas, ou se a qualquer momento um personagem faz algo suspeito, ela volta a ser um monstro e ataca.

É bem possível que os jogadores tentem atacar Odara primeiro, agindo em silêncio e ganhando uma rodada de surpresa antes que ela abra os olhos. Apesar de inteligente, esse plano falha: Odara tem sentido sísmico. Ela percebe qualquer criatura em contato com o solo a até 16,5m (para esse propósito, apenas, a floresta é considerada uma área de Tormenta). Na borda da clareira, todos os personagens já estão dentro desse alcance.

Desta vez Odara não adota táticas de guerrilha, atacando e fugindo. Sua estratégia é simples e direta: ela galopa diretamente contra o grupo (fazendo primeiro um ataque de investida) e então passa a golpear com o braço-machado e os cascos. Ela não teme ser flanqueada ou receber ataques furtivos porque, como criatura da Tormenta, é imune a essas manobras.

Caso Odara tenha sido atacada com sucesso em encontros anteriores, ela não terá se curado ainda. Reduza seus PV de acordo.

Cabe aos jogadores, agora, uma decisão dura. Eles podem atacar com tudo, matando Odara; ou podem tentar derrotá-la sem matar. Esta última opção é mais difícil e pode custar suas vidas. Após passar pelos perigos da floresta corrompida, talvez o grupo esteja ferido demais e não tenha essa escolha.

Não há também muitas opções mágicas para encerrar a luta sem morte. Magias da escola espírito, habilidades mentais, falham: Odara agora pertence Tormenta e sua mente alienígena.

Existe a escolha de lutar normalmente, e reservar ataques não-letais para os últimos momentos, quando Odara já estiver quase vencida. Essa estratégia pode funcionar, apesar de arriscada pois um golpe pode atingi-la gravemente e matá-la.

Quando a luta termina, com Odara morta ou inconsciente (vamos lidar com as consequências disso mais tarde), os personagens sobreviventes estão livres para seguir rumo à estrutura da Tormenta.



Parte 4: Antro do Mal

A entrada do covil de Sayekk é perturbadoramente igual a uma bocarra circular escancarada, com longas presas voltadas para dentro, como algum gigantesco verme esperando por comida. As paredes internas parecem feitas de ossos retorcidos, unidos por teias e membranas, tudo revestido de estranho brilho metálico. Apesar do visual orgânico, aparenta ser incrivelmente forte.

É difícil olhar seu interior; a “fumaça” vermelha vaza intensa, espalhando-se por toda a região ao redor. A descida de quase dez metros na verdade é simples (lembre-se, até uma centauro passou por aqui), devido às paredes inclinadas: a entrada tem formato de cone invertido. Basta um único teste de Alpinismo (Aut/+2) para chegar ao fundo sem incidentes. Mesmo assim, os muitos espinhos tornam qualquer queda perigosa (dano $d+1d6$). Minotauros, claro, devem achar a tarefa mais difícil (+2/-1).

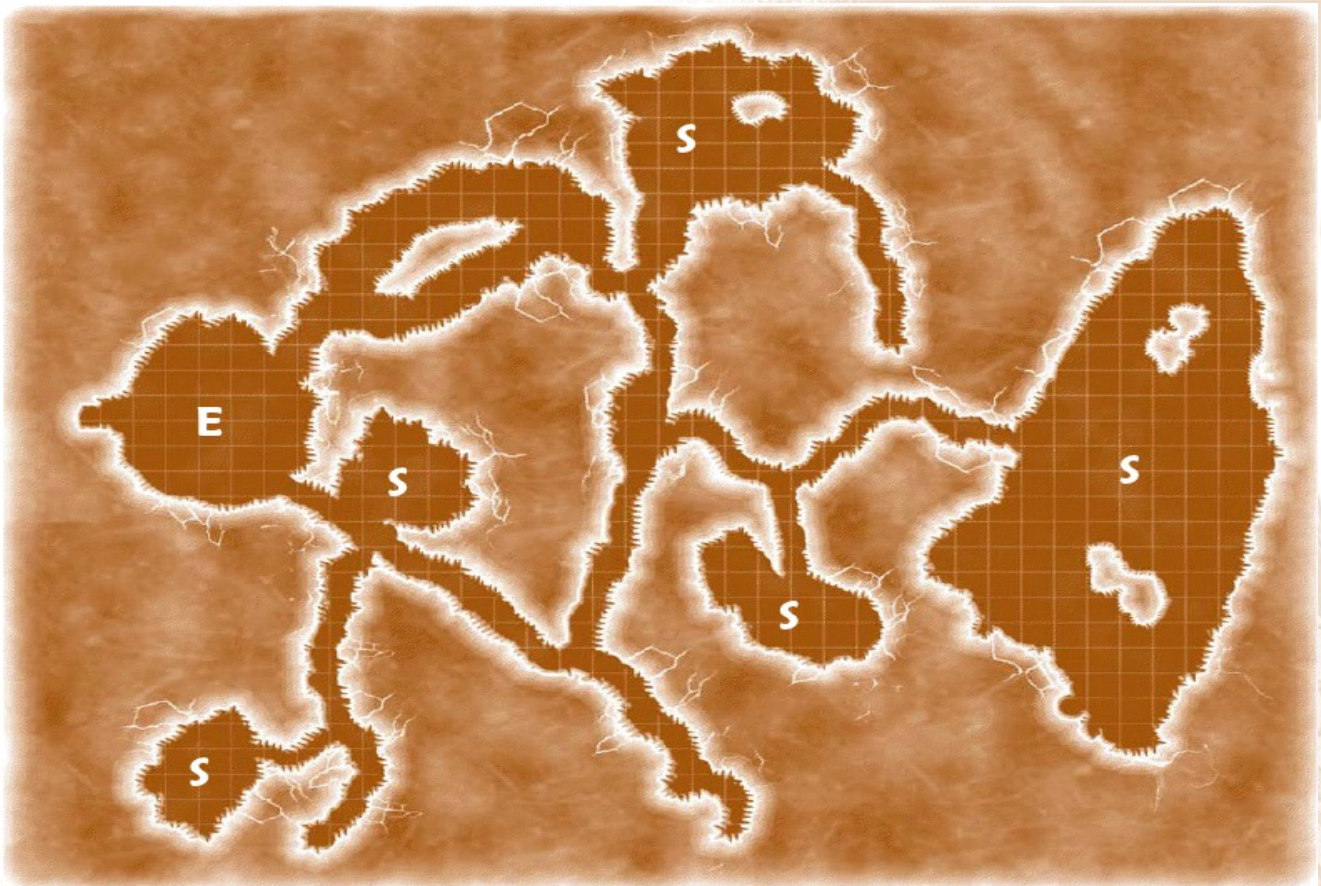
O covil de Sayekk é formado por corredores e câmaras subterrâneas — talvez uma antiga caverna natural deformada pela Tormenta, ou então escavada por sua própria força.

Apesar da forma ameaçadora, a boca-entrada não morde e nem ataca. Ainda.

As paredes parecem orgânicas, feitas de resina endurecida. Pode ter sido formada naturalmente, ou secretada por criaturas sob o comando de Sayekk. Tem a dureza do aço. Por suas formas horrendas e vivas — carapaças, ossos, garras, olhos... —, semelhantes aos próprios lefeu, criaturas da Tormenta recebem +4 em testes de Furtividade quando estão aqui.

A névoa de Tormenta preenche o lugar inteiro. Não causa nenhum efeito imediato (veja a parte *Corrupção Aberrante*), pode-se respirar normalmente em seu interior. Mas, por ser muito espesso, o nevoeiro sangrento atrapalha a visão: todas as criaturas no covil sofrem redutor de -1 em testes de Percepção para enxergar, e todos são considerados sob camuflagem (H+2 em esquivas). Criaturas da Tormenta ignoram essa camuflagem, por seu sentido sísmico.

No mapa, a cratera leva ao ponto marcado “E”. Assim que todos os personagens entram, dentes de aço imensos fecham a abertura, tornando a saída impossível. Voltam abrir apenas sob o comando de Sayekk — ou após sua morte.



Corrupção Aberrante

A névoa da Tormenta no interior do covil não causa dano imediato, mas está longe de ser inofensiva. A exposição prolongada a essa substância foi causadora da transformação de Odara.

Mestre, fique atento à contagem de tempo. Para cada dez minutos na masmorra (ou para cada aposento visitado, se quiser simplificar), todos os personagens rolam testes de Resistência. Cada falha muda um pouco a vítima, deixando-a mais próxima da corrupção aberrante:

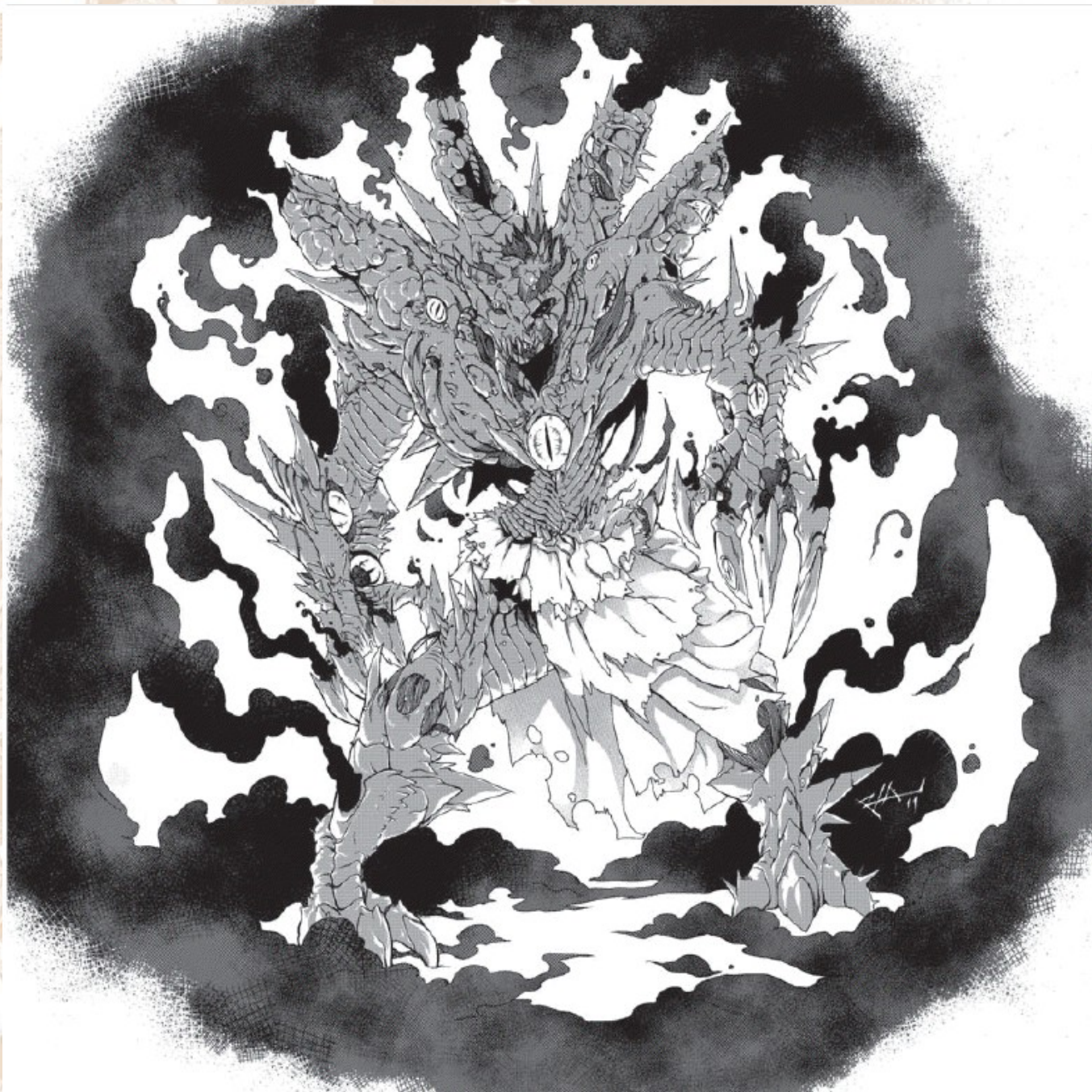
- 1 Falha: nenhum efeito ou penalidade real, mas a vítima sente certo mal-estar e percebe que algo está errado.
- 2 Falhas: a garganta queima, causando tosse constante. Testes de Furtividade sofrem redutor de -2.
- 3 Falhas: os olhos ardem e mudam de aparência, lembrando olhos de inseto. O redutor de -1 em testes de Percepção para enxergar aqui é cancelado (mas não a camuflagem).
- 4 Falhas: pedaços de carapaça crescem sobre a pele. A vítima adquire Armadura +1.
- 5 Falhas: a vítima adquire sentido sísmico (pode perceber outras criaturas em contato com o chão a até 10m), cancelando a camuflagem das criaturas da Tormenta no ambiente.
- 6 Falhas: a mente começa a ser atacada pela corrupção lefeu. A Mente Alienígena faz com que quem use Telepatia ou magias da escola espírito em você tenha que fazer um teste de Resistência em caso de falha adquire uma insanidade de 0 ou -1 ponto. É possível que magias e habilidades de Kits como os ligados a deuses sejam perdidas nesses estágio.
- 7 Falhas: a vítima adquire Armadura Extra a energia (elétrico, fogo, frio, químico, sônico).
- 8 Falhas: a carapaça fica mais espessa. Armadura +1 e Monstruoso. Além de causar a Insanidade da Tormenta (poder do Kit Criatura da Tormenta).
- 9 Falhas: a tosse acaba. A vítima adquire Imunidades da Tormenta, é imune a acertos críticos, dano espiritual, desmaio, metamorfose, paralisia, petrificação, sono e veneno.
- 10 Falhas: A transformação se completa. A vítima se torna completamente Insana como Odara, esta com todos os poderes do Kit Criatura da Tormenta.

Caso Sayekk esteja no mesmo aposento, sempre expelindo a matéria rubra, a corrupção da Tormenta será muito mais intensa: os personagens fazem testes a cada 1d6 rodadas.

Ao perceber que muitos efeitos da transformação são benéficos, é bem possível que um ou mais jogadores decidam falhar voluntariamente em seus testes de Vontade.

O raciocínio é válido: promessa de poder faz parte da sedução da Tormenta, qualquer um tem a escolha de juntar-se a ela. Mas, quando as falhas começarem a causar mudanças na mente, o arrependimento pode ser tardio...

Estes efeitos não são permanentes. Com a destruição de Sayekk, a emanção de Tormenta é interrompida, e todas as vítimas voltam lentamente ao normal (1d6 horas).



Sayekk, Portador da Tormenta

A primeira coisa que percebem — impossível não notar — é o jorro de fumaça vermelha. O caos sangrento vazando, emanando, fluindo, sendo produzido por alguma coisa. Não resta dúvida: ali está a fonte.

O vulto diante de vocês poderia ter sido humano algum dia. Até mesmo um humano jovem e belo. Mas a verdade é que, desde o nascimento, ele viveu desfigurado pela Tormenta. Ele pertence à temida raça lefou.

Carapaça recobre as partes visíveis de seu corpo. As mãos já não podem mais ser chamadas assim — são longas garras de osso brilhante. Olhos brotam de lugares impossíveis. Os lefou têm deformidades, mas quase nunca tão acentuadas; qualquer que fosse sua aparência original, o poder da Tormenta torceu ainda mais sua anatomia.

As inúmeras fendas e tubos em sua pele-armadura, pulsando como guelras de peixe, sopram jatos de antiveda. Seu próprio corpo está emanando a pestilência.

— Então, vocês também ouviram o chamado — ele sibila, a voz soando grotesca entre as várias línguas. — Também vieram adorar a tempestade. Vieram unir-se à Tormenta. Venham ela também ajudará vocês.

É possível que os personagens já tenham visto Sayekk antes, durante os encontros na floresta. Nesse caso, mude a descrição da cena de acordo.

Alguém poderia pensar que o covil macabro de Sayekk abriga todo tipo de monstros — hordas e mais hordas de inimigos a enfrentar, até que se encontre seu mestre em alguma câmara profunda. Na verdade, a situação é um pouco diferente.

O covil não tem outros monstros. Assim que os personagens alcançam qualquer ponto marcado “S” no mapa, encontram o próprio Sayekk, em pessoa. Ele não teme lutar com os heróis porque, cada vez que morre, é absorvido e recriado pelo poder da Tormenta. E sempre que isso acontece aqui, no covil, ele é recriado em uma nova forma ainda mais poderosa e com todos os Pontos de Vida e Magia.

Cada vez que Sayekk é destruído, renasce aleatoriamente em alguma outra câmara distante. Seu objetivo é manter os personagens aqui pelo maior tempo possível, para que sejam transformados como Odara. Note que, com a entrada lacrada, os heróis não podem sair até que a última forma de Sayekk seja destruída — ou até que todos sejam transformados em monstros, e então decida libertá-los.

Estágios de Sayekk

Esta primeira forma de Sayekk ataca com as garras, apenas. Caso tenha sido encontrado e derrotado na floresta, ainda assim ele aparece nesta forma no covil — apenas quando destruído aqui ele muda para as formas seguintes.

Sayekk (Estágio 1) Lefou [19PE]

F3 H3 R4 A2 PdF0; (Corte/--); 20PV 10PM

- Ataques Múltiplos [1]
- Arena [1] Áreas de Tormenta
- Kit Criatura da Tormenta com todos os poderes [5]

A segunda forma de Sayekk é bem maior, grande como um ogre, e com garras ainda mais longas. A carapaça é também muito mais espessa — um encouraçado, muito resistente a dano com armas, mas vulnerável a magia. Pode ainda lançar com seu Poder de Fogo um jato rubro em área (lembrando que Criaturas da Tormenta são imunes a dano por Energia).

Sayekk (Estágio 2) Encouraçado [36PE]

F5 H3 R4 A4 PdF6; (Corte/Químico); 40PVs 20PMs

- Ataques Múltiplos [1]
- PV Extras [2]
- Ataque Especial [3] Força, Poderoso
- Ataque Especial [3] PdF, Amplo
- Arena [1] Áreas afetadas pela Tormenta
- Restrição de Poder [-1]

Só pode repetir um ataque com PdF a cada 1d6 rodadas.

- Kit Criatura da Tormenta com todos os poderes [5]

Na terceira forma, Sayekk torna-se uma criatura disforme flutuante, feita de névoa semilíquida entrelaçada de fibras, medindo 4,5m de lado.

Sayekk (Estágio 3) Névoa Viva [29PE]

F0 H1 R4 A8 PdF0; (--/--); 20PVs 60PMs

- PM Extras [4]
- Toque de Energia [1] Químico
- Ponto Fraco [-1]

No centro da névoa há um núcleo — uma esfera de carne vermelha, inchada e pulsante. O núcleo sofre ataques físicos normalmente, mas para atacá-la corpo a corpo, deve-se entrar na névoa sendo alvo indefeso ao ataque do Toque de Energia.

- Kit Criatura da Tormenta com todos os poderes [5]
- Poderes Únicos

- Invulnerabilidade [3] Magia

- Absorver Magia [1] **Sempre que receber uma magia seu corpo brilha recuperando Pontos de Vida num valor igual ao número de Pontos de Magia gastos.**

Não é boa ideia atacá-lo com magias, isso pode ser notado com um teste de ciências, Arcana (+2/-1).

Em sua quarta e última transformação, Sayekk une-se ao próprio covil, tornando-se uma criatura imensa. Seu rosto aparece enorme em várias paredes, escarnecendo dos heróis (atacar nesses pontos não tem qualquer efeito adicional), enquanto presas grandes como estalactites projetam-se do teto.

Sayekk começa o combate usando sua habilidade de moldar terreno para transformar o chão em lama ácida. Quando reduzido a 40 PV, ele causa um desabamento. Durante o resto do combate, ataca com estalactites.

Sayekk (Estágio 4) Caverna Viva [45PE]

F0 H0 R6 A12 PdF0; (--/--); 80PVs 80PMs

- PV Extra [5]
- PM Extra [5]
- Toque de Energia [1] Perfuração
- Kit Criatura da Tormenta com todos os poderes [5]
- Poderes Únicos
- Desabamento [3] *FA30, um teste de Habilidade reduz o dano pela metade e evita o soterramento. Personagens que sofram dano ficam soterrados, mas podem se libertar com um teste de Força (+0) ou Atletismo (+2/-1).*
- Moldar Terreno [2] *Transforma o chão do aposento em lama corrosiva. Criaturas na área têm um redutor de -1 na Habilidade e perdem IPV por rodada.*
- Ponto Fraco [-4] *Cada personagem que faça um ataque corpo-a-corpo contra Sayekk pode fazer um teste de Habilidade. Em caso de sucesso, nota trechos onde a parede da caverna é porosa e frágil — pontos que escondem os antigos órgãos vitais de Sayekk, ainda não completamente absorvidos pela Tormenta. Esses pontos têm FD 6. Um personagem que descubra esses pontos pode revelá-los aos demais com uma ação.*

Fim: Vida e Morte

Com o último ataque contra a caverna viva, as grandes faces em suas paredes se contorcem e gritam. Por um momento, apenas, parecem humanas.

— Meus pais não me queriam... Outras crianças não me queriam... Ninguém me queria...

A voz cavernosa baixa, e Sayekk diz suas últimas palavras neste mundo:

— Mas a Tormenta me quer... Quer a todos...

O lugar inteiro se retorce, redemoinha. Os ossos metálicos somem nas paredes, agora pedra e terra comuns. O ar pegajoso e carregado de vermelho se dissolve, como sujeira sumindo nas águas de um lago límpido. Este pedaço volta a ser Arton.

Sem o corpo lefou para emanar vermelhidão, Allihanna recupera sua força. Os Bosques estarão normais em poucos dias.

Hoje, a infestação lefou foi detida. A missão foi bem-sucedida. Os personagens sobreviventes recebem XP normal para todos os encontros caso não tenha distribuído durante a aventura.

Mas a totalidade do sucesso depende do desempenho — e decisões — dos jogadores:

- **Odara Vive.** Odara, corrompida pela Tormenta, atacou os aventureiros para matar. Se eles conseguiram apenas deixá-la inconsciente (por dano não-letal ou quaisquer outros meios) e então destruíram Sayekk, a centaura estará então livre de sua influência. Quando saírem do covil ela estará ali, ainda mostrando restos repulsivos da transformação física, mas a mente de volta ao normal.

Odara, no entanto, tem lembrança clara das coisas horríveis que fez sob o domínio da Tormenta. Ela tem muito a orar e chorar, quando estiver só. Agora, só resta voltar à aldeia e tentar curar todos da melhor forma que puder, com os poderes que a piedade de Allihanna lhe permita manter. Para ela, será um longo caminho de penitência aos olhos da deusa — e aos seus próprios.

A druida é profundamente grata aos heróis — deve-lhes muito mais que a vida. Como Hipólita talvez tenha explicado, Odara guarda tesouros e itens mágicos variados — sem serventia para ela, mas úteis ao negociar com outras raças. Ela recompensa o grupo com tesouro equivalente a 10.000 Tibares de ouro (da um total de 100PE todos os itens mágicos do tesouro juntos, o mestre decide quais itens há ou se deixa a cargo dos jogadores).

Odara também pode, além disso, usar reviver os mortos para salvar quaisquer heróis caídos.

- **Odara Morre.** Enfrentar a centaura aberrante em combate normal já seria difícil; derrotá-la sem tirar-lhe a vida, mais ainda. Talvez os aventureiros tenham escolhido lutar com força total. Ou talvez apenas tenham falhado em derrotar Odara sem matá-la.

Hipólita recebe a notícia com pesar. Ela não tem poder para ressuscitar Odara (e nem quaisquer heróis caídos). Mesmo assim, ela agora é a nova xamã da aldeia — ainda muito jovem para isso, como havia acontecido com Odara antes dela.

Apesar da perda, Hipólita agradece os heróis por salvarem os Bosques. Ela não tem conhecimento de onde Odara escondia seu tesouro pessoal; ele agora está provavelmente perdido para sempre, em algum ponto secreto da floresta.

Ainda assim, ela recompensa os aventureiros com tesouro equivalente a 1.000 Tibares de ouro.

É possível que os personagens insistam em tentar reviver Odara (“*Ué, Ressurreição é uma magia simples pra um Clérigo!*”). É uma boa ocasião para lembrar a todos sobre como é difícil achar alguém capaz de conjurar essa magia específica (nem todo clérigo conhece essa magia), em tão pouco tempo (fabricar um pergaminho de Ressurreição demoraria 10 meses), e com essa disposição (apenas clérigos da mesma deusa, ou seus aliados, aceitariam a tarefa). E resta, claro, a questão do matérias mágicos que compõe.

- **TPK • Total Party Kill.** Dia de Tormenta é uma aventura difícil. É esperado que um ou mais personagens morram. Mas também é bem possível que o grupo inteiro morra — especialmente durante a luta final contra Sayekk.

Caso isso aconteça, mestre, não desperdice a oportunidade. Lembre-se de que os Bosques têm muitos encontros opcionais (é certo que você não usou todos eles); rodada uma segunda vez, esta aventura pode ser bem diferente.

Hipólita ainda pode buscar ajuda de outros aventureiros. Ela agora sabe sobre a Tormenta, sabe que deve procurar heróis próprios contra essa ameaça — Desafiadores da Tormenta. Deixe que os jogadores façam novos personagens (as opções de Kits no Manual do Aventureiro Alpha são muito adequadas), faça mudanças para deixar tudo mais difícil (o tempo passou, Sayekk estará mais forte) e role a aventura outra vez.

Mais Rápido e Mais Intenso

O tempo ideal para conduzir esta aventura seriam duas sessões, ou uma única sessão longa (quando foi a última vez que seu grupo virou a noite jogando?). Mas talvez vocês não tenham tanto tempo disponível — especialmente se estão jogando em um evento ou convenção, por exemplo.

Seguem abaixo algumas ideias para reduzir o tempo de jogo para poucas horas. Utilize uma ou duas — mas não todas, ou a aventura ficaria curta e fácil demais:

- Pule o combate com os minotauros na Parte 1. Hipólita fala com os aventureiros diretamente, sem interrupções. Ou ainda, pule diretamente para a Parte 2, com o grupo chegando à aldeia dos centauros após receber uma mensagem.
- Dispense testes de Percepção ou Sobrevivência na floresta, para achar o caminho. Considere sucessos automáticos, reduzindo o total para quatro encontros.

- Não role aleatoriamente os encontros na floresta. Apenas escolha aqueles mais significativos, como os que envolvem Odara e Sayekk.

- Dispense o mapa do covil de Sayekk. Considere que o lugar é uma única grande câmara, onde todos os combates e transformações acontecem.

Por que Tanta Pressa?

Por outro lado, talvez você prefira uma aventura mais longa. Você e seu grupo têm tempo, e querem aproveitar.

Prolongar Dia de Tormenta é fácil. Mas lembre-se, isso vai aumentar a dificuldade — uma vez na floresta, os personagens não têm oportunidades para descansar e recobrar pontos de magia. Após um grande número de encontros, eles podem estar muito feridos e esgotados para ter qualquer chance contra os chefes finais.

Use as seguintes opções apenas se tiver um grupo completo de 6 jogadores ou com pontuação maior:

- Na Parte 1, após os minotauros, inclua um combate contra um grupo da milícia (o que também vai complicar a vida dos heróis com as autoridades).
- Entre as Partes 1 e 2, durante a viagem para a aldeia dos centauros, inclua um ou dois encontros. Assaltantes gnolls ou trogs são boas opções.
- Na Parte 3, aumente para 5 ou 6 a quantidade de sucessos exigidos em testes de perícias para achar o caminho.
- Na Parte 4, povoe o covil de Sayekk com armadilhas e criaturas da Tormenta. Aqui, o Bestiário de Arton vem a calhar.
- Na Parte 4, faça com que o estágio 1 de Sayekk tenha que ser derrotado três vezes, antes de passar para o estágio 2.

.....

Lembre-se, ainda, de que você não precisa tomar todas as decisões antes do jogo. Se durante a sessão você notar que ela está indo rápida ou mais lenta do que você pensava, volte aqui e veja onde pode incrementar ou retirar algo.

TORMENTA REG

Dia de Tormenta

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Rafael Françoi.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

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

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na coluna ao lado.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer Tormenta da vida real será provavelmente uma foto de algum vulcão na Islândia, ou Photoshop.



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

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em março de 2012.