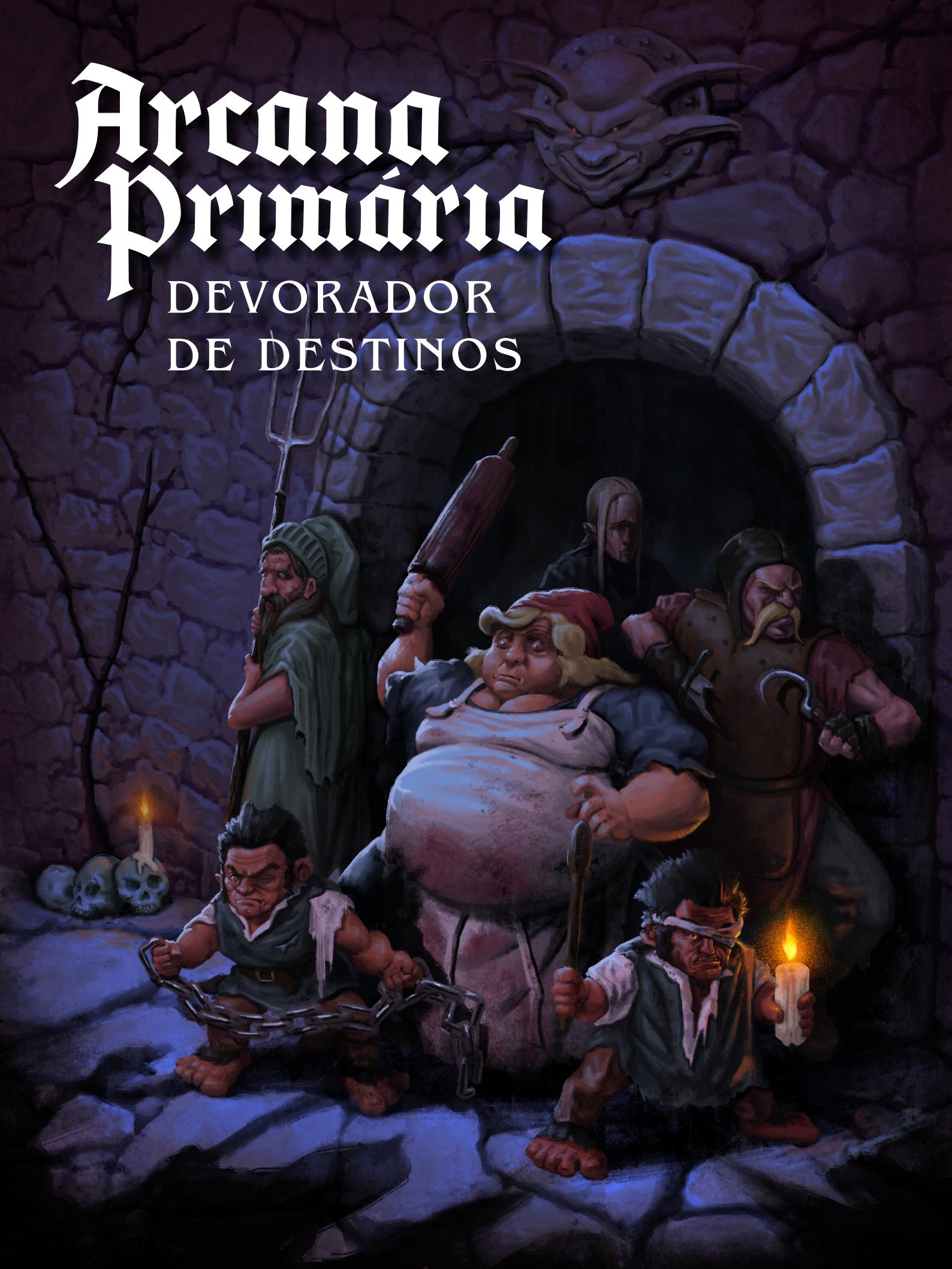
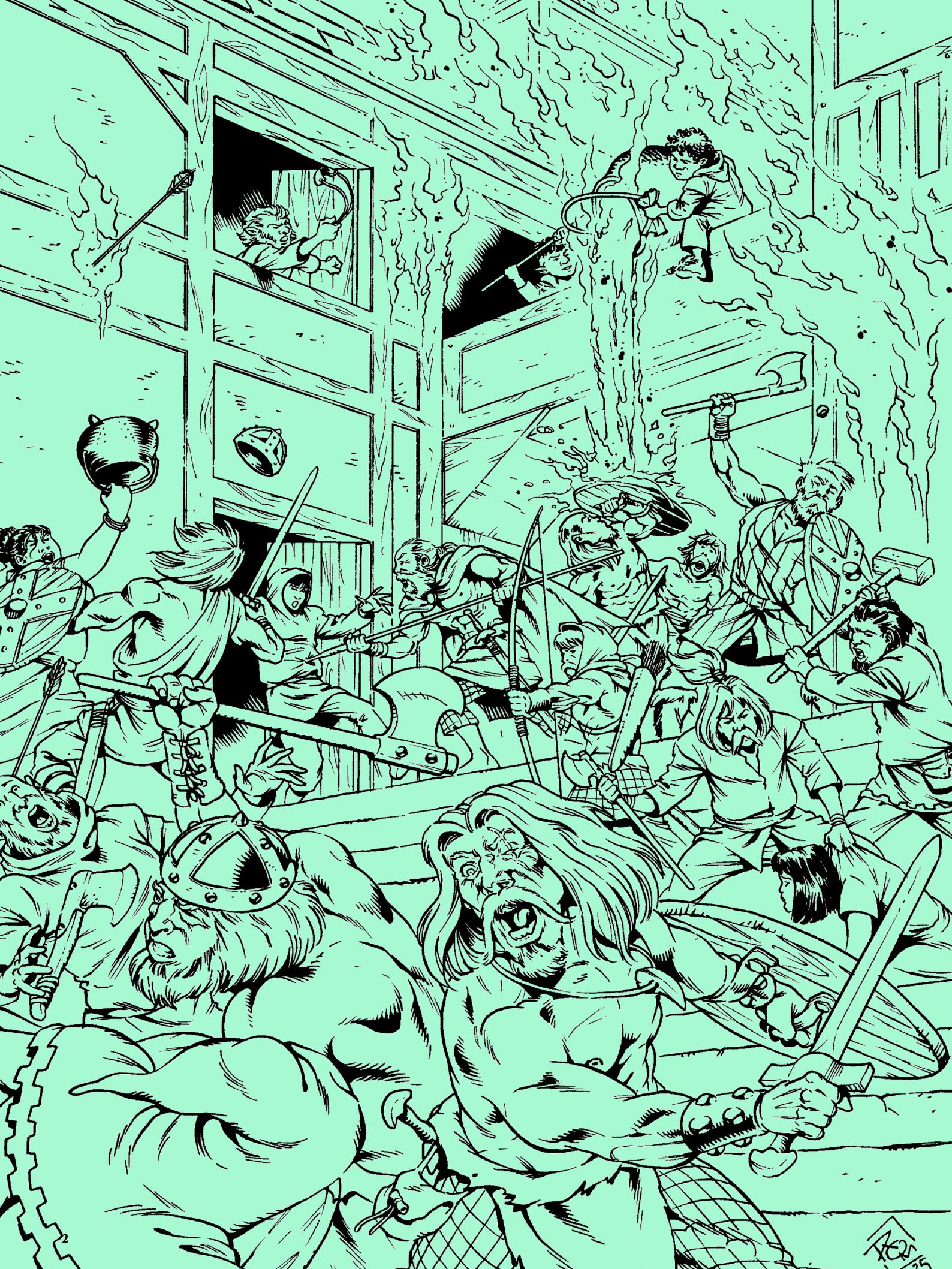


Arcana Primária

DEVORADOR DE DESTINOS







INSPIRAÇÕES DE SISTEMA:

Dungeons & Dragons B/X, Advanced Dungeons and Dragons, Dungeon Crawl Classics RPG, Blood & Treasure, Basic Fantasy, Labyrinth Lord, Old School Essentials, Astonishing Swordsmen & Sorcerers of Hyperborea, Swords & Wizardry.

INSPIRAÇÕES GERAIS:

As obras de Gary Gygax e Dungeon Crawl Classics.

CRÉDITOS:**CRIAÇÃO:**

Alexandre Katz e Victor Troiani

PROJETO GRÁFICO:

Daniel Gallo

DIREÇÃO DE ARTE:

Alexandre Katz e Victor Troiani

ILUSTRAÇÕES:

Alesson Silva (@alessonsilva91)
Diego Gregório (@becodoesboco)
Rom Freire (@romfreirehq)
Robson Marone (@robson_marone_hqmundodastrevas)
Yuri Costa (@yuricostaart)

CAPA:

Bernardo Hasselmann (@bfhasselmann)

EDIÇÃO:

Alexandre Katz e Victor Troiani

REVISÃO:

Victor Troiani

PLAYTEST:

Gabriel "Enxaqueca Sobrecarregada",
Gustavo "Cotó" Freitas Dias, Messias Amorim,
Renan "O Carniceiro" Mesquita e Romulo Camargo

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Katz, Alexandre

Devorador de destinos (livro eletrônico) /
Alexandre Katz, Victor Troiani. -- 1. ed. --
São Paulo : Ed. dos Autores, 2025.
PDF

ISBN 978-65-01-76195-4

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
3. Jogos de interpretação (RPG) I. Troiani, Victor.
II. Título.

25-311090.0

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93
Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

São Paulo, 2025.

Arcana Primária, Devorador de Destinos, 1ª edição.

É proibida a reprodução total ou parcial sem a expressa anuência dos autores.

Este livro está amparado pela Licença Aberta de Jogo versão 1.0A.

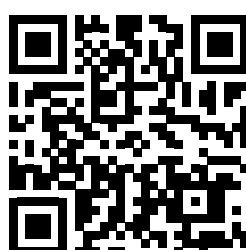
Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei n. 9.610, de 12.2.1998.

Direitos reservados à

EDIÇÕES ARCANAS

arcanaprimaria.com

@arcanaprimaria

LINKS DA Arcana Primária®:

Arcana Primária®

DEVORADOR DE DESTINOS

Alexandre Katz Victor Troiani





LIBERTAS DIME

FORTUNATVS IVSTIVS RECLAMVS

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
MESTRANDO UM FUNIL.....	6
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.....	6
DO OUTRO LADO DO TRITURADOR.....	7

CAPÍTULO 1: OFÍCIOS

ARMAS E EQUIPAMENTO	10
TIPOS DE ARMA E TAMANHO	10
TABELAS DE OFÍCIO.....	11
TABELA 1	11
TABELA 2	13

CAPÍTULO 2: ALTOBURGO EM CHAMAS!

COMO USAR ESTE MATERIAL.....	16
FORÇAS ENVOLVIDAS E ENTALHE DA PAISAGEM	17
RESUMO DA AVENTURA	18
FINAIS POSSÍVEIS.....	18
AMBIENTAÇÃO.....	19
DENTRO DA MURADA.....	19
O VELHO CENTRO	19
O MONOLITO MARMÓREO.....	19
A FEIRA DA GRANDE FORNADA	20
A RINHA DE COMBATE.....	20
BARRACAS NOTÁVEIS E SEUS DONOS	21
POR QUEM OS SINOS DOBRAM.....	21
A CORRIDA PELAS RUAS	22
NAS ENTRANHAS DA BESTA	24
ENTRE OS MUROS DA MANSÃO.....	26
DA FRIGIDEIRA PARA O FOGO.....	26
BÓRIS, O MINOTOURO.....	26
FINAIS POSSÍVEIS.....	26

CAPÍTULO 3: BESTIÁRIO

ALDEÕES.....	28
APRENDIZES DE SANCHO.....	28
BÁRBAROS	28
CÃO DE GUARDA.....	28
CIDADÃOS EMBRIAGADOS (CULTISTAS)	28
GÊMEOS LIBOS E FERNANDO	29
GNOMOS MAL-HUMORADOS	29
GUARDAS.....	29
LADRÕES.....	29
NOBRE HOBBIT	30
OGRO BISONHO.....	30
RATÃO DO BANHADO.....	30
SANCHO CANELA BRABA	30
BÓRIS, O MINOTOURO.....	31
MONTARIA DE GUERRA.....	31
RASGAMUNDUS, O CONQUISTADOR	32

INTRODUÇÃO

A ARCANA PRIMÁRIA®, PERSONAGENS NÃO NASCEM HERÓIS. Há um longo trajeto de sangue e sorte até que sejam reconhecidos como tais. O funil é o começo dessa carreira, é a seleção natural que separa a corja da cambada de vagabundos aptos a se aventurar.

Nesse estágio caótico, jogadores assumem mais de um personagem, com fichas de nível zero simplificadas, que contém apenas a promessa de um futuro, algumas sementes narrativas, como a profissão antes de se aventurarem e a ancestralidade. Não tardará para que essa massa de condenados, com sede de aventura, se reduza a um grupo seletos.

Funis servem para germinar uma narrativa única e inusitada para cada personagem sobrevivente, encurta o processo de criação dos personagens, desfavorece "combeiros" e engenheiros de regras e enfatiza a periculosidade do mundo a ser explorado.

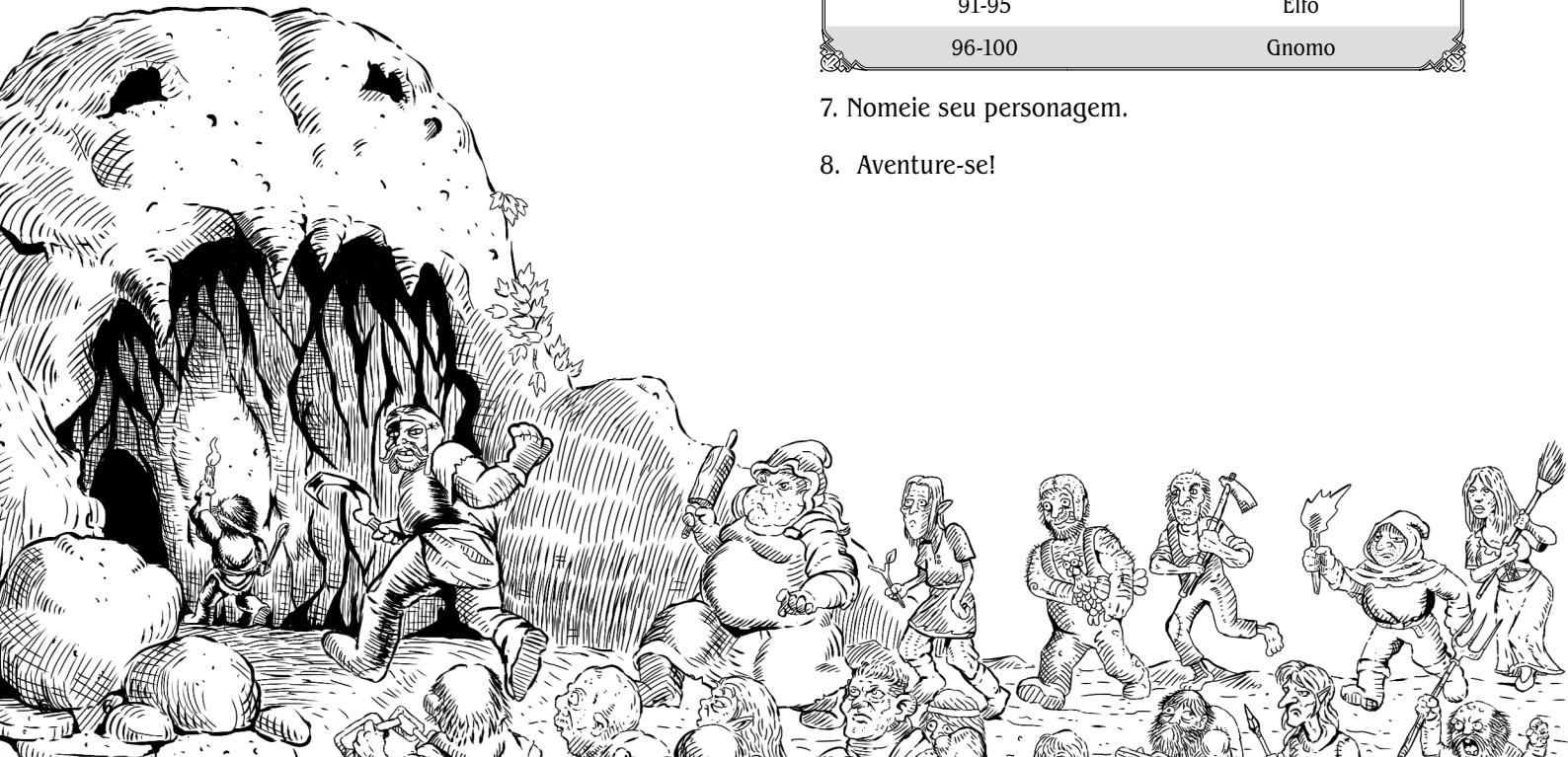
Vejamos como o moedor de carne funciona.

MESTRANDO UM FUNIL

Um funil se inicia na ação, na boca do desfiladeiro, enquanto uma tempestade castiga o firmamento e ameaças fatais perseguem os frágeis personagens.

As informações lúdicas sorteadas na criação de personagem devem se desenvolver naturalmente enquanto eles se esforçam para manterem-se vivos.

É claro que é possível pensar em histórias para o personagem, mas você verá que é natural não fazê-lo na primeira sessão, afinal, o jogador deve sentir que pode perder todos os personagens em qualquer tomada de decisão impensada.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Cada jogador cria de três a cinco personagens e segue as etapas abaixo.

1. Role atributos na ordem exata de aparição, conforme o Guia do Aventureiro (Pág. 8).
2. Role 1d4 para os pontos de vida (PV).
3. As Jogadas de Proteção possuem valor 17.
4. A Classe de Armadura (CA) base é 10, modificada pelos equipamentos iniciais.
5. Atribua ofícios:

- Role 1d4 para decidir a tabela de ofícios consultada

1D4	TABELA DE OFÍCIOS
1-2	Tabela I
3-4	Tabela II

- Role 1d100 na tabela de ofícios sorteada (pág. 11)
- 6. Sorteie a ancestralidade na tabela abaixo:

1D100	ANCESTRALIDADE
1-40	Humano
41-50	Orc
51-65	Pequenino
66-75	Anão
76-85	Goblin
86-90	Meio-elfo
91-95	Elfo
96-100	Gnomo

7. Nomeie seu personagem.
8. Aventure-se!

DO OUTRO LADO DO TRITURADOR

Jogador, se algum de seus personagens sobreviveu à primeira aventura funil, parabéns! Este é seu candidato a herói (quem sabe).

Sucesso na primeira aventura de nível zero sempre coloca personagens no nível 1. Isso implica alguns ajustes na ficha:

1. Transfira o nome do personagem e jogador para uma ficha de primeiro nível. Alguns modelos podem ser encontrados no Guia do Aventureiro (Pág. 141-143).
2. Escolha uma classe, conforme as opções no Guia do Aventureiro (Pág. 17-53). Anote habilidades pertinentes e magias para as classes que as possuem.
3. Ajuste PV: Ao realizar a etapa acima, deve-se rolar o dado de vida da classe escolhida e, se o valor rolado for superior aos PV atuais, deverá substituí-los. Caso contrário, o personagem retém os PV de nível zero.
4. Atualize jogadas de proteção: Cada classe possui uma tabela de jogadas de proteção, cuja linha de nível 1 deverá ser copiada para a nova ficha.
5. Transfira os seus equipamentos e tesouros para a nova ficha, e anote feitos relevantes do personagem no verso, para celebrar sua entrada no mundo de aventuras.



Capítulo 1:
OFÍCIOS



 **FÍCIOS INDICAM A OCUPAÇÃO DO PERSONAGEM ANTES DE SUA PRIMEIRA AVENTURA**, e são ótimos guias de interpretação. Oferecemos centenas de opções para fornecer combinações inusitadas para o grupo.

Encorajamos que os ofícios sejam sempre sorteados, para manter o elemento surpresa.

ARMAS E EQUIPAMENTO

Cada ofício é acompanhado de um equipamento básico e, às vezes, uma arma. Além das armas listadas no Guia do Aventureiro, oferecemos uma gama de armas improvisadas que reflete a miséria dos personagens.

TIPOS DE ARMA E TAMANHO

F = FINESSE: Armas bem balanceadas e de fácil manejo. Destreza modifica acerto em combate corpo a corpo.

Cr = CORTANTE: De gume afiado, rasgam a carne de oponentes com golpes laterais.

P = PERFURANTE: De ponta afiada, ataques feitos através de estocadas ou espinhos.

C = CONCUSSÃO: Danificam pelo choque do impacto.

A = ALCANCE OU ARREMESSO*: Que podem ser utilizadas à distância. A tabela ao lado informa o alcance.

1M = 1 MÃO: Usada com uma mão.

2M= 2 MÃOS: Usada com as duas mãos.

*A maioria das armas pode ser arremessada, utilizando o atributo força como base. Penalidades podem ser aplicadas, se o mestre julgar necessário.



ARMA	TIPO	DANO	TAMANHO	CUSTO
Açoite	Cr	1d4+1	1M	1 P.O.
Ancinho	Cr	1d4	2M	1 P.P.
Arpão	Pr/A	1d6	1M	1 P.O.
Bengala	C	1d4	1M	5 P.C.
Caneca de Pedra	C	1d4	1M	5 P.P.
Chicote**	Cr/A**	1d4	1M	1 P.O.
Cimitarra	Cr/F	1d6	1M	10 P.O.
Cinzel	Pr	1d4	1M	5 P.C.
Colher de Pau	C	1d6	2M	5 P.C.
Cutelo	Cr	1d6	1M	1 P.O.
Enxada	Cr	1d6	2M	5 P.C.
Espada de Madeira	C	1d4	1M	5 P.C.
Espeto de Ferro	Pr	1d4/1d6	1M/2M	2 P.P.
Faca	F/A	1d4	1M	1 P.P.
Fêmur	C	1d4	1M	-
Foice curta	Cr	1d4+1	1M	5 P.P.
Foice longa	Cr	1d6+1	2M	1 P.O.
Forquilha	Pr	1d6	2M	5 P.P.
Garfo de Ferro	Pr	1d6	2M	5 P.P.
Garrafa de Vidro*	C/Cr*	1d4	1M	5 P.C.
Machadinha	Cr	1d4	1M	1 P.O.
Marreta	C	1d6	2M	5 P.P.
Muleta	C	1d4/1d6	1M/2M	2 P.C.
Pá	C	1d6	2M	2 P.O.
Pá de padeiro	C	1d4	2M	5 P.C.
Peixeira	Cr	1d6	1M	1 P.O.
Picareta	Pr	1d4/1d6	2M	3 P.O.
Porrete	C	1d4	1M	5 P.P.
Porrete com espinhos	C/Pr	1d4+1	1M	2 P.O.
Porrete de duas mãos	C	1d6	2M	1 P.O.
Punhal	F/A	1d4	1M	1 P.O.
Régua de Madeira	C	1d4	1M	5 P.C.
Remo	C	1d4	2M	5 P.C.
Serra	Cr	1d6	1M	1 P.O.
Soco Inglês	C	1d4	1M	5 P.P.
Tacape	C	1d6	1M	1 P.O.
Tesoura Afiada	Cr/P	1d4	1M	5 P.P.
Vassoura	C	1d4	2M	1 P.C.
Zarabatana	A	1d4	1M	5 P.C.

*Concussão no primeiro acerto, depois cortante.

**Possui 10' de alcance.

TABELAS DE OFÍCIO

TABELA I

ID 100 OFÍCIO	EQUIPAMENTO INICIAL
1 Açougueiro	Cutelo, 5 rações e um coelho de estimação
2 Acrobata	Corda, uma vara de 10' e uma calça bicolor apertada
3 Afilador de lâminas	Espada curta, pedra de amolar e 1 P.O.
4 Agiota	Porrete, lista de devedores e 5 P.O.
5 Alfaiate	Tesoura afiada, Kit de costura e estilo a frente de seu tempo
6 Alquimista	Colher de pau, frasco com urina de morcego e um elixir instável
7 Apostador	Dados viciados, dente de ouro e uma faca
8 Apotecário	Cajado, poção de alteração de voz e 3 P.O.
9 Arauto	Adaga, manto com capuz e conhecimento de uma sociedade secreta na região
10 Arquiteto	Régua de madeira, pergaminho com estojo e 4 P.O.
11 Astrólogo	Luneta, uma leitura de signo de um membro do grupo e um livro de profecias
12 Ator	Disfarce, espada de madeira e acabou de apresentar uma peça que foi um fiasco na cidade
13 Bêbado	Garrafa de vidro, vestes gorfadas e deve 1 P.O. na taverna
14 Bobo da corte	Cetro, roupas festivas e ofendeu alguém importante recentemente
15 Burocrata	Pena e tinteiro, 5 P.O. e uma herança falsificada
16 Caçador	Arco curto, 5 flechas e um cão
17 Caçador de ratos	Porrete, ratoeira e um gato
18 Capanga	Porrete de duas mãos, uma cicatriz no rosto e 1 P.O.
19 Caravaneiro	Mula, tempero afrodisíaco e 3 P.O.
20 Carcereiro	Algemas, corselete de couro e um chicote
21 Carpinteiro	Serra, martelo e tábua de madeira
22 Carrasco	Machado de duas mãos, capuz de carrasco, uma cabeça de gnomo e 2 P.O.
23 Carteador	Baralho viciado, uma faca e é procurado em uma cidade
24 Carvoeiro	Pá, saco de carvão e pederneira
25 Cavaleiro	Mangual, cavalo selado e um ajudante desaparecido
26 Cervejeiro	Caneco de pedra e um barril de cerveja
27 Chaveiro	Chave-mestra e martelo
28 Cigano	Baralho de Tarot, uma viola e besta de uma mão com 5 viroles
29 Cocheiro	Chicote, botas com esporas e 2 P.O.
30 Coletor de Fossas	Pá, carrinho de mão com dejetos humanos e uma bandana
31 Coletor de Impostos	Pena, tinteiro, lista de aldeões que não pagaram impostos e 5 P.O.
32 Comerciante	Besta de uma mão, 5 viroles e 5 P.O.
33 Contador de Histórias	Lamparina, óleo, acredita piamente em uma de suas lendas
34 Contrabandista	Soco inglês e mercadoria ilícita
35 Coveiro	Pá, Lamparina e uma rabeca
36 Cozinheiro	Garfo de ferro, kit de panelas e uma galinha
37 Cronista	Livro, pena com tinteiro e uma biografia duvidosa de um guerreiro santo
38 Curandeiro Charlatão	Cajado, sangue falso, vísceras de animais e óleo "miraculoso" que provoca brotoejas
39 Curtidor de Couro	Faca, um saco de couro e a galhada de um alce
40 Domesticador de animal exótico	Chicote, uma gaiola de bambu e um espeto de ferro
41 Encantador de Serpentes	Flauta, cesto de vime e uma serpente banguela
42 Eremita	Bengala, pederneira e ração
43 Escriba	Livro, pena, tinteiro e conhecimento de uma língua adicional
44 Escultor	Cinzel, argila e um busto mal-feito de si mesmo
45 Espião	Faca, disfarce e corda
46 Estivador	Corda, machado e uma tatuagem
47 Faguir	Sabre, turbante e um tapete de pregos
48 Fazendeiro	Forquilha e um leitão
49 Ferreiro	Martelo, avental de couro e elmo
50 Flechero	Arco curto, um saco de penas e 1d4 flechas

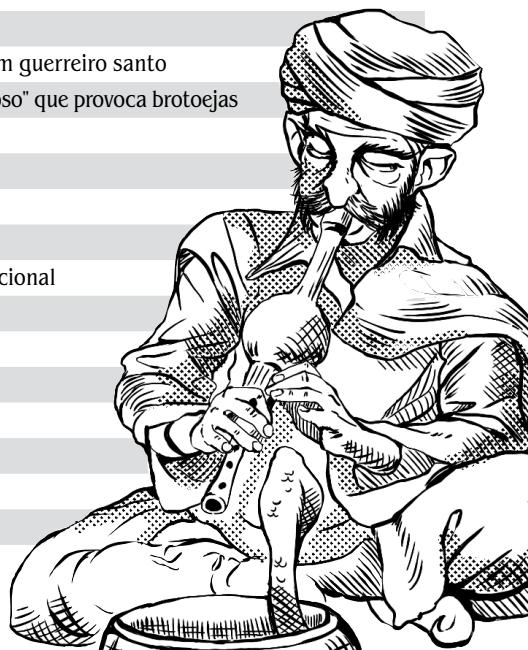


TABELA I - Continuação

ID 100 OFÍCIO	EQUIPAMENTO INICIAL
51 Frade	Um livro biográfico dos santos, um símbolo sagrado e uma barriquinha de cerveja
52 Golpista	Adaga e 5 P.O. falsos
53 Guarda	Alabarda e corselete de couro
54 Guia	Saco de dormir e um cantil
55 Herbalista	Foice curta, saco de ervas alucinógenas e cachimbo
56 Inquisidor destituído	Cajado, símbolo sagrado e uma lista de pecados
57 Jardineiro	Foice longa, saco com muda e 2 P.O.
58 Joalheiro	Martelo de uma mão, uma lupa e uma gema de 10 P.O.
59 Leiteiro	Garrafa de leite e um carrinho de mão
60 Lenhador	Machado, pederneira e barba magnífica ou belas tranças
61 Lixeiro	Saco grande, um espeto de ferro e um amuleto misterioso encontrado
62 Malabarista	4 Facas de Arremesso, vestes circenses e uma venda
63 Marujo	Arpão, uma ocarina e um olho de vidro
64 Matador de aluguel	Adaga, manto com capuz e um frasco de veneno.
65 Médico	Punhal, 10 bandagens e máscara contra praga
66 Mendigo	Chapéu de coleta e muleta
67 Menestrel	Alaúde, uma corneta e um chapéu com penas de pavão
68 Mercenário	Um sabre e um corselete de couro
69 Michê/Prostituta	Vestes sedutoras e 2 P.O.
70 Minerador	Picareta, um chapéu com vela e uma pepita de ouro dos tolos
71 Moleiro	Pilão, saco de farinha e um livro sobre um cavaleiro lunático
72 Navegador	Uma luneta, um sabre, pergaminho, pena e tinteiro
73 Nobre decadente	Uma rapieira, um comprovante de nobreza e 5 P.O.
74 Oleiro	Um bloco de argila, ferramentas de escultor e uma ânfora de óleo
75 Orfão fugitivo	Estilingue e roupas rasgadas
76 Padeiro	Uma pá de padeiro, rolo de massa e 2 pães
77 Pastor de ovelhas	Cajado, um casaco de lã e uma ovelha pelada
78 Pedreiro	Marreta, martelo e cinzel
79 Pescador	Vara de pesca, saco com minhocas e rede
80 Pintor	Pincel, estojo de couro com pigmentos em pó e 2 P.O.
81 Pirata	Gancho com corda de 50', faca e um papagaio
82 Poeta	Pergaminho, pena, tinteiro e um poema romântico
83 Político em desfavor	Uma adaga, vestes luxuosas e 5 P.O.
84 Pregador religioso	Dedo de um santo, túnica alva e uma banqueta
85 Produtor de Velas	3 velas, castiçal de prata e 2 P.O.
86 Provador	4x Queijos nobres, 4x vinhos raros e um frasco de arsênio.
87 Queijeiro	Uma roda de queijo fedido, uma faca e 2 P.O.
88 Renegado de uma religião obscura	Adaga ceremonial e uma marca maldita no corpo
89 Sapateiro	Sapatos de bico, martelo e 4 P.O.
90 Saqueador	Cimitarra, escudo pequeno e 5 tochas
91 Servo	Vestes encardidas, cicatrizes nas costas e 3 Tochas
92 Soprador de vidros	4x frascos de vidro, tubo de sopro (como zarabatana) e 5 dardos e 5 P.O.
93 Taverneiro	Avental, 4 Rações e Garrafa de hidromel
94 Telheiro	Machadinha, 3 telhas e 2 P.O.
95 Tingidor	Bastão, tecido branco, frasco de pigmento e 3 P.O.
96 Tocheiro	4 tochas e pederneira
97 Treinador de Cavalos	Chicote, corda e 4 P.O.
98 Valete	Uniforme, escovão de prata e 2 P.O.
99 Vendedor ambulante	Vara de 10', dois cestos com quinquilharias e 4 P.O.
100 Vidente	Bola de cristal, runas de adivinhação e 2 P.O.



TABELAS DE OFÍCIO

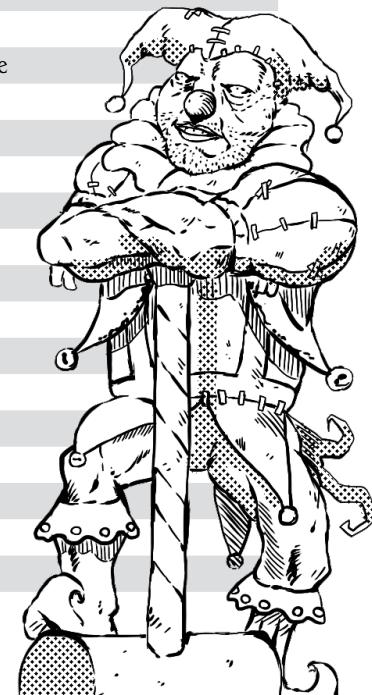
TABELA II

ID100	OFÍCIO	EQUIPAMENTO INICIAL
1	Acadêmico	Livro, pena, tinteiro e um retrato de seu mestre
2	Advogado trambiqueiro	Faca, pena com tinteiro, uma túnica luxuosa e 2 P.O.
3	Agitador	Forquilha, 5 tochas e um apito
4	Ajudante de cozinha	Panelão de ferro, 5 rações e uma concha de ferro grande
5	Amaldiçoado	Alma condenada por feitiçaria obscura, um símbolo profano e uma marca maldita no corpo
6	Andarilho	Cajado, um manto e um passarinho de estimação
7	Antiquário	Adaga de bronze, uma mochila e uma tapeçaria nobre
8	Aparicionista	Uma lamparina com vidro azulado, um manto com estrelas e chapéu pontudo
9	Apicultor	Máscara de vime, cesto com colmeia e frasco de mel
10	Bandido	Balaclava, tacape e um anúncio de recompensa por sua cabeça
11	Barbeiro	Navalha e um alicate
12	Barqueiro	Remo e uma corda
13	Batedor de Carteira	Faca, manto com capuz, uma carta roubada e 1 P.O.
14	Boêmio	Garrafa de hidromel, cachimbo longo e ervas de fumo
15	Bucaneiro	Alfanje e 5 rações
16	Caçador de Recompensas	Besta leve, 10 viroles e 2 P.O.
17	Camponês	Foice longa, saco de farinha e um carrinho de mão
18	Carpideiro	Lenço, vestes negras, um anel furtado
19	Carroceiro	Mula e carroça
20	Cavador de Valas	Pá, balde e botas de cano alto
21	Cavalariço	Corda, chicote e 5 rações
22	Chapeleiro	Barbante, tesoura, um chapéu exótico e 3 P.O.
23	Colheiteiro	Cesto, vara colhedora de frutas e 5 maçãs
24	Colono	Uma enxada, chapéu de palha e fumo de mascar
25	Construtor Naval	Martelo, tábua de madeira e um projeto de escuna
26	Contorcionista	Aro de madeira, um collant bicolor e um corpo elástico
27	Corneteiro	Corneta, tabarda e chapéu plumado
28	Cortesão	Adaga, 5 P.O. e um favor devido a ele
29	Costureiro	Aguilha longa, linha de costura, tesoura e uma luva de malha
30	Cultista	Corrente, manto carmesim e um ídolo maldito
31	Dançarino	Vestes de luxo, bastão com fitas e pandeiro
32	Destilador	Fole, barril pequeno e funil de latão
33	Devoto	Símbolo sagrado, maça e uma batina
34	Diabolista	Chicote e 5 velas negras
35	Dramaturgo	Disfarce, maquiagem e um fantoche
36	Duelista	Rapieira, adaga e uma carta de amor
37	Engenheiro de cerco	Besta pesada, 10 viroles e uma corda
38	Enterrado vivo	Mortalha e 5 pregos enferrujados
39	Escapista	Corrente, cadeado, algemas, 2 frascos de óleo e uma adaga
40	Escravo fugitivo	Grilhões e tanga de pano
41	Escudeiro	Escudo pequeno e espada curta
42	Escultor de ossos	Cinzel, lupa e um fêmur
43	Esquálido	Nada
44	Exilado	Uma rapieira, vestes de um reino distante e 2 P.O.
45	Explorador	Peixeira, mochila, 1d4 cravos de ferro e cantil
46	Extorsionista	Porrete com espinhos, um segredo obscuro e 2 P.O.
47	Fabricante de cordas	Corda, pote de cera e uma foice de uma mão
48	Falso Messias	Visões alucinatórias, chagas no corpo e uma bata rasgada
49	Fanático	Açoite, tanga de pano e um símbolo sagrado
50	Feirante	Ancinho, 10 frutas da estação e um saco grande



TABELA II - Continuação

ID100 OFÍCIO	EQUIPAMENTO INICIAL
51 Fermentador de Hidromel	Garrafa de Hidromel, frasco de mel, avental e copo de chifre
52 Filósofo	Livro de metafísica, um crânio e uma toga antiquada
53 Floricultor	Foice curta, um buquê de flores e 2 P.O.
54 Forasteiro	Um dicionário, saco de dormir e 3 P.O.
55 Fundidor	Fole, pinça de forja, avental de couro
56 Funerário	Caixão, 1d6 pregos, martelo e um ramo de alecrim
57 Funileiro	Broca manual, tesoura, pinça e 3 P.O.
58 Galanteador	Uma rosa, uma adaga e muitos inimigos
59 Glutão	1d10 rações e uma bela travessa
60 Gondoleiro	Remo longo, um chapéu de palha e um cinto de cetim vermelho
61 Hedonista	Coroa de louros, cantil com aguardente e coxa de faisão
62 Herdeiro falido	Gostos extravagantes, vestes elegantes e 2 P.O.
63 Idoso	Bengala, incontinência urinária, boca desdentada e 5 P.O.
64 Incendiário	2 frascos de óleo, pederneira, 5 tochas
65 Ladrão de Túmulos	Pá, um dente de ouro e 5 tochas.
66 Lavadeiro	Cesto, barra de sabão e 1 P.O.
67 Leproso miraculosamente curado	Símbolo sagrado e um dedo em conserva
68 Louco da cidade	Saco de fezes e estilingue
69 Mágico de rua	Chapéu com fundo falso, lebre branca e baralho
70 Médium	Um tábua de madeira com inscrições rúnicas, um chocalho de ossos, uma vela vermelha e 5 P.O.
71 Mercador Exótico	Saca de especiarias, um rolo de seda fina, uma cimitarra e 4 P.O.
72 Mergulhador	Arpão de ossos, mochila com 10 ostras e uma concha exuberante
73 Miliciano	Forquilha, 1d4 tochas e escudo de tampo de mesa
74 Místico	Oferenda, tatuagens rúnicas e um cajado
75 Ocultista	Cajado de ossos e manto com capuz e máscara ritualística
76 Ourives	Pepita de ouro, martelo e balança
77 Pai/mãe de família	Uma criança suja e uma vassoura
78 Palhaço	Maquiagem, roupas espalhafatosas e um martelo de duas mãos
79 Parteiro	Jarro de prata, uma banqueta e um cesto com panos limpos
80 Peleteiro	Corselete de couro, chapéu de pele de texugo e cantil
81 Peregrino	Bengala, livro de preces e direções para um santuário
82 Perfumista	Frasco de perfume de mau gosto, pilão e saco de ervas
83 Pregoeiro	Megafone de couro, pergaminho extenso com anúncios do dia e uma boina de veludo
84 Prisioneiro fugitivo	Barra de metal, grilhões e um passado nebuloso
85 Profeta	Cajado, símbolo sagrado e sonhos supostamente premonitórios
86 Psicopata	Machado de uma mão, 5 pedaços de carne e um olhar desconcertante
87 Pugilista	Colar de dentes e 2 P.O.
88 Remador	Remo, tanga de panos e uma marca tatuada em seu corpo
89 Retratista	Pincel, nanquim e uma tela
90 Sabotador	Picareta, 2 frascos de óleo e pederneira
91 Salteador	Besta leve, 10 viroles e chapéu com pluma
92 Selvagem	Gibão de peles, um machado de duas mãos e um berrante
93 Senescal	Casaca de gala com brasão, sineta de latão e bandeja de prata
94 Sobrevivencialista	Cantil, pederneira e 5 rações
95 Treinador de Cachorros	Apito, 5 rações e um cachorro treinado
96 Veterano de guerra	Lança e corselete de couro
97 Viciado	Extrato inebriante de lótus negra e vestes imundas
98 Vigilante	Manto com capuz e um pé de cabra
99 Viticultor	Garrafa de vinho, 5 cachos de uva e uma faca
100 Xamã	Zarabatana, saco de ervas, cabeça encolhida



Capítulo 2:

ALTOBURGO EM CHAMAS!



Altoburgo está em ritmo de festa, coalhada de barracas e atrações. Mas a alegria dura pouco, quando um grande ribombar pressagia sangue e destruição.

COMO USAR ESTE MATERIAL

SITUADA EM UMA CIDADE MERCANTIL, prostrada na planície fronteiriça entre dois reinos rivais, "Altoburgo em chamas!" inicia na exploração urbana em um dia de festas e se encaminha vertiginosamente para um funil mortal.

O grupo é incumbido de um resgate que demandará a travessia do caos em que a cidade se encontra, seja por sua mortal superfície sob ataque ou por seu decadente subterrâneo, o desconhecido os aguarda, espreitado pela morte.

Superado este ato, o desafio de percorrer as ruas ou a exploração dos Necrotúneis, deverão resgatar um casal de crianças, que se encontra encerrado na mansão do Barão Sauerbruco, e escapar da cidade.

Do lado exterior, um encontro fatídico pauta a conclusão da aventura, quando no seio noturno os aventureiros deparam-se com o que parece ser um minotauro montando um cavalo vultoso. Bóris, o Minotouro, é na realidade um brutamontes humano, que veste o couro de um búfalo e ostenta seus cornos como sinal de virilidade.

O funil é modelado para grupos de três a cinco jogadores, cada um interpretando de três a cinco personagens de nível 0. É importante a leitura completa do material por parte

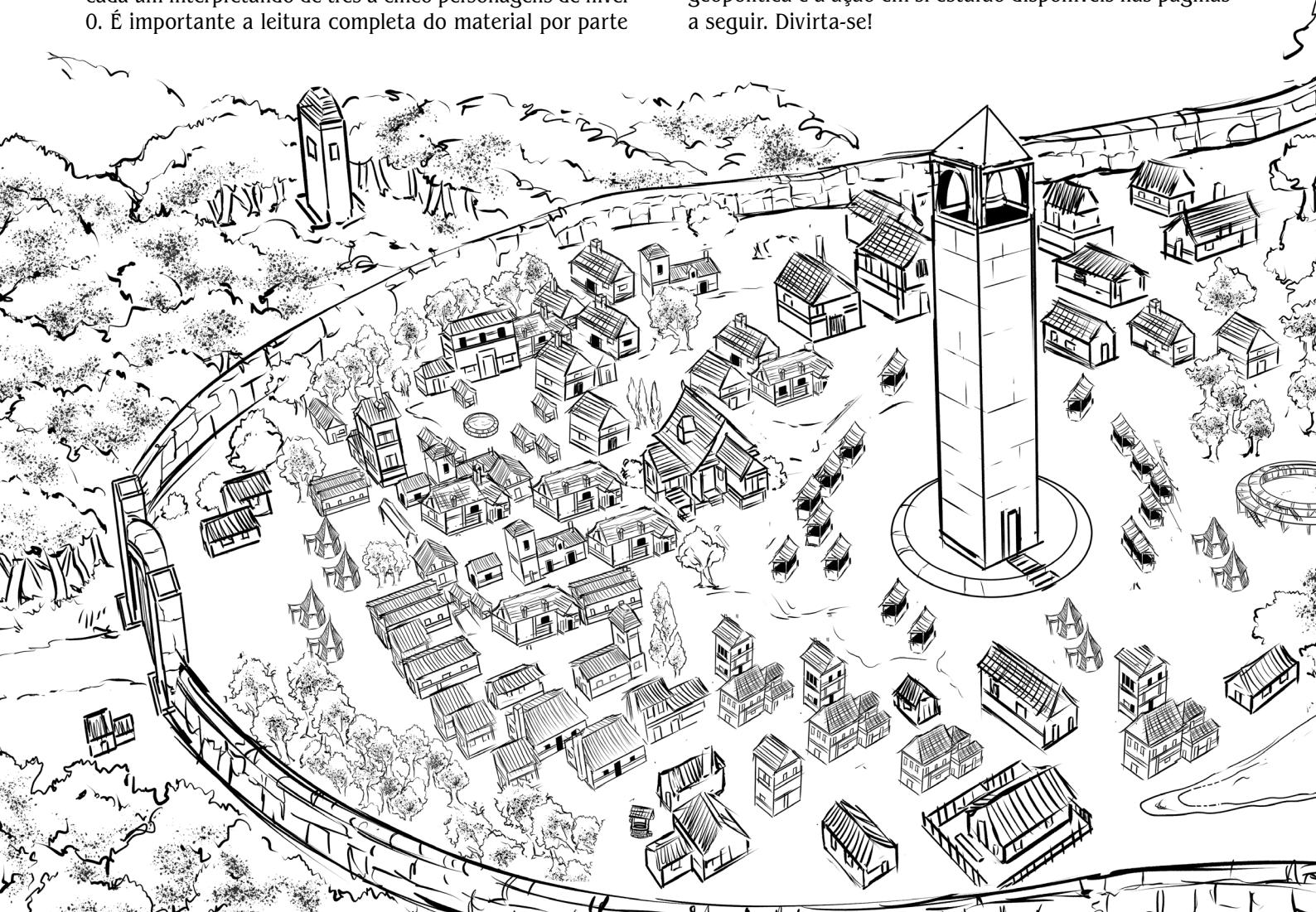
do mestre, antes da primeira sessão. Tenha em mente que os jogadores têm a liberdade de explorar a cidade e seus pontos de interesse, no primeiro e lúdico ato, e leve em consideração os ares de corrida contra o tempo da segunda parte em diante.

Ao ser surpreendida em um momento festivo, Altoburgo está fadada a ser conquistada pela hordas bárbaras que superam suas defesas. Tal incursão movimentará a condição política da região, dando pano para que o mestre costure outras aventuras e dê continuidade à história.

Você é encorajado a tomar este cenário para si e incrementá-lo com ideias, criando problemas, personagens e situações inesperadas.

Lembre-se, o funil é uma forma de iniciar sua campanha de modo caótico, memorável e alegre. Personagens morrerão aos montes e isso deve ser conduzido com leveza e naturalidade. Faça questão de enriquecer suas descrições de forma gráfica e com espírito "gonzo", onde deixamos de lado a objetividade e nos atiramos divertidamente nos caldos da narrativa compartilhada. Esta é uma ótima ferramenta que traz aos jogadores as noções de que planejamento e criatividade podem levá-los a superar os mais terríveis cenários, mesmo com personagens comuns, de nível 0.

Por fim, demais explicações sobre personagens, dinâmica geopolítica e a ação em si estarão disponíveis nas páginas a seguir. Divirta-se!



FORÇAS ENVOLVIDAS E ENTALHE DA PAISAGEM

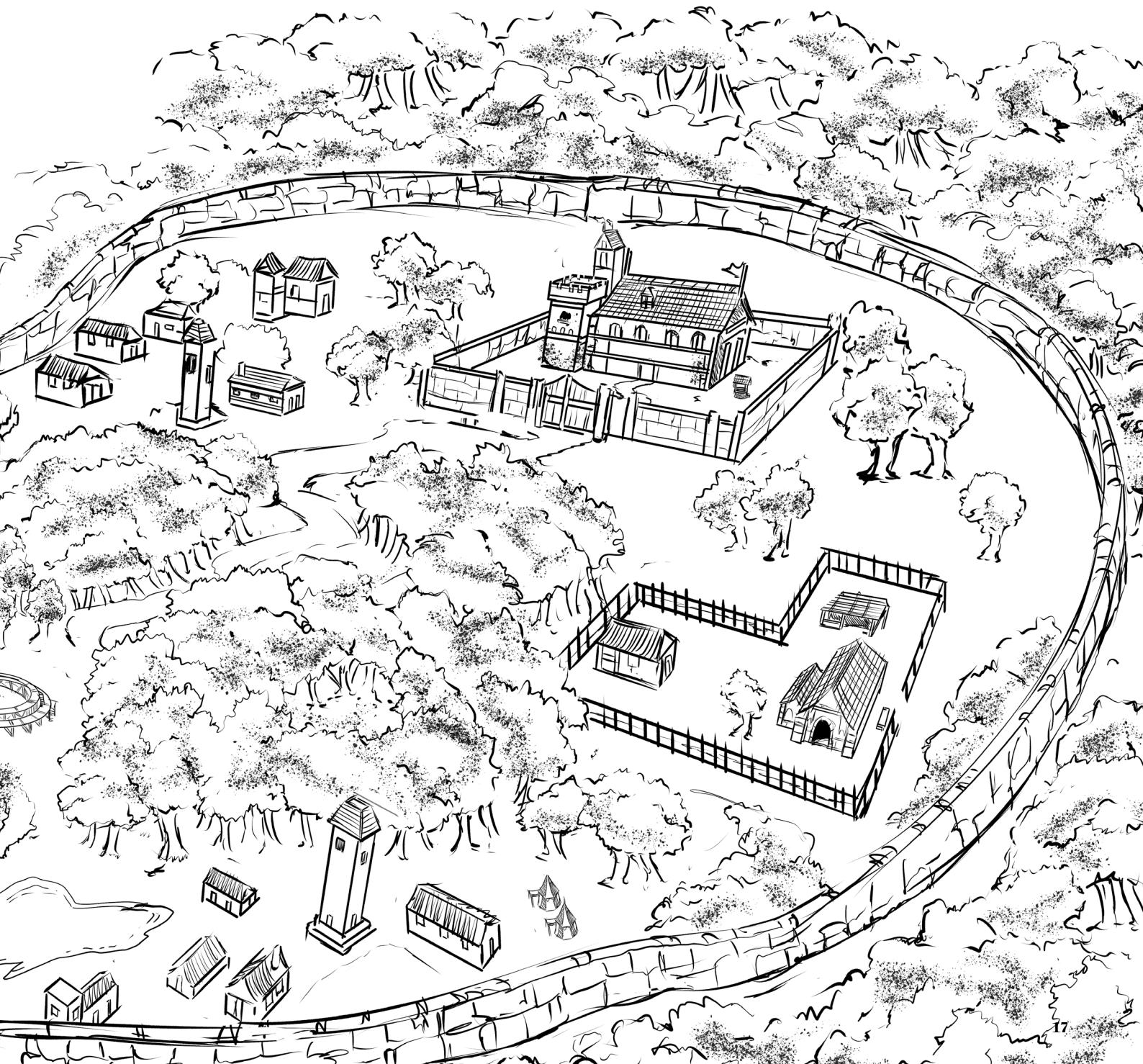
Ostrogos: Liderados pelo Maestro de Guerra, Rasgamundus, O Conquistador, vêm da densa floresta negra a noroeste e cultuam entidades antropomórficas. Sua sociedade é baseada nos valores da caça e guerra, ostentando crenças como a de que se alimentar de vítimas os imbui de atributos. Apelidados "A Tribo Infinita", quando atiçados à conquista mancham os campos com sua numerosa sombra e inundam os ares com seus cânticos de selvageria.

Altoburgo: A pérola fluorescente que, contra todas as possibilidades, brotou sobre as ruínas de uma cultura antiga, de povos não mais conhecidos.

A força deste burgo reside em seus habitantes dados ao comércio e na liderança austera do Barão Siegfried Sauerbruco que os conduz.

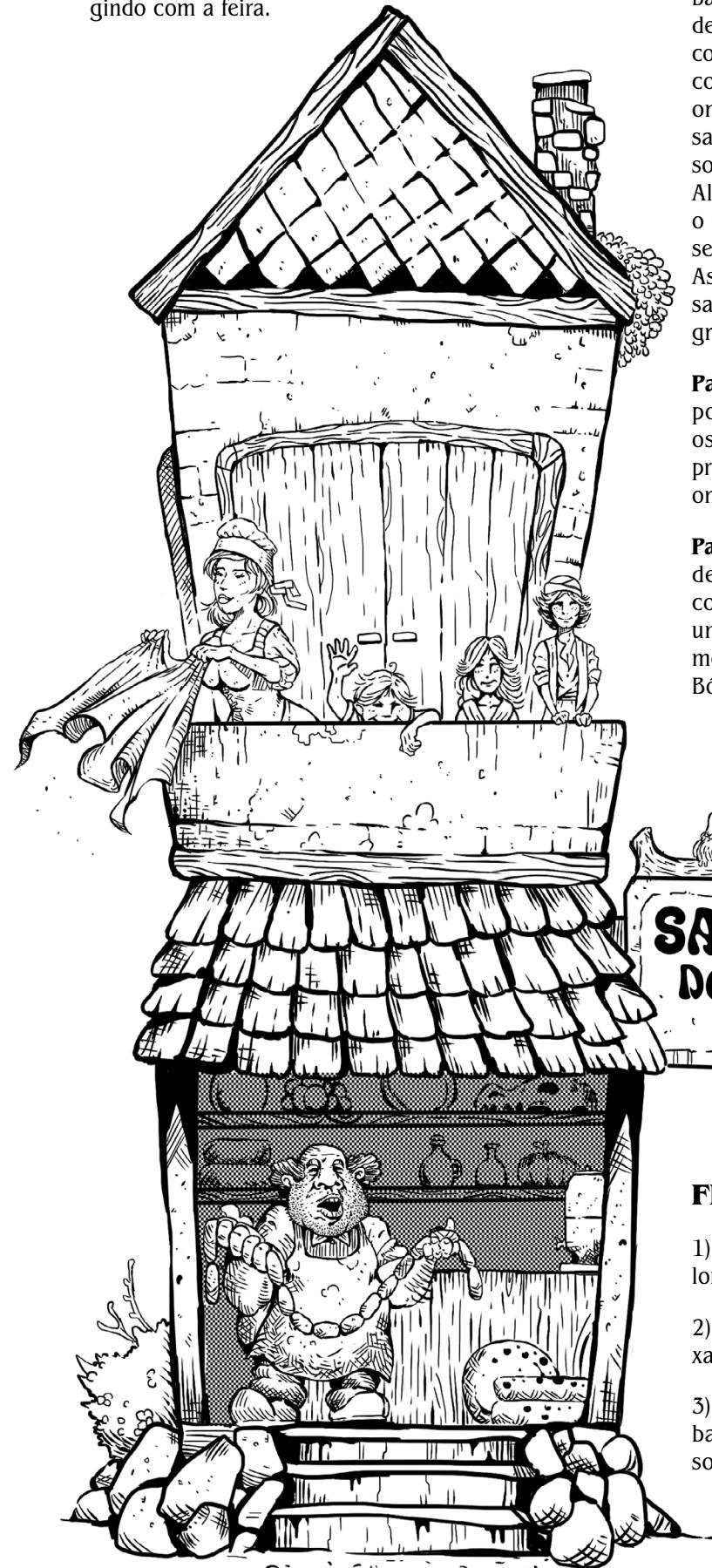
Repousa no centro de uma região inóspita, rodeada por florestas e pradarias selvagens. Sua existência nesta peculiar situação a tornou um entreposto conectando as rotas comerciais de nações a oeste, leste e sul.

Ao norte erguem-se densas matas sobre uma terra inexplorada, morada de tribos bárbaras e nascedouro de lendas nefastas, protagonizadas por criaturas mitológicas e feiticeiros perspicazes.



RESUMO DA AVENTURA

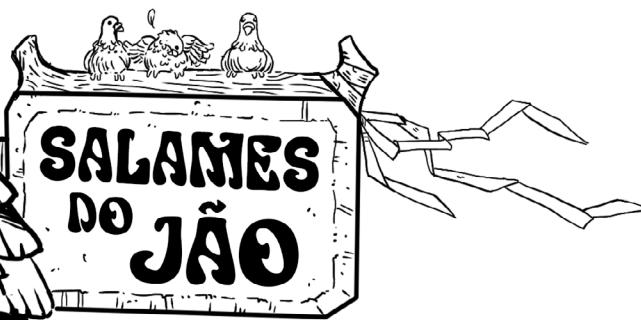
Prólogo: Os personagens interagem com o festival, embriagando-se, entrando em competições, e interagindo com a feira.



Parte 1: A feira é interrompida para um pronunciamento do Barão. Sua declamação é interrompida por um enorme ribombar, e pedras flamejantes açoitam a cidade, causando hedionda destruição. A famigerada nova torre da cidade, um obelisco coroado por um sino que seria inaugurado nesta comemoração, colapsa e com um estrondoso impacto penetra o pavimento onde o grupo se encontra, lançando os aventureiros em um salão subterrâneo, catacumbas de tempos imemoriais. Os personagens sobreviventes percebem que o Barão, soberano de Altoburgo, jaz moribundo entre os escombros que dominaram o complexo recém revelado. Ele lhes dá a missão de resgatar seus filhos e entregá-los a seu primo, em uma cidade vizinha. As crianças residem na grande mansão, acessível por uma passagem secreta naqueles túneis, ou pelas ruas da superfície, o grupo decide como procederá.

Parte 2: Os Necrotúneis. Estes dutos funerários, infestados por vermes, oferecem possibilidades e a morte. Aqui podem os personagens resolver o enigma do centurião esquecido e, principalmente, encontrar a passagem secreta para a mansão, onde está sob ataque a prole do falecido Barão.

Parte 3: A mansão foi incendiada e deve ser evadida. A cidade, deixada para trás. As chamas e a infindável horda bárbara consomem a civilização. Ao escapar, serão interpolados por um guerreiro formidável que, sob o luar penumbroso, assemelha-se a um minotauro montando um viril alazão. Contra Bóris, o Minotouro, triunfarão apenas os reais aventureiros



FINAIS POSSÍVEIS

- 1) Alcançar a comunidade vizinha e entregar as crianças ao lorde da fortaleza, Conde Sauerbruco de Villeña.
- 2) Derrotar (ou ser derrotado) pelo "minotauro" e fugir, deixando as crianças à sua sorte.
- 3) Vender os filhos aos bárbaros e participar da iniciação bárbara, jurando vassalagem a Rasgamundus, O Conquistador, soberano e Maestro de Guerra da Tribo Infinita dos Ostrogos.

AMBIENTAÇÃO

DENTRO DA MURADA

A S TRILHAS QUE PERMEIAM ALTOBURGO SÃO, em sua maioria, de terra batida e cascalho. Em dias quentes a poeira dança sob cascos de mulas, quando chove as barras das saias e os canos das botas encardem-se da lama vermelha.

As casas alcançam de dois a três andares, cada um abrigando uma família. Os andares térreos, possuem largas janelas que, durante o dia, recebem tortas, panos e carnes salgadas, os moradores oferecem produtos, fazem de suas fachadas simpáticas mercearias. Outras necessidades oferecidas mais ao centro da cidade.

O VELHO CENTRO

Todas as trilhas irradiam do Velho Centro. Saberá que dele se aproxima quando o cascalho der lugar a paralelepípedos incongruentes que pavimentam largos caminhos.

Também será óbvio que, por ali, existe uma sorte curiosa de construção, as casas foram erigidas sobre ruínas do passado. Blocos e colunas bem cortados, de um branco avermelhado pela poeira, serviram de fundação para erguer esta parte da cidade, os atuais pedregulhos cinzentos e

estuque amarronzado contrastam com os ecos arquitetônicos de um tempo clássico, de uma civilização hoje ignorada.

Desembocam as avenidas em uma grande praça, de formato vagamente hexagonal, como se um bêbado a tivesse riscado. Certamente por ali encontram-se bêbados, próximos à **Taverna do Pão Molengo**, assim como toda a sorte de artesão: **ferreiros, curtidores, queijeiros e curandeiros**.

Encostados nas paredes, das casas e das ruínas, projetam-se toldos coloridos e estruturas de madeira, sob os quais faz-se a oferta desses produtos e serviços especializados.

O MONOLITO MARMÓREO

Do centro exato da cidade ergue-se a única construção totalmente de mármore, que sobreviveu à violência do tempo. Uma torre alva ergue-se como um farol seco à altura de 30 metros. No dia de hoje o seu topo está oculto por um enorme e reluzente manto púrpura, o tecido de cor nobre ostenta o poder econômico que a cidade angariou nos últimos anos. Sob a túnica está, em segredo, um sino de bronze colossal que será inaugurado pelo suserano da cidade ao cair da noite, às 18h.



A FEIRA DA GRANDE FORNADA

HOJE É DIA DE FESTA, a feira central da cidadela borbulha com residentes e forasteiros. Música instrumental e cantos bárdicos emanam de um coreto improvisado montado em frente à Taverna do Pão Molengo. É difícil se locomover pelo local, as ruas estão apinhadas de gente.

A taverna em si está restrita aos funcionários, funcionando apenas como cozinha e depósito, uma grande barraca armada do lado de fora vende bebidas e comidas. Ela é chefiada por Rincão, um ex-aventureiro simpático, alto e obeso que não tem o braço esquerdo, e Adelaide, sua esposa anã, muito solicita e agradável, portadora de uma bela barba ruiva trançada. Eles são ajudados por dois ágeis pequeninos, Jão e Jana.

CARDÁPIO DA GRANDE FORNADA

Cachaça Baba de Ogro	1 P.O.
Chopp d'Ouro	5 P.P.
Chá de Boldo	1 P.P.
Ogro Defumado	5 P.P.
Miolo de Ogro	5 P.P.
Bolo Bisonho	5 P.P.

Alguns dos alimentos oferecidos são quitutes temáticos, que relembram a história da fundação de Altoburgo, honrando seus pais fundadores.

Pão de Ogro é a estrela do dia, um alimento baseado na história dos fundadores de Altoburgo que tiveram todos seus mantimentos devorados por Bisonho, o ogro. Os fundadores se juntaram, derrotaram o ogro e se alimentaram da sua carne pelo resto da viagem. O pão atualmente tem duas versões.

Ogro Defumado: Pão recheado de suíno.

Miolo de Ogro: Pão recheado de abóbora tostada com molho de tomate.

Bolo Bisonho: Um grande bolo disposto dentro da barraca, feito de nozes com mel de abelha e uma leve massa temperada com noz moscada. Ele tem 10x10 metros de extensão.

A lenda do Ogro Bisonho é vista como folclore no dia de hoje. Não se tem notícia de nenhuma criatura monstruosa pela região, mas estátuas dos fundadores decoram a fonte no centro da cidade e a memória da fundação é muito respeitada.

A RINHA DE COMBATE

Na viela aos fundos da taverna, reuniu-se uma rinha de combate. Homens, mulheres e crianças se amontoam para assistir bêbados valentes digladiando-se a mãos nuas. A entrada para essa via é guardada por Libos e Fernando, dois mercenários tagarelas armados com machados.

O campeão, Sancho Canela Braba e dois de seus aprendizes, aceitam desafios. Eles dominam uma prática marcial antiga, a Arte dos Oito Membros. Lutam juntos contra até 5 adversários e infligem dano não-fatal. Personagens que atingirem 0 ou menos pontos de vida desmaiam, necessitando de cuidados por alguns dias, e não poderão continuar a aventura. O preço para combater é de 5 P.O. por pessoa e quem os derrotar receberá 50 peças de ouro.

Os lutadores aceitam lutar contra armas não letais, confiam em seu estilo e desprezam os aventureiros.



Sancho Canela Braba

Aprendiz de um forasteiro já falecido, carrega e ensina a tradição da Arte dos Oito Membros

IN 1 CA 10 DV 1d8 (6) AT #1 Golpe (1d4) BN +1 JdP V12/ R13/M16 MV 40' ML 8 TM Médio

Aprendizes

IN 0 CA 10 DV 1d8 (4) AT #1 Golpe (1d4) BN +1 JdP V12/ R13/M16 MV 40' ML 8 TM Médio

A guarda da cidade se divide entre fiscalizar quem chega pela entrada principal e vigiar o pátio central, para evitar que gatunos e embusteiros de toda a sorte tentem ganhar a vida fácil em um evento tão movimentado. A rinha é ignorada, mas a morte não será tolerada neste esporte viril, se alguém for assassinado os responsáveis serão procurados e enforcados.

BARRACAS NOTÁVEIS E SEUS DONOS

COCÇÕES MARAVILHOSAS DA MEGERA RUIZ

Uma elfa extremamente calma, com tom de voz macio, tez alva e cabelos dourados vende insumos que assegura serem mágicos, apesar de não descrevê-los ou ser extremamente vaga. Suas alquimias são instáveis e tem chance de 2 em 6 de sair de controle, descrições trágicas ficam ao encargo do mestre. Preço de 7 P.O.

Pomada Peluda	Cresce cabelos onde aplicada
Quiabo de Corte	Ao chocar-se com uma superfície cria uma poça escorregadia.
Areia Batráquio	Ao mastigar-se torna a língua do consumidor estendível em até 3 metros
Água de Mar	Membranas permanentes nascem entre os dedos dos pés e mãos. Confere mais 10' de MV à natação.
Peido de Pônei	Aberta, a garrafinha exala um gás de aroma horrível, induz ao vômito pessoas e deixa animais enlouquecidos.
Bolo Bisonho	5 P.P.

JANELA DOS DESAFIOS DO BIRILO SEM SORTE

Um desafio de força, um de agilidade e um mental. Birolo sem sorte é um pequenino que veste um colar feito de pés de coelhos, a janela da qual atende seus clientes é ladeada por maços de alho e pimentas coloridas.

LÂMINAS DO CANDANGO VÉIO

Um idoso muscular, cheio de cicatrizes e queimaduras vende armas e equipamentos.

O FUNGO VOLÁTIL

É uma gaveta misteriosa, em uma parede de pedra, com uma tabuleta que diz: "O Fungo Volátil, deixe uma moeda de prata e receba o que a sorte lhe der". Os efeitos duram um dia e o fungo deve ser sorteado ao rolar-se 1d4.

- Shitake Azul:** Suadeira, olhos vermelhos, nariz escorrendo e queda de cabelo
- Champignon espinhudo:** cura 1d8 pontos de vida, causa vômito forte depois a cada 1 hora
- Cogumelo vermelho e branco:** Leva o personagem a se urinar instantaneamente e confere resistência ao fogo, dividindo o dano de fogo e calor pela metade.
- Shimeji verde e amarelo:** Sonolência e crescimento descontrolado das unhas. Os passos de seu consumidor tornam-se inaudíveis.

SUA CRIAÇÃO

Esta aventura não é da Arcana Primária, é sua. Crie atrações, entretenimento e desafios que cairão bem para os integrantes da sua mesa!

POR QUEM OS SINOS DOBRAM

Quando a tela celeste é tomada por tons de rosa e laranja, tochas são erguidas ladeando as ruas da cidade e velas são acesas nos beirais das janelas e balcões por todo o centro.

Trombetas e um anunciador preconizam a chegada da baronesa Leopoldina Sauerbruco e de seu marido, o barão Siegfried Sauerbruco.

A turba que preenche o corredor central da feira se divide ao meio, liberando passagem à nobre comitiva. O povo saúda o casal soberano que, através de sua condução visionária, unida ao povo empreendedor e laborioso, elevou Altoburgo de uma simples cidade rural em um centro comercial essencial à região.

Tambores rufam baixo e mesmo os guardas erguem as vozes em aprovação. Repentinamente, como se combinado, se faz silêncio e, subindo em um palanque improvisado, bem ao centro da praça principal, ao lado da imensa torre de mármore, o barão Sauerbruco inicia seu discurso.

"Pela graça do generoso Senhor da Glória, sustentamos nossa existência e a erguemos, tal cálice repleto de proventos. Assim como a taça, derramamos, sobre todos os que se aproximam, parte de nossa riqueza. Altoburgo é parada certa para aqueles que procuram prosperar, e nosso povo os recebe com alegria. Venham e sintam-se acolhidos. No nome do Glorioso, espalhando sua centelha, revelo o nosso novo símbolo."

"Representamos aqui, o respeito e zelo aos que vieram antes de nós e ao seu legado. Escutemos a certeza ressonante da música da prosperidade, viva sobre os pilares rígidos das conquistas de nossos fundadores!"

Na toada da última palavra, sob aplausos e exaltações, o laço que pende até o topo da torre amarelada é desatado por uma dupla de guardas, o pano púrpura que ocultava seu cume é solto e carregado, esvoaçante, pelo vento noturno, revelando um bojudo sino de bronze que inicia o badalar das seis horas. Cervejas são distribuídas para a plebe. O bater de cada badalada soa profundo contra a escuridão, parecendo avivar e estremecer, com seu ritmo, cada chama luminosa da cidade

Antes da sexta e última explosão metálica, uma enorme rocha choca-se contra a torre, o som das cornetas de alarme de Altoburgo gritam. Os escombros da torre chovem sobre o centro, o sino cai como um meteoro sobre o grupo, trevas e silêncio lhes roubam a consciência. (Todos os personagens devem fazer um teste de destreza CD 10. Falha significa morte por esmagamento.)

A CORRIDA PELAS RUAS

AO RECOBRAR OS SENTIDOS, NA FENDA ABERTA DA PRAÇA DO VELHO CENTRO, os aventureiros encontrarão morte e desespero, ruínas e poeira, mais rochas lançadas, castigando os edifícios, e moradores, camponeses e comerciantes enlouquecidos, os menos apavorados reúnem as forças e fogem por suas vidas.

O barão Sauerbruco sofre moribundo sob o sino bronzeado, metade do seu corpo está oculto, esmagado sob o metal retorcido. Sua esposa jaz falecida ao seu lado. Ele, em seus últimos momentos, suplica aos sobreviventes. Sua voz embargada mistura-se aos gritos de guerra estrangeiros que rebatem ecoantes pelas paredes da masmorra:

“Salve... Meus filhos... Sereis recompensados por meu primo... Leve-os para o Burgo de Charnelle, leve-os para o Conde...”

Aos aventureiros, entrega um anel contendo o símbolo da família Sauerbruco, incrustado em um elo dourado.

Percorrer as sendas pavimentadas do Altoburgo é tarefa atlética em dias normais. Navegá-lo sob o pandemônio

da invasão, em direção à residência Sauerbruco, colocará nossos aventureiros à prova, exigindo de sua sorte e da capacidade de adaptarem-se ao imprevisível.

O mestre deve ater-se ao caos do cerco e seus efeitos. Imprimir sobre seus jogadores um fim iminente, a total conquista dos bárbaros e sua implacável sede de violência. Esses homens estão tomados por uma fúria primal, seus espíritos frenéticos, inflamados por ódio e ganância. Os residentes desesperados tentam, em vão, preservar suas mulheres e crianças.

O pedido final do falecido Barão, é o do resgate de suas crianças, que os aventureiros as escoltem para além dos muros de Altoburgo, até a cidade vizinha, Charnelle, administrada por seu primo, Conde Sauerbruco de Villeña.

O mapa de **“Altoburgo em Chamas!”** Deve guiar a mestragem, e a tabela de encontros aleatórios se presta a preencher o trajeto de desafios, oferecendo acontecimentos e adversários para o livre uso do mestre.

GERAÇÃO DE ENCONTROS ALEATÓRIOS

ID 12	É UM(A)	HABITANTES	TESOURO
1	Sobrado com base de pedra e paredes de estuque	Um cão de guarda e uma família com 1d6 membros	Uma rocha lançada contra a cidade atinge o local (JdP R)
2	Casa térrea de madeira	1d4 bárbaros de tocaia, procurando pilhagem	1d4 P.C.
3	Casa de três andares de estuque e vigas cruzadas de madeira	1d12 ratões do banhado	2d8 P.C.
4	Casa arruinada	1d6 ladrões furtando posses	1d4 P.P. e uma gema rara escondida
5	Silo elevado, com escada de madeira	1d4 bárbaros com 1d6 reféns	1d10 P.P.
6	Tenda circense	Uma família nobre assassinada	1d4 P.O. e uma obra de arte rara, mas rasgada.
7	Quartel	Nenhum	1d10 P.O. e vestes nobres
8	Oficina de marcenaria	1d4 órfãos assustados	Um cálice de ouro com vinho envenenado (JdP Vigor 1d10 pontos de dano)
9	Praça aberta com colunas de outro tempo	1d4 gnomos mal-humorados em túnicas azuis estampadas com estrelas.	Duas espadas curtas com cabo ornamentado
10	Templo de madeira antigo com dois andares, ornamentado com motes pastorais	1d4 guardas da cidade combatendo 2d4 bárbaros	Um berrante banhado a ouro
11	Estábulo em chamas	Um casal de idosos com 60+1d20 anos	Uma lamparina, corda de 50' e uma picareta
12	Beco sombrio com barracas	1d6 cidadãos embriagados sacrificando um pequenino descalço em vestes nobres	Botas de cano alto, capa de chuva e um anel de ouro com uma safira (20 P.O.)



NAS ENTRANHAS

1 - OS NECROTÚNEIS

TRAGADOS PELA TERRA, os sobreviventes despertam no escuro de uma galeria subterrânea. Este complexo de túneis não é de conhecimento amplo da população da cidade. As paredes são revestidas de mármore antigo e o chão é de paralelepípedos avermelhados, o pé direito tem três metros de altura e o local é infestado por um cheiro úmido de mofo antigo, a escuridão se torna completa a medida em que os aventureiros se afastem do local onde caíram, que ainda é iluminado pela luz do luar e chamas caóticas afligindo a superfície.

No teto existe uma abertura que leva de volta à praça da cidade, gritos de horror e sons metálicos de batalha são audíveis, aqui embaixo alguns dos corpos de personagens que morreram estão espalhados, o resto está soterrado sob os escombros.

O barão Sauerbruco sofre moribundo sob o sino bronzeado, metade do seu corpo está oculto, esmagado sob o metal retorcido. Sua esposa jaz falecida ao seu lado. Ele, em seus últimos momentos, suplica aos sobreviventes. Sua voz embargada mistura-se aos gritos de guerra estrangeiros que rebatem ecoantes pelas paredes da masmorra:

"Salve... Meus filhos... Sereis recompensados por meu primo... Leve-os para o Burgo de Charnelle, leve-os para o Conde..."

Aos aventureiros, entrega um anel contendo o símbolo da família Sauerbruco, incrustado em um elo dourado.

3 - O NINHO DOS RATOS

CESTA SALA É TOTALMENTE OBSCURA E DESTOA DO RESTO DO COMPLEXO. Ela tem paredes em blocos de pedra cinza, o teto é sustentado por vigas de madeira e seu assoalho é de tábuas, gastas e apodrecidas, estas tábuas não aguentam peso muito acima daquele dos ratões. Palha, trapos, lixo e restos de ossos ocultam quase que totalmente as tábuas, aqui aninharam-se ratos indiscerníveis dos escombros e, no canto oposto à porta, está o cadáver fresco de um oficial da guarda de Altoburgo, sua face foi mordiscada e pedaços de carne arrancadas de seus membros.

Em seus bolsos ele tem um aro de madeira do qual pende uma grande chave de ferro (**abre sala 5**).

Personagens que entram na sala tem uma chance de 4 em 6 de cair ao ceder do assoalho. A queda é de 5 metros e dá acesso à antecâmara do sepulcro (**sala 4**).

4 - O SEPULCRO DO CENTURIÃO ESQUECIDO

PESTE MAUSOLÉU OCULTO ENCONTRA-SE UMA ANTE SALA, novamente de paredes de mármore amarelado, ornada com pinturas que evidenciam a história de um legatus que fora condenado a morrer encerrado vivo.

A parede sul é ladeada por quatro colunas simétricas, ao centro dos dois pilares centrais um portal em forma de arco é bloqueado por vigas pesadas de madeira cobertas por uma espessa camada de cera de abelhas, endurecida pelo tempo. Se a cera for derretida, as vigas podem ser removidas com a força de pelo menos três personagens, ou quebradas a golpes. Existe uma chance de 2 em 6 da cera pegar fogo e alastrar-se para o assoalho superior, cheio de palha e trapos.

Sem remover a cera é impossível abrir o sepulcro de forma não mágica, ou sem a força de um aríete.

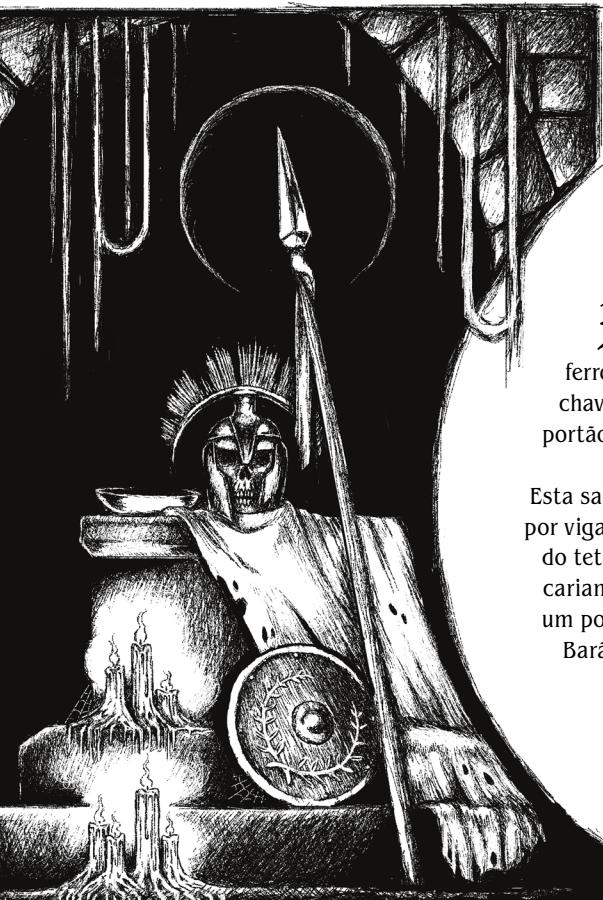
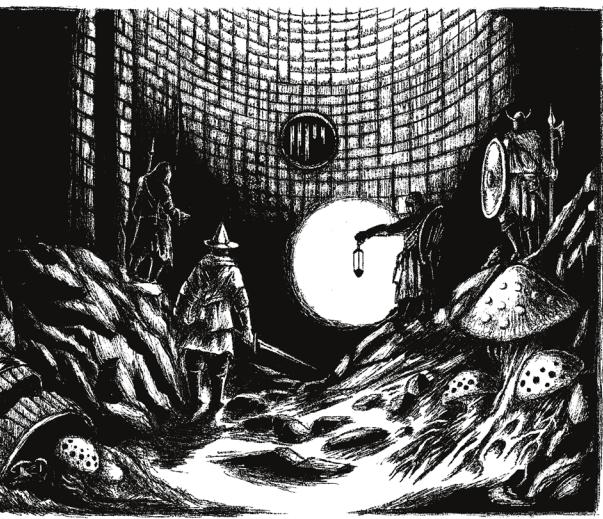
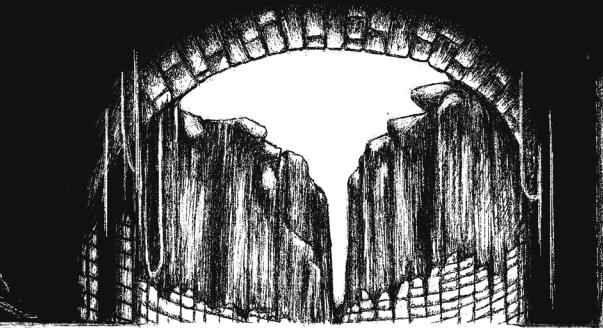
O arco dá acesso a um sepulcro de 15' x 15', uma sala simplória de paredes lisas. Ao centro dela encontra-se uma lança de bronze e um escudo grande e redondo, ao lado destas armas um esqueleto escuro jaz, se tocado ele se desfaz em pó. Na parede oposta ao portal, cera escorre de forma pitoresca, seus padrões viscosos formam palavras em um dialeto perdido, estranhamente os personagens conseguem entender o conteúdo da mensagem, ela diz:

"Cubram meus pertences com minhas cinzas e me permitam descansar, finalmente."

Se o grupo cumprir o pedido, serão todos curados para o total de seus PV instantaneamente.

O escudo é adornado pela face da Medusa e tem 3 cargas da magia "Visão de Basilisco" (Tomo Metafísico, pág. 72). A Lança do Centurião Esquecido é uma arma +1 amaldiçoada, aquele que a empunhar recebe dano crítico não apenas quando acertado no valor de 20 no dado, mas também em 18 e 19.

DA BESTA



2 - O TÚNEL DO TEMPO

(corredor 1-2 e 2)

ESTE ALONGADO CORREDOR ESTÁ COMPLETAMENTE OBSCURECIDO, suas paredes retas unem-se em arco no teto abaulado, o fedor bolorento beira o nauseante e é acompanhado de uma gélida brisa vindas de algum lugar adiante (**sala 5**).

Nas paredes, pinturas minguantes representam homens, irradiações celestes, bestas míticas e deuses antigos, alongadas narrativas sequenciais retratam guerras, heróis, conquistas e declínios de tempos esquecidos.

Uma larga mancha de sangue coagulado está empoçada ao final do **corredor 2 (entrada do túnel 2-3)**.

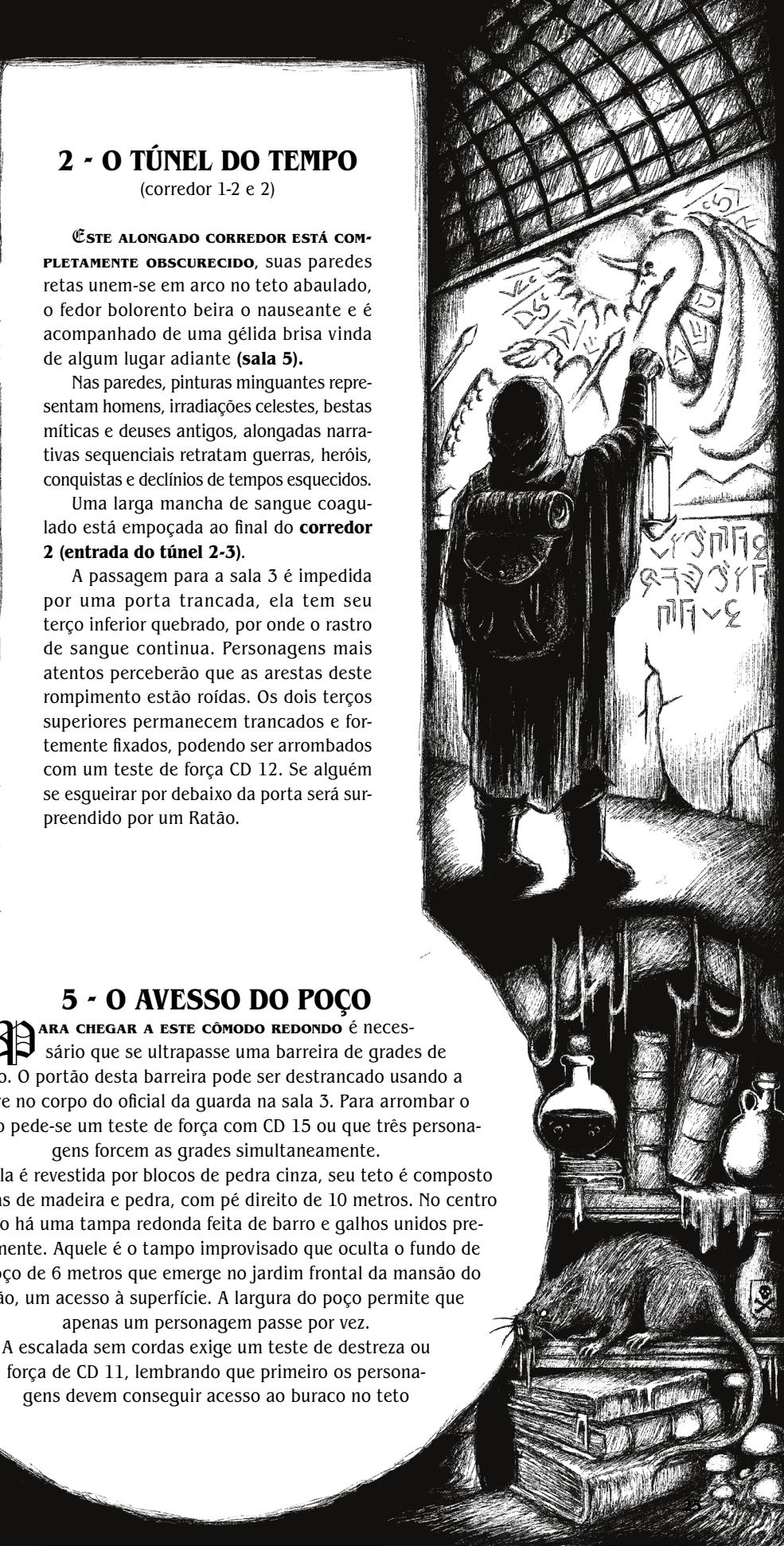
A passagem para a sala 3 é impedida por uma porta trancada, ela tem seu terço inferior quebrado, por onde o rastro de sangue continua. Personagens mais atentos perceberão que as arestas deste rompimento estão roídas. Os dois terços superiores permanecem trancados e fortemente fixados, podendo ser arrombados com um teste de força CD 12. Se alguém se esgueirar por debaixo da porta será surpreendido por um Ratão.

5 - O AVESSO DO POÇO

PARA CHEGAR A ESTE CÔMODO REDONDO é necessário que se ultrapasse uma barreira de grades de ferro. O portão desta barreira pode ser destrancado usando a chave no corpo do oficial da guarda na sala 3. Para arrombar o portão pede-se um teste de força com CD 15 ou que três personagens forcem as grades simultaneamente.

Esta sala é revestida por blocos de pedra cinza, seu teto é composto por vigas de madeira e pedra, com pé direito de 10 metros. No centro do teto há uma tampa redonda feita de barro e galhos unidos precariamente. Aquele é o tampo improvisado que oculta o fundo de um poço de 6 metros que emerge no jardim frontal da mansão do Barão, um acesso à superfície. A largura do poço permite que apenas um personagem passe por vez.

A escalada sem cordas exige um teste de destreza ou força de CD 11, lembrando que primeiro os personagens devem conseguir acesso ao buraco no teto



ENTRE OS MUROS DA MANSÃO

AURADAS ALTAS PROTEGEM A MANSÃO E SEU JARDIM, alguns arqueiros guarneçem o muro e disparam contra a ameaça do lado de fora. Na superfície o som é de morte, metal e barbárie. Gritos estrangeiros e agonia doméstica mesclam-se ao calor do fogo que consome construções por toda a parte. A mansão também está em chamas e o som da madeira estalando é defumado pela torre de fuligem espessa que se projeta contra o céu enluarado. A cidade não é visível do jardim, mas as colunas de fumaça negra, sim, e estas erguem-se por todos os lados.

Flechas embebidas em óleo e flamas ateiam fogo ao telhado da construção e labaredas consomem o segundo andar. O térreo, porém, parece estável. A porta dupla que dá acesso ao interior está fechada, mas não trancada.

DA FRIGIDEIRA PARA O FOGO

(rolar 2d4 para minutos restantes antes que a construção comece a colapsar)

O saguão de entrada do casarão é amplo, ladeado por duas grandes escadarias curvas que encaminham-se para o segundo andar. As escadas estão bloqueadas por entulho e chamas que começam a descer para o térreo. Mesas, estantes e penteadeiras cheias de utensílios e artefatos de valor enfeitam o local. Um choro de bebê e um grito infantil podem ser ouvidos vindos dos fundos da sala, onde existe uma porta que leva para a sala de jantar e enfim à área de serviços.

Esta área compreende a cozinha e armazém do local, para se chegar à dispensa é necessário descer uma escada que leva ao subsolo. Ali, tonéis e garrafas de vinho, além de diversos alimentos, estão dispostos em estantes de mogno rústico. Encolhidos na escuridão está a filha do Barão, tentando acalmar seu irmão, um bebê, entre seus braços.

Para deixar o local, os aventureiros terão que mover uma estante, indicada pela garota, e se esgueirar por um túnel de terra batida sustentada por batentes de madeira. Deverão engatinhar por este caminho longo, sujo e apertado, que leva para o bosque do lado de fora da cidade.

BÓRIS, O MINOTOURO

A luz do luar ressalta o aspecto sombrio da clareira, árvores, arbustos, as menores pedras projetam seu lado obscuro como dedos e mãos que buscam a vida daqueles que a habitam. Do centro escuro do mato, um barulho selvagem precede a imagem nefasta, desprovida de luz, como um amálgama de sombras e violência.

Seu corpo remonta ao cavalo mais robusto que os aventureiros já avistaram, seguindo pelo sólido tronco equino chega-se ao torso humano, expandido, inchado, músculos sobre músculos latentes, enrijecidos pela capacidade e galvanizados no calor de dezenas de batalhas. Da cabeça bovina, dois chifres despontam, abaulados lateralmente, percorrem o ar cada vez mais tortos, até quase tocarem-se no seu ápice, apontado para o negror celeste, imóveis coroando o gigante combatente. As trevas tratam de unir e transfigurar as imagens que na verdade tratam de um cavalo potente e um guerreiro bárbaro inacreditável, um campeão, esculpido como um dos heróis antigos, mas corrompido pelos cultos imorais da horda Ostroga.

Se Bóris for derrotado sua montaria lutará até a morte, a montaria pode ser derrotada primeiro, o que fará Bóris cair ao chão e ficar prostrado por uma rodada.

Bóris, O Minotouro

IN +2 **CA** 10 **DV** 2d8 (10)
AT #1 Alabarda (1d8) alcance 10'
BN +1 JdP V12/R12/M13 **MV** 40' a pé ou 60' montado
ML - **TM** Médio

Montaria de Guerra

IN +1 **CA** 10 **DV** 1d8 (4)
AT #1 Pisoteio (1d6)
BN +1 JdP V12/R12/M13 **MV** 60'
ML 8 **TM** Médio

FINAIS POSSÍVEIS

1: Entregar as crianças ao Conde de Charnelle e avisar sobre o exército dos Ostrogos. Aqui abre-se a possibilidade dos aventureiros auxiliarem o Conde e o reino como mercenários, agindo como esquadrão de sabotagem e esclarecimento em missões contra os bárbaros.

2: Derrotar (ou ser derrotado) pelo “minotauro” e fugir, deixando as crianças à sua sorte. Não há glória na fuga, mas há esperança na redenção para aqueles que vivem para ver o sol nascer novamente.

3: Unir-se aos bárbaros, usar as crianças como moeda de troca e participar de sua viril campanha conquistadora. A era da civilidade deve chegar ao seu fim, que as hordas bebam dos melhores vinhos e comam os maiores banquetes, pela força e pelos deuses selvagens, o reino deve ser subjugado!

Capítulo 3:

BESTIÁRIO



BESTIÁRIO



Aldeões

De limpadores de estrume a padeiros, são eles que fazem a cidade pulsar.

IN +0 CA 10 DV 1d4 (3)

AT #1 Enxada (1d3+1)

BN +1 JdP V17 / R17 / M17

MV 30' ML 10 TT Ferramentas e pães mofados.



Aprendizes de Sancho

Aprendizes de um falso mestre, cometem pequenos crimes e descontam suas frustrações na arena.

IN +0 CA 10 DV 1d4 (2)

AT #1 Canelada 1d3

BN +0 JdP V17 / R17 / M17

MV 40' ML 8 TT 1 P.O.



Bárbaros

Valorizam a selvageria e costumes arrogantes, inebriando-se do álcool e na promessa de conquista.

IN +1 CA 14 DV 1d8 (8)

AT #1 Martelo de Guerra (1d6/2d4)

BN +1 JdP V12 / R13 / M16

MV 30' ML 5

TT Martelo de Guerra



Cão de Guarda

Um bom garoto, para seus mestres, um mordaz adversário para suas vítimas.

IN +1 CA 11 DV 1d4 (4)

AT #1 Mordida (1d4)

BN +1 JdP V12 / R13 / M16

MV 40' ML 6

TT Coleira de couro rústico.



Cidadãos Embriagados (Cultistas)

Por trás de cada cidadão, uma vida e segredos ocultos pelo cotidiano.

IN -1 CA 10 DV 1d4 (4)

AT #1 Adaga de Prata (1d4)

BN +1 JdP V17 / R17 / M17

MV 30' ML 8

TT Adaga de prata.



Gêmeos Libos e Fernando

Sua mãe não sabe diferenciá-los. Talvez Libos seja o careca?

IN +1 CA 16 (15 sem escudo) DV 1d8 (8)
AT #1 Lança (1d6/1d8) ou Espada Curta (1d6)
BN +1 JdP V12 / R13 / M16
MV 30' ML 6 TT Pederneira, cachimbo, 2d8 p.o.

Bloqueio Tático: Ao bloquear, recebe um bônus de +3 na CA até a próxima rodada.

Ataque com Escudo: Pode renunciar sua ação de movimento para realizar um ataque extra com seu escudo, com uma penalidade de -2 na jogada. O escudo causa 1d3+1 de dano.



Gnomos mal-humorados

Estão sem seu fumo, e de cachimbos entupidos.

IN +1 CA 12 DV 1d4 (4)
AT #1 Estilingue (1d4) ou Espada Curta (1d6)
BN +1 JdP V12 / R13 / M16 VS
Infravisão 60'
MV 30' ML 6
TT Cogumelos diversos.

Magias lusórias: Têm acesso às magias de primeiro círculo do ilusionista



Guardas

Vestem blusões de malha, equipados de escudos e elmos cristados. Todos possuem capas turquesa, presas por abotoaduras de latão em forma de águia.

IN +2 CA 15 DV 2d8 (9)
AT #1 Lança (1d6)
BN +2 JdP V11/R12/M15
MV 30' ML 6 TT Lança e Escudo



Ladrões

Levam a vida das ruas, e subestimam a lei e a ordem, mesmo que vez em quando percam um dedo.

IN +2 CA 13 DV 1d6 (6)
AT #1 Faca 1d4
BN +1 JdP V14 / R12 / M17
MV 30' ML 7
TT Ferramentas de Ladino



Nobre Hobbit

Um pequenino rechonchudo e mais peludo que de costume, com sobrancelhas grossas e bigodes longos. Veste uma roupa de tecidos finos adamascados e um adereço peitoral exuberante.

IN +3 CA 12 DV 3d8 (14) AT #1 1d3 (desarmado) BN +2
JdP V13/R11/M15 MV 25' ML 5 TM Pequeno
TT Carrega 1d100 + 100 P.O.

Recompensa: Se o grupo ajudá-lo contra invasores, poderá oferecer uma recompensa de até 50 P.O. Há 3 chances em 10 de que esteja empunhando uma espada curta (1d6 de dano).

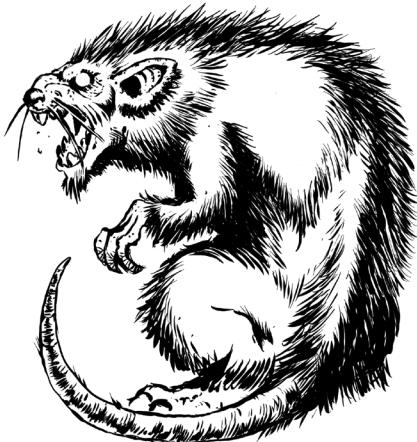


Ogro Bisonho

Vestidos com remendos de couro podre, manchados de sangue seco, estes grandes humanóides sempre acreditam estar de estômago vazio (o que justifica o fato de que suas bocas estão constantemente lambuzadas com saliva gotejante).

IN +2 CA 13 DV 8d8+1 (30)
AT #1 Lapada Seca (1d8)
BN +4 JdP V12 / R13 / M16
MV 30' ML 3 TT -

Esmagar Ossos: O ogro aproveita a oportunidade para esmagar sua vítima com um aperto poderoso. Criaturas têm direito a uma jogada de proteção de vigor. Se falharem, serão agarradas e esmagadas, sofrendo 1d8 de dano.



Ratão do Banhado

Vivem em bandos, se refestelando dos próprios refugos.

IN +2 CA 10 DV 1d8 (4)
AT #1 Mordida 1d4
BN +0 JdP V17 / R17 / M17
MV 40' ML 8 TT -



Sancho Canela Braba

O lutador une a ginga das ruas à técnica aprendida, mesmo que sem disciplina ou harmonia moral.

IN +1 CA 10 DV 1d8 (5)
AT #1 Canelada 1d4
BN +1 JdP V12 / R13 / M16
MV 40' ML 5 TT 3 P.O.

Bóris, O Minotouro

Um estivador incansável, de terras longínquas, Bóris sabia que podia fazer mais. Após anos de trabalhos duros empurrando arados, resolveu colocar os músculos para algo mais nobre: a matança.

IN +2 CA 10 DV 2d8 (10)
AT #1 Alabarda (1d8) alcance 10'
BN +1 JdP V12 / R12 / M13
MV 40' a pé ou 60' montado
ML - TM Médio

Alabardeiro Perito: Cada acerto de alabarda remove 1 de CA daquele que estejam usando armaduras, chegando ao mínimo de 10 CA (não contando ônus de destreza), o que significa que a armadura foi destruída e é irreparável.

Investida Final: Se montado, pode fazer uma carga com a ponta da alabarda, causando o dobro de dano se atingir o alvo. Depois de usar esta habilidade, Bóris passa uma rodada sem atacar, recobrando seu equilíbrio e manobrabilidade.

Montaria de Guerra

Formidável animal, treinado para o combate. Só pode ser montado pelos mais aptos cavaleiros.

IN +1 CA 10 DV 1d8 (4)
AT #1 Pisoteio (1d6)
BN +1 JdP V12 / R12 / M13
MV 60' **ML** 8 **TM** Médio



Rasgamundus, O Conquistador



Um vândalo que reuniu as tribos bárbaras com o terror do aço. Acredita que a vida sedentária das cidades e fazendas é para os fracos, e que estes existem para serem pilhados e alimentar os fortes. Faz da conquista seu passatempo, como sugere o autoproclamado título.

IN +3 **CA** 18 **DV** 10d8+2 (40)

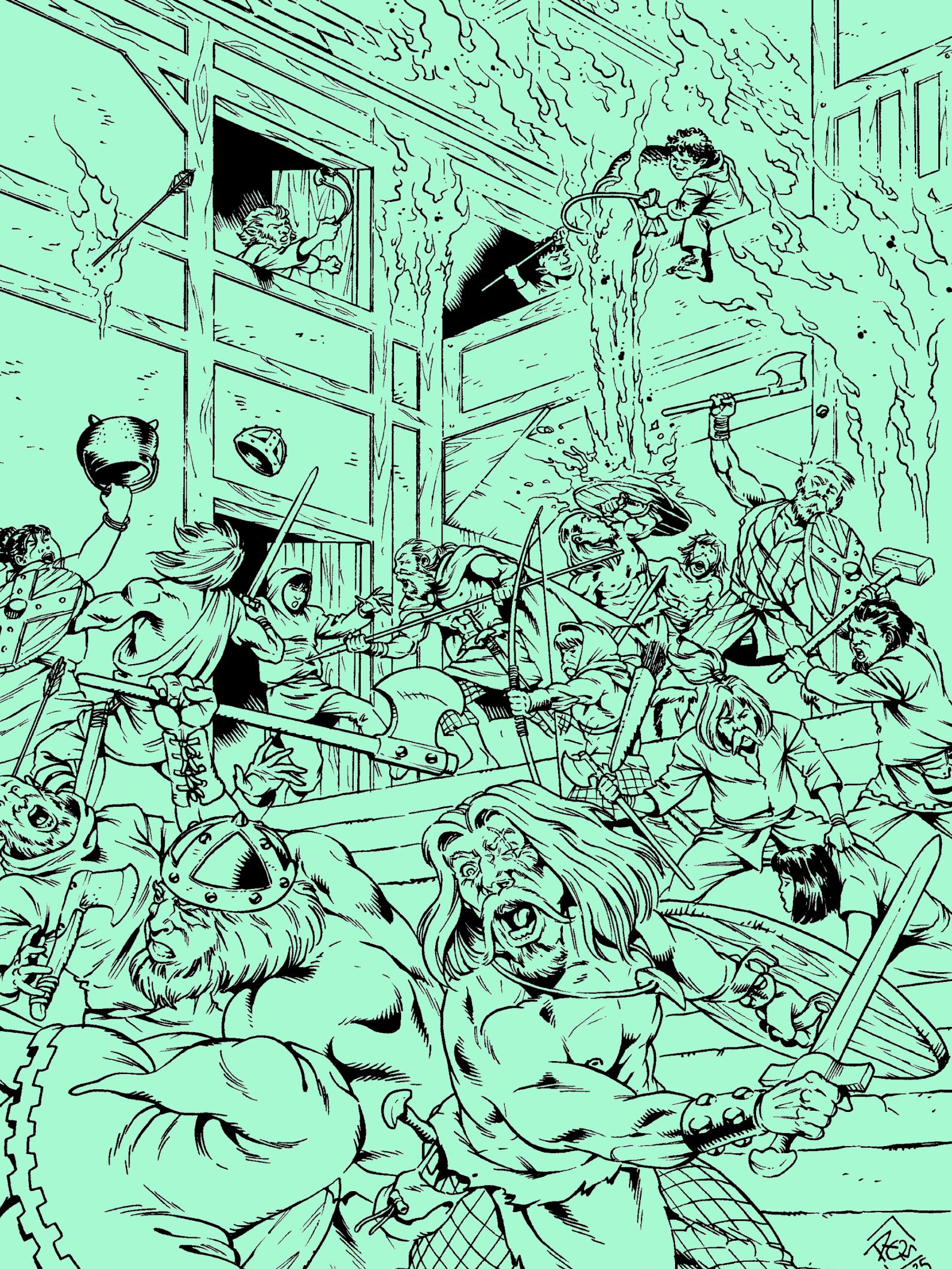
AT #2 Machado de Batalha (1d10+1)

BN +6 **JdP** V8 / R9 / M10

MV 30' **ML** - **TM** Médio

TT Machado de Batalha +1, Armadura de Guerra Completa, 100 P.O.

Fúria de Aço: Ataque contra CA. Pode atacar até três criaturas à sua frente ou ao seu redor, com uma penalidade cumulativa por criatura-alvo. Isto é, penalidade de -2 na primeira, -3 na segunda e -4 na terceira. Ademais, até a próxima rodada, recebe uma penalidade de -2 em sua CA.





Muitos aventureiros se creem heróis de suas próprias histórias, sua cobiça imunda os tornou cegos. O padeiro deveria se contentar com pães. O açougueiro, a cortar carnes mortas. Mas não. Cada alma aventureira parte em direção a um futuro glorioso, no entanto, a maioria tem seus destinos triturados de maneiras horripilantes. São poucos os que escapam do Devorador de Destinos!

Este suplemento coloca personagens de centenas de ofícios mundanos à prova em uma aventura recheada de desafios que matam tolos aos montes.



ISBN: 978-65-01-76195-4



9 786501 761954