

FILHOS DO EDEN

SOMBRAS do ABISMO

AVENTURA DE RPG OFICIAL



Atreva-se a descer aos confins da prisão
mais temida da Gehenna.

CRÉDITOS

História: Carlos Eduardo "Ximú" Fernandes, Andrés Ramos e Eduardo Spohr

Ilustrações: Andrés Ramos

Direção de Arte: Andrés Ramos

Desenvolvimento da trama: Carlos Eduardo "Ximú" Fernandes.

Redação: Eduardo Spohr

Formatação: Eduardo Spohr

Grupo teste: Rafael de Pinho, Juliana Spohr, Livia Lima, Ricardo Herdy, André Gordirro, Laudelino Oliveira, Carlos Voltor, Leandro Castello Branco, Lucienne Nader, Fernando Esteves, Cledson Sousa, Claudia Alcântara, Tiago "Rex" Valenzuela, Deive "Azaghal" Pazos, Alexandre "Jovem Nerd" Ottoni e Frederico "Sr. K" Carstens.

FERRAMENTA

Esta aventura foi formatada com a ferramenta gratuita The Homebrewery. [Clique aqui](#) para acessar e conhecer o trabalho do cara. Se gostar, faça uma doação (ele merece).

FEEDBACK

Não gostou da aventura? Encontrou algum erro? Achou algo confuso? Ajude-nos a melhorar o nosso material. Adorou? Quer mais? Por favor, envie qualquer crítica, sugestão, dúvida ou comentário para fdernpg@gmail.com. Os nossos malakins lerão os e-mails e tentarão respondê-los o mais rápido possível.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR?

Para jogar "Sombras do Abismo" você precisa estar familiarizado com as regras da 5ª edição do Dungeons & Dragons. Caso você ainda não tenha os livros, sem problemas. O D&D 5 é um sistema aberto. Você poderá encontrar o PDF com as regras gratuitas no site oficial da Wizards of the Coast, em inglês, [clique aqui](#), ou optar pela versão em português, traduzida por fãs, [acesse aqui](#). Você precisará também do suplemento de regras adicionais para anjos e demônios que pode ser encontrado no livro ["Filhos do Éden: Universo Expandido"](#).

DEDICATÓRIA

Para Claudia Alcântara, meu eterno amor - Carlos Eduardo "Ximú" Fernandes

INDEX

Introdução.....	1
Capítulo 1: Eventos.....	9
Capítulo 2: Encontros.....	14
Capítulo 3: Permutações.....	24
Apêndice 1: NPCs.....	25
Apêndice 2: Bestiário.....	29
Mapas.....	34
Ficha de personagem.....	36
Aviso Legal.....	37



SOMBRAS DO ABISMO



audações, leitores. Sejam muito bem-vindos ao universo da tetralogia angélica. Este documento contém a primeira aventura oficial do **RPG de Filhos do Éden**. As regras são compatíveis com a 5ª edição do Dungeons & Dragons. Caso você não tenha os manuais do D&D (a saber: Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros),

sem problema: as diretrizes básicas (em português) estão disponíveis gratuitamente na web.

“Sombras do Abismo” foi desenvolvida para ser a sua primeira aventura de **Filhos do Éden: Role-Playing Game**. Simples e curta, é indicada para 3 a 6 jogadores. Como a história se passa antes da queda de Lúcifer, todos os personagens devem, forçosamente, ser anjos, embora eles possam abraçar os ideais satânicos no decorrer das próximas partidas. De modo a experienciar essa evolução, recomenda-se, também, que todos comecem do primeiro ciclo, com pequenos ajustes sugeridos a seguir.

Concluindo, porém não menos importante, gostaríamos de agradecer o apoio que vocês têm nos dado, seja recomendando os livros aos amigos, seja nos enviando sugestões, seja comparecendo aos eventos, palestras e lançamentos. Esperamos poder sempre contar com a força e o feedback de todos.

Bom jogo e boa diversão ;-)

Carlos Eduardo “Ximu” Fernandes

PERÍODO HISTÓRICO

Sendo criaturas praticamente eternas, um jogo com anjos poderia ser passar em qualquer ponto da história. Contudo, nesta aventura, decidimos começar do princípio. Estamos na aurora do sétimo dia da Criação, cerca de 200 mil antes de Cristo. Yahweh partiu para o seu merecido descanso e uma certa espécie de homínídeos, os eridais, acaba de evoluir em três ramos: os homens, os neandertais e os atlantes.

“Sombras do Abismo” é ambientada antes da insurreição dos sentinelas, antes do expurgo dos renegados, antes da queda de Lúcifer e antes da guerra civil. Portanto, os celestiais estão unidos. Seus principais inimigos são os netos de Tehom, a deusa do caos que fora vencida por Yahweh e que, apesar de morta, deixou muitos descendentes – verdadeiros monstros cósmicos – que ainda se escondem na sombra do espaço. No paraíso, os cinco arcanjos seguem coesos. Mesmo Rafael, que se afastaria dos irmãos mais à frente, pode, ainda, ser visto ao lado de Miguel, Gabriel, Lúcifer e Uziel nas assembléias angélicas e no Palácio Celestial.

GEHENNA

Esta aventura é ambientada em Barbarraz, uma das prisões do paraíso, localizada no Segundo Céu, a Gehenna.

Hoje, o Segundo Céu é conhecido por ser o lar dos hashmalins, e no passado não era diferente. Antes da queda de Lúcifer, a Gehenna era para onde iam as almas dos pecadores, onde elas ficavam aprisionadas, aguardando o juízo final. Contudo, no alvorecer do sétimo dia, os seres humanos eram ainda muito poucos e mesmo os campos de punição eram escassos – essa realidade, vale dizer, mudaria vertiginosamente nos próximos anos.

No período histórico em que se passa esta aventura, o Segundo Céu está mais para uma grande prisão. Centenas de torres e complexos fortificados foram construídos para aprisionar, inicialmente, os netos de Tehom (chamados também de “grandes antigos”) e os demais monstros cósmicos contra os quais os anjos batalharam do segundo ao sexto dia da Criação.

A menos que se diga o contrário, todas as cenas desta história se passarão dentro de Barbarraz, uma dessas instalações prisionais. Mesmo assim, e ainda que os personagens não saiam para o ambiente exterior, convém conhecer um pouco sobre a geografia e as leis físicas que imperam nessa dimensão tão sombria.

GEOGRAFIA

Em termos gerais, a Gehenna se parece com uma imensa caverna. Não há céu, apenas um teto poroso que se esconde a muitos quilômetros acima do solo, envolto nas nuvens escuras. Estalagmites gigantes brotam do chão, algumas tão altas como montanhas, outras menores, lembrando árvores calcárias. Não raro, estalactites despontam por entre as brumas, qual dentes de uma fera pré-histórica. Em alguns lugares, essas duas estruturas (as estalactites e as estalagmites) se unem, e nelas os hashins (a estirpe de hashmalins guardiões) costumam construir bases de treinamento e vigília.

RIO LETHE

O chão da Gehenna é coberto de pântanos. Esta camada é banhada pelo Lethe, o rio do Esquecimento, com suas águas esverdeadas. O líquido emite um brilho opaco, e essa é a única luz natural da Gehenna. Nos lugares onde não há cheias, canais ou inundações, a escuridão é completa. Somente os hashmalins e personagens com Infravisão (divindade de nível 1) conseguem enxergar nesses bolsões de trevas; nem mesmo a visão noturna (Sentidos Aguçados, divindade de nível 1) dos querubins funciona. Os personagens que beberem as águas do Lethe perdem seu bônus de proficiência por 2d4 dias (sem direito a testes de resistência).

FAUNA E FLORA

Nos séculos que se seguiram à evolução da humanidade, os hashmalins começaram a criar feras e monstros usando almas humanas, corrompidas pela maldade. No alvorecer do sétimo dia, porém, a fauna da Gehenna é ainda muito pequena. O mesmo não pode-se dizer da flora. Sementes trazidas de outras dimensões pelas correntezas do Lethe fizeram nascer nos charcos do Segundo Céu árvores tóxicas e plantas carnívoras, dotadas de um tipo de consciência não-ortodoxa. Casos de anjos atacados ou mortos por esses vegetais são raros, então os hashmalins não os consideram (ainda) como uma ameaça.

LOCOMOÇÃO

As leis físicas da segunda camada celeste são também peculiares. Embora os anjos possam usar suas asas normalmente, eles não são capazes de voar. O bater de asas, entretanto, permite que eles saltem a uma altura de até 2 + modificador de Força em metros e a uma distância de até 5 + modificador de Força em metros. Além disso, todos os danos por queda são reduzidos à metade.

TRANSPORTES

De modo a facilitar a locomoção, os hashmalins criaram misticamente uma raça de bestas conhecidas como centílopes, feras aladas que servem de montaria para os membros da casta. Outro meio de se locomover através do Segundo Céu é pelo rio Lethe. Embora ele corte a Gehenna em uma só direção, muitos canais foram abertos, criando, literalmente, uma rede de estradas fluviais. Dentro da Gehenna, os próprios hashmalins são responsáveis pelo transporte. A viagem nas barças e flutuadores é geralmente pago em cônica, a moeda espiritual. Um cônica equivale a um ponto de aura.

RECUPERAÇÃO DE PONTOS DE VIDA

Conforme descrito em “Filhos do Éden: Universo Expandido”, os anjos recuperam todos os seus pontos de vida após um descanso longo (8 horas de meditação profunda, o que equivale ao período de sono dos mortais). Os celestes têm direito, ainda, a descansos curtos (períodos de uma hora sem desempenhar atividades estressantes), após o qual curam um ou mais dados de vida, de acordo com a regra padrão da 5ª edição do Dungeons & Dragons. Como não estão no plano físico, para efetuar descansos longos ou curtos apenas o repouso é suficiente – os personagens não precisam ingerir qualquer tipo de alimento.

RECUPERAÇÃO DE PONTOS DE AURA

Na terra, conforme descrito em “Filhos do Éden: Universo Expandido”, os celestes recuperam pontos de aura a cada nascer do sol. Não há nascer do sol na Gehenna. Portanto, nessa camada, os celestes recuperam todos os seus pontos de aura de uma vez após um descanso longo.

BARBARRAZ

Barbarraz é uma das muitas prisões da Gehenna. Ela foi projetada no quinto dia da Criação por dois anjos: Hephasto, um ishím da província da terra, responsável pela estrutura física do prédio, e Shi'em, um hashmalim especializado no controle de espíritos, que selou as paredes, portas, grades e muralhas com todos os tipos de barreiras místicas.

Encerrada a construção, Hephasto saiu através da grande porta de aço e entregou a chave ao capitão Azabel, um arconte da casta dos querubins, que, ao comando de seu regimento de soldados, ficou responsável pela administração do cárcere. Depois disso, Hephasto refugiou-se em sua montanha no Primeiro Céu, onde (dizem) até hoje descansa para recuperar suas forças. O grande mistério de Barbarraz, todavia, repousa na figura de Shi'em, que não apareceu para entregar o controle da prisão aos querubins, quando esses chegaram ao porto do Lethe. Alguns acreditam que ele partiu antes de finalizar seu trabalho, outros dizem que simplesmente saiu pela porta dos fundos, e há quem sussurre que o hashmalim continua em Barbarraz, observando a tudo e a todos a partir de alguma câmara secreta.

Estando Shi'em vivo ou morto, o fato é que ele nunca mais apareceu, seja na prisão ou em qualquer outro ponto do céu. Durante o quinto e sexto dias, Barbarraz recebeu centenas de criaturas estranhas e a partir do sétimo dia passou, também, a abrigar alguns poucos anjos desobedientes, que desafiaram as ordens de seus arcontes. Esses indivíduos são raros, mas seu contingente tem aumentado à medida que os celestes descem à terra e tomam contato com a humanidade.

PRISÃO INEXPUGNÁVEL

Barbarraz ganhou o título de “Prisão Inexpugnável” menos pela qualidade de suas celas e mais pela obstinação de seu comandante, o capitão Azabel. O querubim estabeleceu uma política singular dentro dos muros: ninguém pode entrar ou sair sem sua autorização. Azabel possui a única chave que abre as portas de Barbarraz, então, na prática, os personagens (que são agentes e não prisioneiros), estão também encarcerados até que o arconte dê permissão para que eles deixem o complexo.

ESTRUTURA

A maioria das câmaras, salas, pátios e corredores de Barbarraz é construída com blocos de rocha cinzenta. O chão, o teto as paredes e as portas são lacrados por barreiras invisíveis que impedem o uso de divindades de transporte como Atalho, Portal, Teleporte, Caminho das Sombras, Caminho Natural, Cruzar Paredes, Forma de Sombras e Vórtice.

CELAS

O interior das celas (à exceção daquelas fechadas por portas de aço verde, ver a seguir), tanto da ala oeste quanto da ala leste, e também a área de detenção (aposento 11), são regiões mortas misticamente. Isso significa que nenhuma técnica mística, magia ou divindade pode ser usada dentro desses cubículos. Mesmo as divindades permanentes de nível 1 não funcionam – elas não se perdem, mas ficam em “suspensão” até que o indivíduo deixe a área. O mesmo acontece com as propriedades místicas das relíquias sagradas ou dos artefatos mágicos. Uma espada +1, por exemplo, perderá o seu bônus enquanto o esgrimista estiver lutando dentro das celas. O construto Xur é a única criatura que pode usar seus poderes dentro desses espaços, sendo portanto o carcereiro perfeito. Os anjos sempre sabem quando estão entrando em áreas mortas misticamente.

PORTA DE ENTRADA

A grande porta dupla de aço celeste que separa o exterior e o interior de Barbarraz, além de ser, também, imune a divindades de transporte, é praticamente indestrutível. Ela tem 800 pontos de vida e é invulnerável a todos os tipos de ataque, sendo afetada apenas por dano radiante. Personagens com a divindade Entropia (nível 6) podem destruir as seções gastando 80 pontos de aura.

JANELAS EXTERNAS

Nas torres norte, leste, oeste e na torre sul há pequenas janelas, de um metro quadrado, que se abrem para o ambiente externo da Gehenna. Essas janelas são gradeadas (por barras de aço) e revestidas por uma película invisível que impede a entrada e saída, mesmo que as barras sejam arrancadas. Essa película é a mesma que protege a porta de entrada. Ela pode ser derrubada por Entropia (divindade de nível 6), ao custo de 50 pontos de aura. É afetada apenas por dano radiante, tendo 180 pontos de vida. A película é ligeiramente elástica, o que permite aos personagens esticar o braço para fora: quanto mais eles esticam, mais são empurrados de volta. Aplica-se aqui, também, as demais propriedades da estrutura da prisão, sendo a película imune a divindades de transporte.

QUEBRANDO BARREIRAS

Um personagem que possua a divindade de nível 3 Dispersar Energia pode tentar desfazer as barreiras místicas que cobrem a estrutura geral da prisão, de modo a permitir o uso de divindades de transporte nas portas, teto, chão e paredes. O custo é 6 pontos de aura e a dificuldade para o teste de Sabedoria é 18. Os efeitos são permanentes, mas a área afetada é de apenas 2 metros cúbicos. Pode-se tentar múltiplas vezes para desobstruir espaços maiores. Dispersar Energia não tem a capacidade de quebrar a película elástica que cobre as paredes externas da prisão, então não funciona como um meio de escapar de Barbarraz. Para perfurar essa película externa, somente com o uso de dano radiante ou Entropia (ver “janelas externas”, anteriormente).

ARROMBANDO PORTAS

À exceção da porta de entrada, Barbarraz têm dois tipos de portas: as duplas e as comuns. A não ser que se diga o contrário, todas são feitas com aço celeste e podem estar trancadas ou destrancadas. As únicas portas duplas são as duas do grande salão (aposento 2, ver capítulo 2); as demais são portas comuns. Personagens com pontuação de Força 14 ou mais podem tentar arrombá-las fazendo um teste de Força (Vigor); a dificuldade é 20 para portas comuns e 25 para portas duplas. Podem também usar suas armas para tentar destruí-las. As portas são imunes ao dano psíquico, necrótico, ao frio, à eletricidade e a venenos; são resistentes (recebendo apenas metade do dano) aos danos do tipo perfuração, mas vulneráveis (recebendo dano duplo) por danos do tipo radiante. As portas comuns têm CA (classe de armadura) 22 e 200 pontos de vida. As portas duplas têm o mesmo CA, mas 300 pontos de vida. Aqueles que são proficientes em arrombamento também podem usar suas ferramentas de chaveiro para tentar destrancar as fechaduras fazendo um teste de Destreza (mais o seu bônus de proficiência). A dificuldade é 20 para as portas comuns e 25 para as portas duplas.

PORTAS DE AÇO VERDE

Na ala oeste há portas que se diferenciam das demais por serem forjadas com um tipo de aço verde, ligeiramente brilhante. O aço verde é um mineral característico da Gehenna, cujas propriedades ainda não foram totalmente compreendidas. Essas portas, em vez de guardar celas comuns, escondem portais que conduzem a dimensões em miniatura, construídas para deter certos prisioneiros considerados “especiais”. Como medida de segurança, essas dimensões são móveis, isto é, elas aparecem e desaparecem a cada minuto, alternando-se entre outras prisões da Gehenna. Em termos práticos, o guarda ou agente prisional nunca sabe o que vai encontrar ao destrancar uma porta de aço verde. Em geral (mas nem sempre), as dimensões em miniatura são cubos de 10 metros, forradas com blocos de pedra escura. Caso um dos jogadores decida abrir uma ou mais dessas portas, faça uma tirada de 1d100 para saber o que há no interior da cela:

1-10: portal fechado; dimensão não acessível. Ao abrir a porta de aço verde, o personagem se depara com uma parede de rocha maciça.

11-14: essa cela abriga 1d4 kandarks, espíritos maléficos dos pântanos e das grutas, criados a partir do medo dos seres humanos primitivos. As estatísticas de jogo dos kandarks são as mesmas dos trogloditas (troglodyte) e podem ser encontradas no Manual dos Monstros.

15-19: a cela está ocupada por uma entidade invisível, inodora e insubstancial, que não pode ser ferida ou sequer encontrada, mas que se manifesta de forma curiosa. Tudo o que se deseja no interior da cela torna-se real. Contudo, esse fenômeno só funciona dentro do cubículo. Nenhum desejo ou objeto pode ser transportado ou continuar funcionando fora dessa área restrita.

20-24: a cela está ocupada por uma escuridão terrível. Os personagens (PCs ou NPCs) precisam ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Sabedoria, dificuldade 20, ou fugir apavorados. Se tirarem 10 ou menos, não conseguem se aproximar da porta pelas próximas 1d6 horas. A escuridão é inofensiva e não foge.

25-29: ao abrir a cela, a criatura no interior ataca imediatamente. A entidade se parece com uma esfera de fogo. Todos em uma área de 5 metros devem fazer um teste de resistência de Destreza, dificuldade 15. Os que falharem recebem 5d8 pontos de dano por fogo e os que forem bem-sucedidos sofrem a metade. A criatura é suicida e desaparece após explodir.

30-34: no interior dessa cela há uma rosa vermelha. Essa rosa é na realidade uma entidade, uma deusa primitiva do amor. Todos que olharem para a rosa devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Sabedoria, dificuldade 15, ou se apaixonarem pela primeira criatura (não importa o gênero, a raça ou a origem) que olharem imediatamente depois da própria rosa.

35-39: essa cela está coberta por uma gosma estranha. Essa entidade, que ninguém sabe o nome, tem as mesmas características dos cubos gelatinosos, conforme as estatísticas contidas no Manual dos Monstros. O ser também carrega itens pertencentes a outras criaturas mortas por ele no passado. Faça uma tirada de 1d100 e verifique a tabela de Tesouros Escondidos: Nível de Desafio 0-4, no Guia do Dungeon Master (página 137).

40-44: a cela está vazia, à exceção de uma espada longa com a lâmina de aço verde. Ninguém sabe quem construiu essa arma ou o que ela está fazendo nessa dimensão em miniatura. A espada garante a quem empunhá-la um bônus de +2 nas tiradas de ataque e de dano. Além disso, suga 1 ponto de aura do alvo (que falhar em um teste de resistência de Constituição, dificuldade 15) por cada ataque bem-sucedido. Esses pontos de aura ficam guardados na espada e podem ser usados pelo esgrimista como se fossem seus. A espada por acumular até 20 pontos de aura.

45-49: a cela parece vazia, mas contém uma atmosfera tóxica, talvez para acalmar ou torturar alguma criatura presa aqui anteriormente. Todos que entrarem no cubículo devem fazer um teste de resistência de Constituição, dificuldade 16. Os que falharem sofrem 1d8 pontos de dano por rodada (enquanto estiverem na cela) e os que forem bem-sucedidos sofrem a metade.

50-54: essa cela é bem maior do que as outras, com cerca de 50 metros cúbicos, e se parece com o interior de um templo antigo. Sobre um trono está sentado Sindhar, o deus meio-homem, meio-tigre. Ele poderá negociar, seduzir, ou atacar os PCs, conforme o julgamento do mestre. As estatísticas de Sindhar são as mesmas dos rakshasas, apresentadas no Manual dos Monstros.

55-59: quando se abre a porta, todos que estiverem no corredor, em um raio de 10 metros, tornam-se invisíveis por 2d12 minutos, sem direito a testes de resistência. Não há nada dentro da cela.

60-64: essa cela não tem absolutamente nada além de uma porção razoável de tesouro. Para saber a quantidade e o tipo de itens, faça uma tirada de 1d100 e consulte a tabela de Tesouros Escondidos: Nível de Desafio 5-10, no Guia do Dungeon Master (página 137).

65-69: esta cela abriga uma entidade sonora, que ataca imediatamente, produzindo o som de uma trombeta altíssima. Todos que falharem em um teste de resistência de Constituição, dificuldade 15, ficam aturdidos por 1d6 rodadas. A criatura não dispõe de meios físicos ou outras formas de ataque, mas ela escapa e começa a circundar a prisão. O mestre pode reproduzir novamente o efeito da trombeta quando (e se) achar necessário.

70-74: o interior dessa cela esconde um fenômeno estranho. Quando a porta se abre, o primeiro personagem encontra lá dentro um clone dele. O clone considera-se o próprio personagem, tem a mesmíssima aparência e as mesmíssimas estatísticas. Se sair da cela, poderá ajudar os PCs, atuando conforme a personalidade do personagem original.

75-79: a cela está vazia, mas por algum motivo todos que entrem nela curam todos os seus pontos de vida e recuperam todos os seus pontos de aura.

80-84: não há cela através da porta, apenas uma parede maciça com o símbolo de um olho fechado, desenhado em carvão sobre a rocha. Quem enxergar esse símbolo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, dificuldade 15, ou ficar cego por 1d4 horas.

85-89: nessa cela há uma arca de madeira, destrancada, com 50 cônides de prata. Cada cônica de prata contém ½ pontos de aura. Ou seja, há 25 pontos de aura que podem ser distribuídos entre os PCs e usados como eles bem entenderem.

90-91: um guardião construto feito por um hashmalim com restos de corpos humanos se revoltou contra seu mestre e acabou preso nessa cela. A criatura está em uma espécie de semi-hibernação. Quando a porta for aberta, ela acordará e atacará dentro de 1d4 rodadas. As estatísticas desse monstro são as mesmas dos golens de carne, conforme descritos no Manual dos Monstros.

92-93: esta cela contém apenas trapos (roupas de humanoides rasgadas) e restos de comida (carne, vinho, pão, azeite, batatas, ovos).

94-95: o interior dessa cela é lamacento, pegajoso e completamente escuro. Logo, porém, duas esferas de luz começam a brilhar a partem para cima dos PCs. As estatísticas dessas esferas são as mesmas dos Will-O-Wisps, contidas no Manual dos Monstros.

96-97: quando os personagem abrem essa porta, se deparam com o espaço sideral. Enxerga-se algumas estrelas e planetas ao longe. É possível mergulhar no espaço e sair voando, mas o corpo estelar mais próximo fica a nada menos que 2d100 anos de distância. O local é patrulhado por 1d8 rastejadores noturnos, que atacarão em 1d6 rodadas. A descrição e estatísticas dos rastejadores noturnos está no apêndice 2: Bestiário.

98: essa cela abriga 1d4 vultos (as estatísticas estão no bestiário do livro “Filhos do Éden: Universo Expandido”). Eles atacarão na primeira oportunidade.

99-00: essa cela está vazia. É uma área morta misticamente, semelhante às celas normais de Barbarraz. Contudo, o sistema de segurança (conjurado por um hashmalim, muito tempo atrás) passou a funcionar mal, e talvez por isso o cubículo tenha sido abandonado. Quando a porta é aberta, todos os personagens, mesmo aqueles que estão no corredor, em um raio de 15 metros, devem superar um teste de resistência de Sabedoria, dificuldade 12, ou perder o acesso às suas divindades por 1d4 horas. Os benefícios de casta continuam funcionando, bem como as relíquias sagradas.

ILUMINAÇÃO

A iluminação de Barbarraz é feita por meio de pequenas esferas de vidro contendo porções da água reluzente e esverdeada do rio Lethe. Os corredores da prisão são ladeados com hastes presas às paredes, semelhantes a tochas, rematadas por essas esferas. O recipiente esférico de vidro conserva a substância em estado líquido e mantém a luminosidade por tempo indefinido; mas, se for quebrado, a água irá evaporar e desaparecer em 1d8 minutos. Esses globos iluminam uma área total de 10 metros à sua volta (para cima, para baixo e para os lados).

PORTO

Barbarraz fica às margens de um dos canais do rio Lethe, que conduz diretamente a Zakaras, uma das maiores cidades do Segundo Céu. O atracadouro é pequeno e fica a apenas cem metros da entrada principal: é por lá que chegam os novos detentos e os agentes prisionais. Há sempre um ou dois pequenos barcos presos ao cais, cada um com a capacidade para até seis indivíduos. Essas pequenas embarcações são movidas por dois pares de remos e controladas por um leme na parte traseira. Portanto, esses veículos exigem um mínimo de 2 tripulantes e um máximo de 5. Sua capacidade total é de 8 indivíduos ou de 6 mais algum tipo de carga pesada. A viagem até Zakaras (a favor da correnteza) leva 8 dias, considerando a força de apenas um indivíduo remando. Se dois indivíduos remarem, o trajeto dura 6 dias; se três remarem, leva 4 dias; se quatro remarem, leva 2 dias.

DETENTOS

Barbarraz abriga prisioneiros de origens e raças diferentes. O principal contingente de detentos são os zo-oths, apelidados pelos guardas de “serpentes de Tehom”.

ZOGOTHS

Os zo-oths nasceram a partir de ovos encontrados em um campo de batalha, após a luta contra Zo-Oth, um dos grandes antigos, no quinto dia da Criação. Encerrado o combate, os celestes recolheram esses ovos e os puseram em celas de Barbarraz. Depois de mil anos, as criaturas brotaram e são mantidas desde então em cativeiro. Os zo-oths têm o corpo semelhante ao dos vermes, mas no lugar da cabeça o que se vê são tentáculos. Eles medem cerca de 3 metros de ponta a outra, sendo considerados, para efeitos de jogo, como criaturas de tamanho grande. Há 48 dessas criaturas na Prisão Inexpugnável.



Zogoths, os eternos descendentes da odiosa Tehom.

YOGOTHS

Além dos zo-oths, Barbarraz também é a casa de três yogoths, uma raça que até hoje desafia a compreensão dos celestes. De corpo humanoide, grandes olhos pretos e pele cinzenta, essa espécie é conhecida por saber se deslocar rapidamente através do espaço e entre as dimensões paralelas. Eles foram capturados tentando invadir o Quinto Céu, faz 18 mil anos, e imediatamente trazidos para Barbarraz, sem julgamento, onde se encontram desde então. Os malakins nunca conseguiram decifrar a linguagem dos yogoths e nem se comunicar com eles por telepatia.

ANJOS

Finalmente, a penitenciária abriga dois anjos que cumprem pena de 500 anos por desobediência: Aralon, um serafim de primeiro ciclo e Jarebeth, uma hashmalim de segundo ciclo. O primeiro é uma criatura taciturna, que não sairá de sua cela por nada, com medo de que sua pena seja dobrada. Não ajudará os personagens, mas também não fará mal a eles. É um ser quase autista, que apresenta uma personalidade medrosa e desconfiada. Já Jarebeth é esperta e maliciosa. Caso venha a ser contatada pelos personagens, tentará se mostrar prestativa, mas irá traí-los (ou até assassiná-los) na primeira oportunidade.

VARIANTE: INSPIRAÇÃO E PONTOS DE VIDA

O mestre do jogo precisa ajustar a aventura para que o desafio esteja de acordo com as capacidades dos personagens. Este módulo foi projetado para seis personagens — anjos — de primeiro ciclo. Claro que você pode jogar com menos jogadores, mas neste caso recomendamos fazer ajustes.

Uma boa dica é permitir que os jogadores já comecem a aventura com 1 ponto de Inspiração, que eles podem usar em qualquer momento da jornada.

Outra sugestão é permitir que eles comecem o jogo com o dobro dos dados de vida. Por exemplo, um querubim que teria 13 pontos de vida começaria com 26 pontos de vida. Quando o personagem passar para o segundo ciclo, porém, dê a ele apenas mais dois dados de vida, e não mais três, como seria o correto (confira a tabela 1, no livro Filhos do Éden: Universo Expandido, página 207).

Com esses pequenos ajustes, o mestre do jogo poderá conduzir esta aventura com cinco, quatro ou até três jogadores.

Divirta-se sem medo!

NEPHLIM

Há, ainda, na Prisão Inexpugnável, uma criatura singular: um nephlim chamado Tys, filho de um anjo (Farn, dos ofanins, já preso e condenado) com uma mulher atlante, Layla. Tys tem apenas 40 anos de idade, é versado no conhecimento da magia humana e foi trazido para Barbarraz faz dois anos apenas. Sua pena é perpétua e ele faria de tudo para escapar.

GUARNIÇÃO

Barbarraz é comandada pelo capitão Azabel, um arconte querubim de 3º ciclo. Ele é auxiliado pela decana Yalah, uma serafim militarista de 2º ciclo. A guarnição de defesa é composta por 20 soldados querubins de 1º ciclo, além dos personagens, que também são agentes penitenciários, cada qual com sua função.

O contingente pode parecer pequeno, mas ele é (enormemente) reforçado pela presença de Xur, um poderoso construto projetado pelos elohins para servir de carcereiro e guardião. Xur se assemelha a uma esfera metálica de dois metros de diâmetro (podendo reduzir-se a até um metro, para cruzar as passagens estreitas) e é o único ser que pode usar seus recursos místicos dentro das celas. Ele não tem vontade própria e age como um autômato, obedecendo cegamente a qualquer um que possua a chave da prisão (no caso, o capitão Azabel).

INFORMAÇÕES PARA O MESTRE

O verdadeiro passado de Barbarraz é de conhecimento exclusivo do mestre. A ideia é que os personagens descubram a trama aos poucos, juntando pistas ao longo da aventura.

SUPERNOVA

Como dito anteriormente, a Prisão Inexpugnável foi erguida pelo ishim Hephasto e pelo hashmalim Shi'em. Esse último, durante o processo de construção, utilizou as câmaras subterrâneas como laboratório. Nelas, ele fabricou um artefato chamado Supernova, uma esfera que contém o poder dos ecaloths, as criaturas de plasma nativas do rio Oceanus. Em outras palavras, o globo, se propriamente destruído, provoca uma explosão capaz de abrir fendas permanentes nas dimensões, permitindo a entrada de criaturas inimigas e perigos externos.

HEPHASTO X SHI'EM

Em certo momento, Hephasto (o ishim) descobriu os objetivos paralelos de Shi'em e tentou roubar a Supernova dele. Os dois lutaram. Hephasto matou Shi'em em um duelo, mas o hashmalim conseguiu, antes, fugir para as suas câmaras subterrâneas, trancando-as, e tais aposentos permanecem ocultos até hoje. Quase que imediatamente após o combate, a guarnição de querubins, liderada pelo capitão Azabel, chegou para receber a fortaleza que lhes fora prometida. Sozinho, Hephasto entregou a chave a Azabel e voltou à primeira camada celeste, para planejar cautelosamente o seu retorno à prisão.



PACTO

Durante séculos, Hephasto pensou em como ingressaria em Barbarraz sem ser notado, agora que a prisão estava sob o controle de outra casta. Certo dia, então, ele recebeu, em sua montanha, a cordial visita do capitão Azabel, que desejava agradecê-lo pela construção do complexo. Nesse encontro, Hephasto contou ao querubim sobre o segredo da Supernova e conseguiu convencê-lo a trabalhar consigo para a obtenção dessa arma. Selado o pacto, Hephasto e o capitão Azabel precisavam de um plano para retirar a Supernova de Barbarraz sem que a guarnição e os agentes prisionais suspeitassem. Combinaram, então, que infiltrariam o próprio Hephasto na Prisão Inexpugnável. Ele seria enviado para lá com o disfarce de Munkar, um ishim da terra que, assim como Aralon e Jarebeth, teria desobedecido os seus chefes. O objetivo de Hephasto, ao ser capturado, é ser levado para uma determinada cela na ala oeste, onde ele e Azabel calculam que esteja a estrada secreta que conduz aos subterrâneos. Depois, Azabel facilitará a fuga de Hephasto, disfarçado de Munkar, e porá a culpa nos agentes prisionais. Esse é, pelo menos, o plano traçado por esses dois anjos ambiciosos. Cabe aos personagens desvendar a trama, descobrir a verdade e escapar eles mesmos de serem incriminados.

JOGOS MENTAIS

Hephasto sempre achou que tinha sido muito fácil convencer Azabel, atribuindo a façanha à sua retórica, que ele considera “infalível”. Na verdade, Hephasto está sendo manipulado por Azabel. O capitão possui em seus aposentos, em Barbarraz, um artefato chamado globo de comunicação, um objeto místico conhecido por muitos anjos e que permite e comunicação à distância. Esse globo está conectado ao arauto (chefe) de Azabel, um querubim chamado Yesod, que reside no Castelo da Luz, no Quarto Céu. Durante uma das comunicações, Azabel foi contatado, através do globo, por ninguém menos que Enuma, o único dos filhos de Tehom que escapara com vida das Batalhas Primevas. Esse terrível monstro cósmico soube da existência da Supernova nos subterrâneos de Barbarraz e seduziu Azabel, convencendo-o a se tornar seu agente. O arconte escavou um túnel para as profundezas a partir de seus aposentos pessoais, mas a caverna onde ele chegou estava infestada de monstros (as aradas, ver adiante). Outra entrada foi encontrada, mas estava protegida por armadilhas e outros perigos. Sendo assim, Azabel teve a ideia de entrar em contato com Hephasto e pedir sua ajuda para explorar as câmaras secretas de Shi'em e obter a relíquia.

OS PERSONAGENS JOGADORES

Os personagens jogadores foram ordenados por seus arcontes a servir por um século em Barbarraz. Se forem querubins, sua motivação é muito simples: obedecer o capitão Azabel, manter os detentos em suas celas e defender a prisão. Personagens de outras castas podem inventar suas próprias motivações ou adotar algumas das sugestões a seguir.

Serafins: um serafim estacionado em Barbarraz pode ser um auxiliar direto da decana Yalah, ou simplesmente um enviado do Quinto Céu, com o objetivo de observar e fiscalizar o bom funcionamento da Prisão Inexpugnável.

Elohins: originalmente, antes da revolta dos sentinelas, os elohins eram (no caso, são) responsáveis pela manutenção do universo. Um elohim enviado a Barbarraz pode ter a função de fazer reparos ou verificar, dia a dia, se as barreiras místicas continuam intactas.

Ishins: os ishins são os arquitetos e operários do cosmo. Os membros dessa casta enviados a Barbarraz podem estar lá como pedreiros, ferreiros ou marceneiros (ou os três), com a tarefa de construir novas portas, erguer muros e consertar paredes.

Ofanins: um ofanim é muito útil em um ambiente confinado. Ele (ou ela) pode ter sido enviado a Barbarraz para dar alento psicológico aos soldados e para servir como curandeiro, caso haja algum combate ou confronto com (ou entre) os detentos.

Hashmalins: embora seja controlada pelos querubins, Barbarraz fica na Gehenna, o céu dos hashmalins. É perfeitamente aceitável que um dos “carrascos” sirva como agente penitenciário, não apenas para torturar os recém-chegados em busca de informações como para enviar relatórios para os outros anjos de sua ordem.

Malakins: Barbarraz abriga alguns monstros cósmicos, como os zo-oths e os yogoths. Seria mais do que natural que a casta enviasse um de seus membros para observar e estudar o comportamento dessas criaturas.

EVENTOS, ENCONTROS E PERMUTAÇÕES

Esta aventura é dividida em três capítulos (além da introdução e dos apêndices): encontros, eventos e permutações. Os encontros descrevem, em detalhes, os aposentos, celas e câmaras de Barbarraz, com um número correspondente no mapa. Os eventos propõem uma série de situações (inicialmente em ordem cronológica) que o mestre deve apresentar aos jogadores e que têm por objetivo conduzi-los aos subterrâneos de Barbarraz. Obviamente tais eventos devem ser adaptados, de modo a deixar os jogadores seguirem o caminho que escolherem e na hora que decidirem. Já o capítulo de permutações sugere um conjunto de situações que podem ser desenvolvidas pelo mestre após o encerramento da aventura, dando continuidade à campanha.

Por motivos de organização, colocamos o capítulo de eventos primeiro. Contudo, o mestre pode achar útil se familiarizar com todos os aposentos de Barbarraz antes de começar o jogo: neste caso, seria recomendável ler o capítulo de encontros antes. O capítulo de Permutações deve ser lido por último.

VARIANTE: PONTOS DE AURA

Segundo as regras apresentadas no livro “Filhos do Éden: Universo Expandido”, os pontos de aura funcionam para duas coisas: conjurar divindades (de nível 2 ou superior) e para cruzar o tecido da realidade. “Sombras do Abismo” se passa no Segundo Céu (onde não há tecido da realidade) e os personagens são de 1º ciclo, só possuindo divindades de nível 1, que não gastam pontos de aura. Em tese, então, os pontos de aura seriam inúteis nessa aventura.

Se você, como mestre, achar conveniente, sintase à vontade para incorporar essa regra opcional à sua campanha. De acordo com ela, o jogador pode gastar um ponto de aura e lançar 1d8, acrescentando o resultado a um ataque, teste de habilidade (incluindo perícia) ou teste de resistência (incluindo testes de resistência contra a morte). O jogador pode declarar que está usando o ponto de aura mesmo após jogar o d20, potencialmente transformando o fracasso em um sucesso. Só se pode usar 1 ponto de aura por teste.

CAPÍTULO 1: EVENTOS

Ds eventos a seguir acontecem dentro de Barbaraz e têm por objetivo direcionar os personagens aos subterrâneos, fornecendo-lhes pistas. Caso os jogadores não as desvendem ou decidam não descer às profundezas, o mestre precisará improvisar.

EVENTO 1: UM NOVO PRISIONEIRO

A aventura começa com os personagens reunidos no grande salão (aposento 2), à espera de um novo prisioneiro, um ishim chamado Munkar – nesse ponto, vale lembrar, eles não sabem ainda que Munkar é na verdade Hephasto.

Além dos personagens jogadores (PCs), nesta sala encontram-se o capitão Azabel, sua imediata, a decana Yalah, e o construto Xur. É uma boa hora para descrever os personagens não-jogadores (NPCs, confira o apêndice 1) e para deixar que os próprios jogadores se descrevam. Deve-se considerar que os PCs já se conhecem – há quanto tempo, porém, é uma escolha que cabe ao mestre. Aproveite este momento, também, para realçar um detalhe importante, que pode ser crucial mais tarde: Azabel usa uma corrente em volta do pescoço com a chave da prisão (um objeto dourado e maciço); a posse dessa chave é o que permite ao capitão controlar Xur, o construto. Os personagens sabem desse fato e sabem também que qualquer um que conseguir obter a chave (até um prisioneiro) poderia dar ordens à criatura metálica.

Quando os jogadores estiverem prontos a começar o roleplay, leia para eles o texto abaixo.

Reunidos no salão grande salão de Barbaraz, vocês escutam um berrante. O capitão Azabel dá alguns passos à frente, pega a chave dourada que está presa em uma corrente, à volta do pescoço, e destranca a imensa porta dupla de aço.

A decana Yalah, mais afastada, puxa uma alavanca no chão e as seções de abrem. Lá fora, enxerga-se, na ponte sobre o fosso que circula a prisão, quatro querubins trazendo um prisioneiro. Azabel avança sozinho até a ponte, recebe o detento e retorna ao salão. Yalah move novamente a alavanca e a porta se fecha. Azabel entrega o prisioneiro a ele e com a chave torna a trancar a fechadura.

O novo detento é, como os personagens jogadores já ouviram falar, um ishim da terra chamado Munkar. Ele veste uma camisa de escamas de ouro, calças carmins, sandálias marrons, é careca e tem um cavanhaque pontudo. Sua pele é cor de bronze, as asas são castanhas e dos olhos radia um brilho avermelhado, perverso. Os punhos dele estão presos por um par de algemas de ferro.

Se os personagens tentarem acompanhar Azabel até a ponte sobre o fosso, serão reprimidos pela decana Yalah, e se persistirem serão ordenados pelo próprio Azabel a voltar às suas posições. Uma quebra do protocolo pode significar violência física: o capitão tem o direito de castigar seus agentes e até de matá-los se tiver um motivo.

Os quatro querubins que trazem Munkar (isto é, Hephasto) estão totalmente armadurados e são na realidade construtos, bonecos sem consciência ou vontade, fabricados pelo próprio Hephasto. São autômatos toscos, incapazes de falar ou mesmo de lutar. Uma vez comprida a tarefa, eles têm ordens para se afastar cem metros da prisão e se auto-destruírem. Caso um PC se aventure mais tarde fora dos muros, poderá encontrar seus pedaços. Qualquer um que, durante a aproximação de Munkar (Hephasto), progrida até a ponte (antes de ser reprimido) poderá fazer um teste de Sabedoria (Perspicácia), dificuldade 15, para notar que há algo de errado com aqueles soldados.



Munkar. Criatura tão estranha quanto misteriosa.

ORDENS DO ARCONTE

Com as portas fechadas, Azabel ordenará aos PCs que conduzam Munkar (Hephasto) à ala oeste, cela 38 – essa é a câmara onde fica a passagem secreta para os subterrâneos. Azabel dará, ainda, ordens explícitas para que os PCs não perciam Munkar de vista e alertará que qualquer problema que o prisioneiro causar será de responsabilidade deles. Em seguida, Azabel avisa a todos que irá meditar em seus aposentos e que não quer ser incomodado por três dias. Então, parte do grande salão rumo ao seu alojamento. O objetivo de Azabel ao delegar essa missão aos personagens é depois poder culpá-los pela fuga de Munkar (Hephasto).

CHAVES

A decana Yalah possui um molho com as chaves de todas as celas e entrega aos PCs uma delas, que abre a cela 38. Yalah não está corrompida e não faz parte da conspiração arquitetada por Azabel e Hephasto. Contudo, acredita e confia em seu arconte e só irá se levantar contra ele (no futuro, ao decorrer da aventura) se os personagens apresentarem provas concretas das más intenções de Azabel. Caso contrário, ela lutará até a morte para defender seu capitão e para levar a cabo suas ordens.

Encerrado o evento 1, Yalah caminha de volta ao seu gabinete (apartamento 4) e Xur flutua em direção à torre sul.

EVENTO 2: CELA 38

O objetivo inicial dos personagens é encarcerar Munkar (Hephasto) dentro da cela 38, ala oeste. Escolha qual dos PCs ficará responsável pela chave entregue a eles por Yalah. Munkar (Hephasto) não apresentará resistência e nem conversará com os personagens, respondendo de forma monossilábica caso alguém lhe faça perguntas. A porta da cela (de todas as celas da ala oeste) são maciças e feitas de aço celeste. Ou seja, se o guarda desejar checar as condições do prisioneiro, ele precisará abrir a porta.

ALGEMAS

Um dos PCs (de preferência um querubim) tem uma pequena chave-mestra que abre algemas. Pergunte aos seus jogadores se eles manterão Munkar (Hephasto) com as algemas ou se as retirarão. O protocolo costuma pedir que sejam retiradas, mas o guarda pode decidir fazer o contrário se tiver razões para isso.

INSPEÇÃO

As celas de Barbaraz são aposentos completamente vazios de quatro metros cúbicos, construídos com blocos de pedra cinzenta. Se os personagens quiserem, podem conduzir uma investigação minuciosa no chão, nas paredes e no teto, testando Inteligência (Investigação). Se o resultado for 18 ou mais, eles encontram um pedaço cambaleante de rocha que, ao ser removido, revela um pequeno buraco dentro do qual está escondida uma chave-mestra que abre algemas e uma mão mumificada. Esses itens foram plantado aqui pelo próprio capitão Azabel, faz alguns meses. O primeiro serve para que Munkar (Hephasto) abra as algemas, caso os PCs tenham mantido suas mãos atadas. O segundo item é a mão mumificada de Shi'em, perdida anos atrás durante a luta contra Hephasto. Ela será uma peça fundamental para abrir a porta do laboratório interno do hashmalim, no aposento 33. Lembre-se que o interior das celas são áreas mortas misticamente (veja a seguir).

PASSAGEM SECRETA

Com um resultado igual a 25 ou maior no teste de Inteligência (Investigação), o personagem descobre a passagem secreta para o subterrâneo, que fica sob um bloco de pedra no centro da câmara. O evento 3 (a seguir) fornece informações sobre como remover esse bloco.

ALERTANDO OS SUPERIORES SOBRE A CHAVE

Se os personagens quiserem ir até os aposentos do capitão Azabel denunciar o ocorrido (que encontraram uma chave-mestra para algemas na cela 38), serão barrados pela decana Yalah, que insiste que o arconte está em meditação e não pode ser incomodado pelos próximos 3 dias. Yalah, contudo, será prestativa e fornecerá a chave da cela 8 (essa, sem surpresas) para que Munkar (Hephasto) seja lá encarcerado, prometendo levar as informações a Azabel assim que ele deixar o seu quarto. Munkar (Hephasto) não têm meios de sair da cela 8. Se ele for levado para lá, o capitão Azabel (desde os seus aposentos) usará o construto Xur para libertá-lo no momento em que o evento 4 começar.

ALERTANDO OS SUPERIORES SOBRE A PASSAGEM SECRETA

Caso os personagens descubram a passagem secreta (veja detalhes sobre ela no evento 3) e decidam alertar Azabel, a decana Yalah irá barrá-los. Yalah recebeu ordens de Azabel de não incomodá-lo e só o fará em um caso extremo, até para mostrar ao seu superior que pode resolver tudo sozinha e cumprir a tarefa que lhe fora ordenada.

Se os personagens disseram a Yalah que descobriram uma passagem secreta, ela desconfiará. Peça que um dos PCs faça um teste de Carisma (Persuasão). Se o resultado for 15 ou mais, a decana irá entregar-lhes a chave da cela 8 e dirá para que eles prendam Munkar (Hephasto) lá.

Ao mesmo tempo, irá acompanhá-los por todo o caminho e dali para a cela 38. Ao comprovar a autenticidade da passagem, Yalah ordenará que seja lacrada e que dois dos PCs continuem de guarda na porta, até que o capitão Azabel desperte de sua meditação e tome as providências necessárias. Se o resultado no teste de Carisma (Persuasão) for menor do que 15, a decana irá apenas entregar-lhes a chave da cela 8 e dirá friamente para que eles continuem com seu trabalho e vigiem o novo prisioneiro.

ZONAS MORTAS MISTICAMENTE

Todas as celas de Barbarraz (exceto as portas de aço verde) são áreas mortas misticamente. Os personagens (PCs, NPCs ou monstros) não podem usar seus poderes (técnicas, feitiços ou divindades) dentro desses cubículos. Mesmo as divindades permanentes não funcionam. As armas místicas perdem seus bônus de ataque e dano e suas propriedades especiais, caso tenham. O mesmo serve para outros artefatos, místicos ou mágicos. O único que não é afetado por essas restrições é o construto Xur.

EVENTOS 3: A FUGA

Uma vez isolado dentro da cela, Munkar (Hephasto) começará a procurar a passagem secreta e logo a encontrará, pois Azabel lhe dera previamente instruções sobre como fazê-lo. Cerca de uma hora depois de ser aprisionado, Munkar (Hephasto) tentará remover o bloco de pedra do chão, que tampa a passagem para o subterrâneo. Ele levará cerca de 10 minutos fazendo isso, pois o objeto é pesado e dentro da cela não é possível usar divindades. Personagens que montam guarda do lado de fora poderão fazer um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 12, para escutar o barulho de rocha sendo movida.

FLAGRANTE

Se os personagens abrirem a cela após escutarem o ruído, há uma possibilidade de 40% de pegarem Munkar (Hephasto) em flagrante, fugindo para o subterrâneo. Ele tentará descer imediatamente, mas para isso precisará ganhar a iniciativa. Se perder, poderá ser atacado ou agarrado pelos PCs. Embora Munkar (Hephasto) seja um anjo de 3º ciclo (ver apêndice 1), há uma boa chance de os personagens vencê-lo, considerando que a cela é uma zona morta misticamente.

DESCIDA AO SUBTERRÂNEO

Se Munkar (Hephasto) conseguir escapar para o subterrâneo, ele o fará correndo e acabará pego pela armadilha do aposento 25, que o matará. Caso os PCs desçam atrás, conduza a aventura a partir daí utilizando os encontros descritos no capítulo 2.

NÃO-FLAGRANTE

Se a tirada do mestre for acima de 40%, Munkar (Hephasto) conseguirá descer pelo túnel e recolocar o bloco no lugar antes os personagens abram a porta. Os PCs, nesse caso, encontrarão a cela vazia. Se decidirem inspecionar o ambiente, peça que eles façam um teste de Inteligência (Investigação), dificuldade 12. Um sucesso faz com que o investigador descubra o movimento no solo e note que o bloco foi movido faz poucos minutos. Em outras palavras, este teste revela a existência da passagem secreta.

SILÊNCIO TOTAL

Caso os personagens falhem nas tentativas de escutar Munkar (Hephasto) movendo o bloco ou se simplesmente decidirem ignorar esse fato, o tempo passa de forma muito calma. Peça que, a cada 4 horas, os jogadores façam novos testes de Percepção, dificuldade 12, mas somando (excepcionalmente) o modificador de Inteligência, não de Sabedoria. Personagens bem-sucedidos irão raciocinar e entender que a cela está silenciosa demais, como se estivesse vazia.

MOVENDO O BLOCO

Dependendo da situação (flagrante ou não-flagrante), os personagens podem abrir a cela 38 e encontrar o bloco de pedra, que cobre a passagem para o subterrâneo, no lugar ou fora do lugar. Caso ele esteja no lugar, será preciso movê-lo. Para erguer o bloco, que pesa aproximadamente 150 kg, faça um teste de Força (Vigor), dificuldade 20. Se o grupo inteiro se prontificar a ajudar, escolha o personagem com maior pontuação de Força (Vigor) e deixe que ele faça a tirada de dados com vantagem. Se o tempo não for um fator, isto é, se os PCs tiverem tempo de sobra para completar a tarefa, considere que o bloco é movido (sem testes) após 2d10 minutos.

ALERTANDO OS SUPERIORES SOBRE A FUGA

Como nas situações descritas anteriormente, o capitão Azabel segue meditando. Se a decana Yalah for informada que Munkar (Hephasto) fugiu, ele, primeiro, irá repreender os personagens, que tinham a obrigação de vigiar o novo detento. Depois, irá ordenar que os PCs aguardem em seu gabinete, chamará dois soldados querubins (veja o apêndice 1) para vigiá-los e mais cinco para acompanhá-lo até a ala oeste, onde fará ele mesmo a inspeção. Esse pode ser também um bom gancho para iniciar o evento 4.

PERSONAGENS APÁTICOS

Caso os personagens revolvam não fazer absolutamente nada, apenas manter guarda do lado de fora da cela, sem dar atenção para os estranhos sons no interior do cubículo, dê início ao evento 4, descrito a seguir.

EVENTO 4: O ATAQUE DOS ZO-OTHS

Com o objetivo de afastar os PCs da cela 32, onde Munkar (Hephasto) está preso, o capitão Azabel dá ordens para que o construto Xur liberte três zo-oths encarcerados na ala leste. No caminho, Xur matará três dos quatro querubins que fazem a guarda no corredor da ala leste. Um deles foge para avisar a decana Yalah. Quando os dois saem para averiguar, também são mortos. Em seguida, Xur retorna à antecâmara contígua ao alojamento do capitão Azabel (apartamento 21).

Este evento pode ser usado em vários momentos. O mestre precisa improvisar, adaptando-o à situação. Originalmente, a intenção de Azabel ao libertar os zo-oths é causar uma distração e afastar os PCs da cela 32, para que Munkar (Hephasto) possa mover o bloco e descer ao subterrâneo sem ser notado. Em princípio, então, esse evento teria início uma hora após o início da guarda (veja a seguir como começar o evento). O mestre, todavia, pode preferir guardar esse evento para ser usado mais para frente, caso os personagens não escutem Munkar (Hephasto) mover a pedra ou escutem e preferirem não fazer nada. Se os PCs abrirem a cela e resolverem seguir Munkar (Hephasto) para o subterrâneo, provavelmente libertar os zo-oths não teria muito mais serventia para Azabel, e nesse caso o mestre pode simplesmente não utilizar o evento 4. Note que o arconte sabe de tudo o que acontece em Barbarraz (mas não nos subterrâneos) graças à esfera de observação, descrita no apartamento 22.

O evento tem início quando um querubim corre até a ala oeste (onde estão os PCs) para pedir ajuda, alarmado, dizendo que três zo-oths conseguiram escapar de suas celas. Se os personagens decidirem investigar, descobrirão os corpos de três guardas no apartamento 13 e de outro guarda e de mais o decano Yalah no apartamento 14. Repare que esses ataques reduzem a guarnição de Barbarraz de 20 para 16 querubins e elimina o líder imediato deles, Yalah.

CONDIÇÃO DOS CORPOS

Os cadáveres estão derretidos pelo contato com ácido. Conforme descrito no apêndice 2, Xur pode disparar jatos de fogo, de ácido e feixes de eletricidade. Os zo-oths também se utilizam de ácido, por isso o construto foi ordenado a atacar dessa forma, para que não suspeitassem dele. Nenhum dos PCs viu Xur em ação e ninguém do grupo conhece suas armas, mas todos têm ciência de que os zo-oths possuem substâncias ácidas em seu corpo.

PORTAS

As portas de aço celeste das celas 21, 17 e 43 da ala leste foram também derretidas com ácido. Um teste de Inteligência (Investigação), dificuldade 15, porém, mostrará que o jato veio do lado de fora. É preciso fazer um teste para cada porta, mas se o personagem já tiver tido sucesso em uma porta anterior, os demais testes são feitos com dificuldade 10.

RASTREANDO XUR

O construto é praticamente impossível de ser rastreado, pois flutua a um metro do solo, sem tocar o chão. Contudo, é possível encontrar vestígios de sua passagem, utilizando o faro. Personagens com a divindade Sentidos Aguçados (só eles) podem, em qualquer momento a cargo do mestre, fazerem um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 20, sem vantagem, para sentirem o mesmo cheiro metálico que sentiram quando estiveram lado a lado de Xur, mais cedo, no grande salão, durante a chegada de Munkar. Se quiserem, podem (também pelo faro) tentar rastrear a criatura. O teste exigido nesse caso é Sabedoria (Sobrevivência), dificuldade 25. O rastro olfativo os levará à antecâmara (apartamento 22) contígua ao alojamento de Azabel, onde Xur se encontra, montando guarda.

ALERTANDO AZABEL SOBRE O ATAQUE

Caso, em qualquer momento durante esse encontro, os personagens decidam ir até os aposentos do capitão Azabel para alertá-lo ou pedir orientações, serão barrados por Xur, que monta guarda na antecâmara contígua. O construto não tem a capacidade de falar, mas usará suas armas de fogo e eletricidade (nunca de ácido) para efetuar disparos de alerta, de modo a deixar claro que os PCs devem se manter afastados. Se os personagens insistirem, ele atacará, utilizando de preferência a eletricidade, que paralisa o alvo e causa pouco dano, mas poderá, também, efetuar disparos de fogo se os PCs o ignorarem e tentarem invadir o alojamento do capitão. A descrição desses aposentos está no capítulo 2.

RASTREANDO OS ZO-OTHS

Seguir o rastro dos zo-oths não é tão difícil. Eles se arrastam pelo chão, soltando uma espécie de gosma que seca rápido, mas que deixa resíduos fáceis de serem descobertos por olhos atentos. Faça um teste de Sabedoria (Sobrevivência), dificuldade 12, para cada um dos três rastros (são três zo-oths que escaparam). Um deles sobe no teto do corredor (apartamento 14) e fica esperando os personagens passarem para emboscá-los. O outro se refugia na cela 40 da ala leste. O terceiro segue para o subsolo do apartamento 16 (ver o mapa) e penetra no subterrâneo através do poço. Essa passagem torna-se, com isso, um novo meio de acesso às profundezas e é um modo alternativo de os PCs ingressarem nas câmaras de Shi'em. Um teste de Inteligência (Arcana), dificuldade 12, revelará que os zo-oths se comportam como vermes e têm essa tendência de cavar buracos e buscar regiões mais profundas.

ESTRATÉGIA DE ATAQUE DOS ZO-OTHS

As serpentes de Tehom não são gloriosas quanto seus progenitores e agem como animais, movidas apenas pelo interesse em devorar os celestes. Se confrontadas, elas lutarão até a morte. Sua principal estratégia é subir nas paredes até o teto e atacar furtivamente. Os seus recursos de ataque são biológicos, não místicos, e podem ser usados no interior das celas e em áreas mortas misticamente. O apêndice 2 contém as estatísticas detalhadas sobre essas criaturas.

ASSUMINDO O CONTROLE (NÍVEIS SUPERIORES)

Considerando que a decana Yalah é morta no começo deste evento e o capitão Azabel está incomunicável, os personagens têm duas opções: ou agem sozinhos, descendo ao subterrâneo ou ficando nos níveis superiores, ou tentam assumir o controle da guarnição de defesa, ou seja, dos 16 querubins que restam em Barbarraz. Hierarquicamente falando, os PCs não são superiores aos soldados, são iguais, mas logicamente podem tentar tomar as rédeas da situação. Qualquer querubim pode ser ordenado ou solicitado a executar uma tarefa que não lhe seja estranha com uma tirada bem-sucedida de Carisma (Persuasão, Intimidação ou Ludibriar). A dificuldade é 10 para convencer um indivíduo, 12 para convencer uma dupla e 15 para convencer toda a guarnição a seguir seus comandos. Uma falha significa que os guardas não podem mais ser comandados. Não é possível repetir a jogada, mas cada PC pode fazer a sua própria tirada, caso o companheiro falhe. Se o personagem jogador não for bem-sucedido, os querubins simplesmente insistirão que o melhor a fazer é ficarem exatamente onde estão até que o capitão Azabel termine os seus três dias de meditação. Se a tirada de dados no teste de Carisma for 1 (falha crítica), os soldados começarão a desconfiar do personagem (os dos personagens). Se irão atacá-los ou agredi-los de alguma forma é algo que fica a cargo do mestre.

ASSUMINDO O CONTROLE (SUBTERRÂNEO)

Convencer os guardas a acompanhá-los ao subterrâneo ou a descer até lá já é uma tarefa muito mais complicada. Se algum PC tentar fazer isso, ele precisará ser bem-sucedido em um teste de Carisma (Persuasão, Intimidação ou Ludibriar). A dificuldade é 15 para convencer um indivíduo, 20 para convencer uma dupla e 25 para convencer toda a guarnição.

CAPÍTULO 2: ENCONTROS



Este capítulo detalha os aposentos tanto de Barbarraz quanto as câmeras subterrâneas e secretas construídas pelo hashmalim Shi'em. O mapa das duas áreas - com a numeração dos aposentos - pode ser encontrado no final deste arquivo, páginas 34 e 35.

BARBARRAZ

Esta seção descreve os aposentos dos níveis superiores de Barbarraz.

APOSENTO 1: CORREDOR DE ENTRADA

Esse amplo corredor tem 10 metros de largura, 25 metros de extensão e 10 metros de altura. Do lado sul, encontram-se as portas duplas de aço celeste que separam Barbarraz do ambiente exterior. Na extremidade norte, uma porta gradeada garante uma segunda linha de defesa, no caso de fuga ou invasão. O corredor é iluminado por doze hastes com esferas de vidro contendo a água esverdeada do rio Lethe. Tais hastes ficam a uma altura de 1,8 metro e podem ser removidas e usadas como tochas.

A não ser que se diga o contrário, dois querubins (ver apêndice 1) montam guarda permanentemente neste aposento.

APOSENTO 2: GRANDE SALÃO

Esse é o grande salão de entrada da Prisão Inexpugnável. Na parede sul, à esquerda, há uma alavanca que abre a porta gradeada do aposento 1 e à direita há outra alavanca que abre as seções da porta dupla de Barbarraz (considerando, claro, que ela esteja destrancada pela chave de Azabel). Para mover qualquer uma dessas alavancas, o personagem precisa ter uma pontuação de Força no mínimo 12.

Na parede leste, observa-se uma porta dupla de aço celeste, porém muito menores que a grande porta de saída, que geralmente fica aberta e que conduz ao gabinete da decana Yalah (aposento 4). Na parede oeste, outra porta dupla de aço, normalmente trancada, leva a uma escada de pedra, espiralada, que sobe à torre sul. A parede norte contém uma passagem que conduz ao aposento 12. Ela é fechada por uma porta gradeada, que costuma estar aberta. Há uma alavanca para movê-la à esquerda, na parede norte. A grade é pesada, mas é possível erguê-la fazendo um teste de Força (Vigor), dificuldade 20. Uma falha significa que o personagem não consegue erguer a grade e só poderá tentar repetir a ação depois de um descanso curto ou longo.

GUARDAS

A não ser que se diga o contrário, quatro querubins montam guarda permanentemente neste aposento, protegendo cada uma das passagens. O recinto é iluminado por 12 globos do Lethe.

APOSENTO 3: ESCADA À TORRE SUL

A porta dupla de aço na parede oeste do grande salão conduz a uma escada de pedra, em espiral, que sobe para os quatro níveis da torre sul. Um querubim (um dos quatro que montam guarda no salão) defende essa passagem permanentemente, a não ser que se diga o contrário.

Na escada há uma haste com um globo de iluminação a cada andar. Como o caminho é espiralado, o ambiente é um tanto sombrio.

APOSENTO 4: GABINETE DE YALAH

O gabinete da decana Yalah é retangular, tem 15 metros de largura, 10 de altura e 8 de profundidade, contendo 4 hastes com globos do Lethe. O aposento dispõe de uma mesa de madeira abarrotada de papéis, pena e tinta. Sobre ela há também cera para selos, carimbos, quatro velas (acesas ou apagadas, dependendo da situação), uma régua de madeira, um compasso de ferro, dois pedaços de carvão (para escrever), duas ampulhetas (que marcam uma hora), além de um grande livro, com mais de 5 mil páginas.

Dois portas de aço destrancadas podem ser vistas nas paredes norte e sul. A primeira leva ao aposento 5 e a segunda conduz ao aposento 6.

Yalah pode ser encontrada neste gabinete, fazendo anotações e dando ordens, mas o lugar provavelmente estará vazio se os personagens visitá-lo após o evento 4.

LIVRO DE CONTROLE

Esse tomo contém dados sobre a entrada e saída (data, hora, etc.) dos prisioneiros, desde a fundação de Barbarraz, além de anotações sobre cada um dos detentos. O mestre pode aproveitar esse momento para revelar aos personagens informações mais detalhadas sobre um ou mais prisioneiros, o motivo pelo qual estão encarcerados e a pena que lhes foi imposta.

LIVROS E PERGAMINHOS

A parede leste é coberta de estantes. Nelas, há rolos de papel em branco e diversos livros. Alguns desses livros são burocráticos e mostram o número de armas do arsenal, a quantidade de uniformes, ataduras e coisas do tipo. Mas há também livros de história. Um deles fala sobre as Batalhas Primevas, antes da luz, de uma forma conceitual e mitológica. Outros (pelo menos oito) são relatos sobre os combates dos anjos contra os netos de Tehom, incluindo a épica batalha contra Zo-oth. Esse mesmo livro detalha os poderes de suas crias, os zo-oths, os mesmos que encontram-se aprisionados na ala leste. Há ainda dois exemplares que explicam as táticas de guerra dos querubins, um mostrando a construção do Palácio Celestial, outro que sugere técnicas de tortura e mais outro que fala sobre como as plantas carnívoras da Gehenna se desenvolveram, com suas sementes trazidas de outros planos pelo rio Lethe. O mestre pode escolher o conteúdo de mais livros à sua vontade.

BUSCANDO UMA INFORMAÇÃO ESPECÍFICA

Para encontrar uma informação específica nessa pequena biblioteca, o jogador precisa ser bem-sucedido em um teste de Inteligência, dificuldade 12. Os malakins (e só eles) podem acrescentar o bônus de proficiência à tirada. O processo dura 1d10 minutos. Se falhar, poderá tentar novamente dentro de uma hora.

APOSENTO 5: DEPÓSITO DAS ESFERAS

Este pequeno aposento contém prateleiras de madeira onde descansam 50 esferas com água do rio Lethe, sendo, portanto, muito bem iluminada.

APOSENTO 6: SALA DAS CHAVES

Nessa pequena câmara são guardadas todas as chaves de Barbarraz – cópias, na verdade, pois as originais ficam em um molho preso ao cinto da decana Yalah. O painel onde as chaves estão penduradas é de aço e cada uma delas está numerada, indicando quais portas elas abrem. O mestre pode, se quiser, supor que uma ou outra chave não esteja no painel, de modo a não facilitar o acesso dos personagens a todos os cômodos da prisão. A chave que abre a cela 38 definitivamente não se encontra no lugar (ela foi removida por Azabel, dias antes).

O cômodo está escuro, mas é pequeno (mesmas dimensões do aposento 5) e pode ser satisfatoriamente iluminado por apenas um globo de luz.

APOSENTO 7: ARSENAL

Os querubins que patrulham Barbarraz, como qualquer querubim, têm suas próprias armas e armaduras. Este arsenal, contudo, guarda itens sobressalentes. Dentro dessa câmara retangular há 8 espadas longas, 30 alabardas, 20 escudos, 8 espadas curtas, 40 arcos e mais de 2 mil flechas, além de inúmeras aljavas com a capacidade para 20 setas. Há, ainda, 2 machados de guerra e um machado de lâmina dupla (greataxe). Esse aposento não está iluminado.

APOSENTO 8: SALA DAS ARMADURAS

Nesse aposento ficam os uniformes e armaduras sobressalentes. Os personagens encontrarão 30 armaduras de escamas e 5 couraças peitorais, além de dois estandartes com o símbolo da guarnição de Barbarraz, uma espécie de estrela de oito pontas. Há, ainda, uniformes, tecidos e braçadeiras. A sala não está iluminada.

APOSENTO 9: SALA DE INTERROGATÓRIO

O capitão Azabel e a decana Yalah costumam (ou, costumavam) trazer para cá os membros da guarnição que precisem ser interrogados. Durante toda a história de Barbarraz, só houve um querubim que questionou ordens. Ele se chamava Zephon. Pouco se sabe sobre o incidente, apenas que ele foi enviado para o Cárcere do Medo (outra prisão na Gehenna), onde cumpriu 200 anos de pena. Apesar da dedicação dos soldados, Azabel e Yalah são muito severos e usam esse aposento sempre que desejam repreender alguém ou conversar reservadamente com um guarda.

Essa sala é iluminada por duas hastes com globos do Lethe. Nela lá uma mesa de ferro e três cadeiras, feitas com madeira e couro. O mestre pode incluir objetos adicionais conforme a situação.

APOSENTO 10: SALA DE REPOUSO

Os prisioneiros de Barbarraz são considerados calmos. Os zo-oths nunca deixaram suas celas (antes do evento 4) e os demais detentos parecem conformados com a sentença. Portanto, nunca houve batalhas e rebeliões na Prisão Inexpugnável. Mesmo assim, só como precaução, existe aqui uma sala de repouso. Nesse aposento há seis camas de pedra (unas ao chão, sem lençóis, cobertores ou travesseiros), três baús contendo ataduras e uma fonte mística, presa à parede oeste, de onde brota água fresca.

FONTE DE CURA

O líquido não vem de lugar algum – é gerado pela própria fonte e têm a propriedade de curar 1d6 pontos de vida a cada gole. O poder vem da fonte, não da água, então a substância só funciona para fins curativos se for bebida diretamente da bica.

APOSENTO 11: AREA DE DETENÇÃO

Neste canto há seis celas que são usadas para confinar soldados que cometam deslizos, como uma forma de punição. A sentença geralmente não excede um ou dois meses, e no período em que se passa essa aventura elas estão vazias. Um molho com seis chaves, preso à parede leste, abre e tranca as portas. Esses cubículos não tem iluminação e medem 3 metros de altura, 3 de largura e 3 de profundidade.

APOSENTO 12: CORREDOR INTERNO

Esse corredor está selado, tanto ao norte quanto ao sul, por portas gradeadas de aço. Essas portas descem do teto, e geralmente estão erguidas, permitindo que qualquer um passe. Elas só são fechadas em caso de rebelião, de modo a isolar o grande salão e a torre sul do resto de Barbarraz. A alavanca para abrir a grade sul fica no aposento 2. A alavanca para abrir a grade norte fica aqui mesmo, no aposento 12, na parede leste. É possível erguer a grade sem a alavanca fazendo um teste de Força (Vigor), dificuldade 20. Uma falha significa que o personagem só poderá tentar repetir a ação depois de um descanso curto ou longo.

O corredor tem 30 metros de extensão, 8 metros de altura e 3 de largura. Ele é iluminado por quatro hastes com água do rio Lethe.



APOSENTO 13: PÁTIO

Esse é o pátio central de Barbarraz, que conecta todas as alas da penitenciária. Ele é ligeiramente menor do que o grande salão, tem 10 metros de altura, 25 de largura e 25 de comprimento. É iluminado por dez hastes com globos de luz e guardado por quatro querubins. Dependendo do desenrolar da aventura, os soldados podem estar ou não nesta sala.

À esquerda há uma porta gradeada que leva à ala oeste (apartamento 15). A alavanca para abri-la fica na parede oeste do pátio. À direita, uma porta semelhante leva à ala leste (apartamento 14). À frente, outra porta gradeada conduz ao apartamento 18, na ala norte.

Poço

No centro deste pátio há um poço com 10 metros de profundidade. Lá embaixo corre o rio Lethe. Se algum personagem conseguir prender a respiração por mais de 2 minutos poderá nadar até um dos túneis subterrâneos, chegando ao apartamento 29. Ninguém em Barbarraz (nem mesmo Hephasto ou Azabel) conhecem essa passagem. Ninguém até hoje desceu até o fundo do poço – os celestes apenas usam um balde para buscar a água e construir as esferas de iluminação. Esse balde é de bronze e fica permanentemente ao lado do poço. A corda presa a ele tem 15 metros e é resistente o bastante para suportar três anjos por vez ou dois anjos com armadura metálica.

APOSENTO 14: CORREDOR DA ALA LESTE

Esse longo corredor tem 3 metros de largura, 80 metros de comprimento e 3 metros de altura, sendo iluminado por um total de 20 hastes com esferas do Lethe. Nesta ala ficam os zo-oths, que ocupam 48 das 50 celas.

O corredor é todo de blocos de pedra e as portas das celas são de aço celeste. Todas as celas estão trancadas, a não ser que se diga o contrário. No final do corredor há duas passagens em arco, sem portas: uma com uma escada em espiral que sobe (esquerda) e outra em espiral que desce (direita). Quatro querubins normalmente montam guarda nesse corredor.

APOSENTO 15: CORREDOR DA ALA OESTE

O corredor da ala oeste tem as mesmas dimensões ao da ala leste, com as mesmas características. A única diferença é que aqui ficam os demais prisioneiros, à exceção dos zo-oths. É para a ala oeste que é trazido Munkar (Hephasto), no começo da aventura.

DETENTOS

A hashmalim Jarebeth está presa na cela 7; o serafim Aralon está na cela 13, o nephlin Tys está na cela 48 e os yogoths estão nas celas 2, 18 e 40. Há ainda, nesse corredor, dez portas de aço verde (saiba mais sobre essas portas na introdução deste módulo). As demais celas (34, no total) estão trancadas e vazias.

GUARNIÇÃO

Esse apartamento é defendido por quatro querubins, mas os PCs podem substituí-los durante a missão destinada a vigiar Munkar, delegada pelo capitão Azabel (confira o evento 1). No final do corredor há duas passagens em arco, sem portas: uma com uma escada em espiral que sobe (esquerda) e outra em espiral que desce (direita).

APOSENTO 16: TORRE LESTE

No final do apartamento 15 há duas passagens em arco, ambas levando à torre leste.

GUARITA

A passagem da esquerda se prolonga em uma escada em espiral que sobe até uma sala redonda, com quatro janelas gradeadas de onde permite-se ver o ambiente lá fora. As janelas não podem ser destruídas ou atravessadas (saiba mais sobre as janelas de Barbarraz na introdução desta aventura). Há duas hastes com globos de iluminação. Como a prisão nunca sofreu com perigos externos, nem com tentativas de invasão, apenas um querubim é ordenado a guardar este apartamento.

CÂMARA DE EXECUÇÃO

Descendo pela escada da direita chega-se à câmara de execução. Ela nunca chegou a ser usada, mas foi construída para exterminar algum detento caso os arcanjos assim ordenassem. A sala é redonda, tem 8 metros cúbicos e não possui iluminação. Há um poço no centro da câmara para se atirar os corpos das entidades executadas. Esse poço tem 10 metros de profundidade e no fundo dele há lodo. Cavando um pouco mais, encontra-se uma formação rochosa. O buraco não tem ligação com os subterrâneos, a não ser que um dos zo-oths tenha passado por aqui (veja evento 4). Nesse caso, um túnel estará aberto, levando ao apartamento 31.

APOSENTO 17: TORRE OESTE

Essa torre é muito semelhante à torre leste (ver anteriormente).

GUARITA

A escada em espiral da esquerda sobe para a guarita (igual à sua gêmea do leste) e a escada da direita desce para a câmara de tortura, que não tem sido usada atualmente, mas que já foi utilizada em épocas passadas.

CÂMARA DE TORTURA

Dentro da câmara de tortura, um apartamento de 8 metros cúbicos, não iluminado, há uma dama de ferro (um caixão de metal com espinhos dentro), um balcão de estiramento (com argolas para os calcanhares e punhos), uma cadeira pesada de ferro, com algemas para os pés e as mãos, três pares de grilhões na parede, para flagelar os torturados, além de uma mesa de madeira com alguns utensílios: um martelo pesado (1d8 de dano), dois chicotes, um serrote, um punhal (1d4), um alicate, dois porretes (1d4), uma corda de 10 metros, um martelo leve (1d6) e um açoite (1d4).

O lugar já passou por algumas limpezas, mas conversa resquícios da última tortura, ocorrida faz 80 anos. Um teste de Inteligência (Investigação), dificuldade 18, revelará marcas de sangue. Personagens com a divindade Infravisão têm vantagem nesse teste. Se alguém possuir recursos místicos como a divindade Psicometria, poderá descobrir que o sangue é da hashmalim Jarebeth, encarcerada na cela 7 da ala oeste. Ela foi brutalmente torturada e jurou vingança contra todos os anjos, apesar de ela ser um anjo também.

APOSENTO 18: CORREDOR DA ALA NORTE

Esse corredor tem 3 metros de largura, 60 metros de comprimento e 3 metros de altura, sendo iluminado por 20 hastes com esferas do Lethe. Nesse lugar fica o alojamento dos soldados e agentes prisionais. São no total 30 pequenos quartos três metros cúbicos. Neles há uma cama de pedra que nasce do chão, impossível de ser movida. Considerando que os celestes não precisam comer ou dormir, apenas meditar – e apenas quando estão feridos ou esgotados –, não há necessidade de conforto. Justamente por isso, esses alojamentos estão quase sempre vazios: os querubins trabalham dia e noite, a não ser que precisem estudar ou repousar por algum motivo excepcional. Os quartos podem estar trancados ou não (à escolha do mestre). As chaves ficam em poder do morador (agente ou soldado).

Além da cama de pedra, cada agente ou soldado têm um baú de aço contendo objetos pessoais, que também podem estar abertos ou trancados (com cadeados). Nesses baús os vigias de Barbarraz guardam seus objetos pessoais. Exemplos de objetos pessoais de um querubim podem ser o dente de um inimigo, um pergaminho de condecoração, um livro sobre batalhas, uma medalha, pedaços quebrados de uma espada, um tecido contendo o estandarte de sua legião, um símbolo sagrado, um anel de identificação, um pedaço de roupa manchado de sangue ou algo do tipo.

No corredor da ala norte ficam também os aposentos dos PCs. Cada jogador pode escolher os objetos pessoais de seus personagens, de acordo com a casta, o plano de fundo e sob a aprovação do mestre.

No final desse corredor há uma passagem em arco que conduz ao aposento 19.

APOSENTO 19: TORRE NORTE

Diferentemente das torres leste e oeste, a torre norte possui um aposento térreo, isto é, ao nível do solo. Nesse aposento funciona a capela de Barbarraz, uma espécie de santuário onde os querubins prestam louvores ao patrono da ordem, o arcanjo Uziel. O lugar é iluminado por duas esferas de Lethe. Não há bancos. Os soldados se ajoelham no chão de pedra para rezar, diante de uma estátua de Uziel, de tamanho real e feita com ouro maciço, encostada na parede norte.

A câmara tem outras duas passagens em arcos, que se prolongam em escadas em espiral. A escada da direita sobe para a guarita (igual às demais, com um guarda tomando conta). A escada da esquerda desce para a oficina, um aposento com dez metros de largura, 10 metros de comprimento e 4 metros de altura, iluminado pela radiação de um grande forno de pedra que ainda arde com pedaços de carvão.

OFICINA

Essa oficina está vazia, mas na maior parte do tempo é usada por um agente da casta dos ishins para construir ou reparar portas, armaduras, trancas ou para fabricar orbes de vidro. Se um dos personagens for um ishim, esse será o seu gabinete de trabalho. Caso contrário, suponha que a oficina é gerenciada por algum soldado querubim. Nela, há materiais tanto para a forja de metal (uma bigorna, um tanque de água, três martelos, dois alicates, dois tenazes, uma morsa, oito cravos e duas talheiras) quanto para a fabricação de vidro (dois tubos de aço, um par de luvas grossas de couro e lascas de cristal), além de uma corda de 20 metros, dois martelos e três ponteiros, usados para talhar a rocha. Há também sacos com uma espécie de argamassa, outro cheio de areia e mais um contendo aço celeste em pó.

O forno tem uma chaminé pequena (40 centímetros quadrados) cuja saída é fechada por uma grade metálica (mesmo processo das janelas ao ambiente exterior).

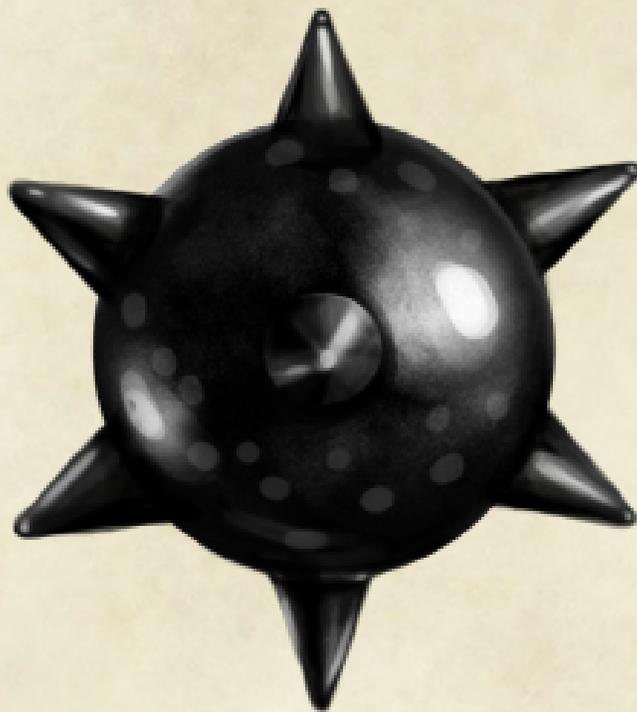
TORRE CENTRAL

A seção a seguir descreve os cômodos da torre central de Barbarraz, onde ficam os aposentos privados do capitão Azabel.

APOSENTO 20: SALA DE CONFERÊNCIAS

O primeiro lance de escadas da torre central leva a um pequeno corredor de apenas 5 metros, que, por sua vez, conduz à sala de conferências de Barbarraz. Essa câmara raramente é usada, a não ser durante as inspeções, que acontecem uma vez a cada ano, quando o capitão recebe a visita de seu arconte, Yesod, que tem ordens de checar as instalações e ter certeza que os prisioneiros seguem confinados.

O aposento tem 8 metros de raio, e 4 metros de altura. Nas paredes norte e sul, três janelas gradeadas permitem que se observe o panorama da Gehenna. A iluminação é feita por seis hastes com esferas do Lethe.



APOSENTO 21: ANTESALA

Essa é a câmara que antecede o quarto do capitão Azabel. Chega-se a ela após percorrer um corredor de 5 metros. No final dele, há uma porta de aço destrancada. A não ser que alguma circunstância excepcional aconteça, essa sala estará guardada por Xur. O construto recebeu ordens de não permitir que ninguém se aproxime, muito menos invada a privacidade do arconte. Xur não tem a capacidade de falar, mas usará suas armas de fogo e eletricidade para efetuar disparos de alerta, de modo a deixar claro que os PCs devem se manter afastados. Se os personagens insistirem, ele atacará, utilizando de preferência a eletricidade, que paralisa o alvo e causa pouco dano, mas poderá, também, efetuar disparos de fogo se os PCs o ignorarem e tentarem invadir o alojamento do capitão.

Xur é uma criatura que está muito além da capacidade dos personagens. É muito difícil vencê-lo e o melhor jeito de domá-lo é atacando primeiro o capitão Azabel e roubando a chave de Barbarraz. Qualquer um em posse da chave tem o poder de controlar o construto. As ordens precisam ser dadas em voz alta. Xur entenderá qualquer linguagem e cumprirá a tarefa. Portanto, a melhor forma de controlá-lo é derrotando Azabel primeiro. O aposento 39, nos subterrâneos, possui uma escada que termina dentro do quarto de Azabel.

A antessala é iluminada por duas esferas do Lethe e possui duas janelas gradeadas, uma na parede norte e outra na parede sul. A parede leste é onde fica a porta que dá acesso aos aposentos de Azabel: ela é de aço e está permanentemente trancada.

APOSENTO 22: QUARTO DE AZABEL

O que o capitão Azabel disse aos personagens no evento 1 não era de todo mentira. Ele de fato se recolheu aos seus aposentos para meditar por três dias. O que nem mesmo Hephasto sabe é que essa meditação é o resultado de uma conversa longa que ele mantém com Enuma, o Destruidor, o único filho de Tehom que não fora morto nas Batalhas Primevas, e que espera o momento certo para invadir o paraíso, exterminar os arcanjos e vingar sua mãe.

Azabel teve contato com essa criatura por meio do globo de comunicação (ver a seguir). Parece óbvio que o interesse de Enuma é obter a Supernova para abrir um buraco no Quinto Céu, de modo a invadir a camada e atacar os arcanjos.

GLOBO DE COMUNICAÇÃO

O arconte recebe instruções de Enuma através de um globo de comunicação, uma esfera mística, construída pelos malakins, que permite que alguém converse à distância com todos aqueles que também possuam um artefato do tipo (ou outro mecanismo semelhante). No caso, a esfera de comunicação foi trazida por Barbarraz para que Azabel se comunicasse com o seu arauto, um querubim chamado Yesod, estacionado no Castelo da Luz, no Quarto Céu, tarefa que ele realmente cumpre de tempos em tempos.

USANDO O GLOBO

Os globos de comunicação são artefatos relativamente conhecidos pelos anjos, e qualquer um dos personagens saberá o que ele é. Usar esses objetos não é difícil, basta tocá-los com ambas as mãos e se concentrar. Fazendo isso, será possível conectar-se com Yesod após 1d10 minutos. Contudo, há um porém. Se um dos PCs tentar estabelecer o contato nos cinco minutos seguintes após Azabel sair da meditação, o globo estará, ainda, ligado à figura de Enuma. Nesse caso, o personagem deve fazer um teste de resistência de Sabedoria, dificuldade 18. Se for bem-sucedido, está aturrido (stunned) por 3d8 rodadas. A vítima acorda com a vista embaçada e permanece cega (blinded) por 2d12 horas. Se falhar no teste, sua mente não é capaz de lidar com o vislumbre da fera e simplesmente apaga. O personagem permanece assim, paralisado, inconsciente, por um período de 10d10 anos. Ele não está morto – seu coração continua batendo. Como os anjos não precisam comer ou dormir, o celeste pode ser mantido em local seguro até se recuperar. A divindade de 5º nível Restauração Molecular remove imediatamente a vítima do coma ao custo de 20 pontos de aura, mas ela continuará para sempre afetada pela visão de Enuma, desenvolvendo um ódio irracional pelos grande antigos e tornando-se obcecada em saber mais sobre eles.

DETALHES DO QUARTO

O quarto de Azabel forma uma meia-lua. É iluminado somente pela radiação que brota da esfera de comunicação, que fornece uma luz pálida, mas suficiente. Há duas janelas gradeadas na parede norte e outras duas na parede sul.

TÚNEL SECRETO

O túnel secreto que leva aos subterrâneos fica na esquina entre as paredes sul e leste, sob um bloco de pedra que pode ser movido com um teste de Força (Vigor), dificuldade 15.

MEDITAÇÃO

O mestre deve ter liberdade para improvisar, mas se os jogadores seguirem o curso normal da aventura, quando entrarem nesta câmara, seja pela porta de entrada ou pelo túnel, Azabel estará meditando, sentado em seu trono, com as duas palmas sobre a esfera de comunicação. Nenhum barulho o despertará, mas ele irá acordar se for tocado ou ferido.

DIÁLOGO X COMBATE

Os personagens devem decidir o que fazer. Se despertarem Azabel pacificamente, o capitão pode tentar conversar com eles e convencê-los de seu ponto de vista, ou pode atacar, conforme o entendimento do mestre. Azabel não pode dar ordens para Xur se a porta estiver fechada, pois ela isola totalmente o som. Se houver combate, o arconte tentará derrotar os PCs sem o construto, para mostrar que é mais forte. Contudo, se estiver perdendo, irá tentar se arrastar até a porta e abri-la. Lembre-se que ele mantém uma corrente com a chave da prisão em volta do pescoço. Todos em combate corpo-a-corpo com Azabel poderão tentar arrancá-la gastando uma ação e fazendo um teste de Força (Vigor), dificuldade 15. Quem obtiver a chave obtém também o controle sobre Xur.

ATAQUE FURTIVO

Se os PCs resolverem agredir Azabel enquanto ele estiver em meditação, o ataque é automaticamente bem-sucedido (sem tiradas de dado) e o dano é crítico. Se ele ainda estiver vivo, acordará a tempo de disputar a iniciativa na próxima rodada. Segundo a regra padrão do D&D, até oito personagens podem cercar um indivíduo do mesmo tamanho – em outras palavras, até oito personagens podem atacar Azabel por vez.

TESOUROS

Além da esfera de observação, há ainda nesta câmara uma chave mestra de prata que pode abrir todos os aposentos de Barbarraz, à exceção da grande porta, que é aberta apenas com a chave dourada que Azabel carregava à volta do pescoço.

APOSENTO 23: POÇO DE VIGÍLIA

Subindo até o terceiro andar, chega-se a um corredor de 5 metros, que leva a uma porta trancada. A sala a seguir está vazia e escura. Nela fica o chamado “poço de vigília”, um recurso místico cujas águas negras mostram qualquer aposento da Prisão Inexpugnável, menos as celas (áreas mortas misticamente) e os subterrâneos. O objetivo do poço, ao ser construído, era permitir que o responsável por Barbarraz vigiasse as câmaras e corredores, a partir da torre central.

APOSENTO 23: GUARITA

O último andar da torre central é semelhante aos últimos andares das torres norte, leste e oeste, com a diferença de que é maior, com 10 metros de raio, e 4 metros de altura. Há três janelas gradeadas na parede norte e três na parede sul. Esse lugar deveria servir como guarita, mas está vazio e escuro. Uma fraca luz exterior penetra pelas janelas. Chega-se ao cômodo através de um corredor de 5 metros. A passagem em arco está aberta, sem portas.

SUBTERRÂNEO

Esta seção descreve o complexo subterrâneo de Barbarraz, os túneis criados pelo hashmalim Shi'em para servir como seu laboratório secreto. O chão, o teto, as paredes e as portas são lacrados por barreiras místicas que impedem o uso de divindades de transporte como Atalho, Portal, Teleporte, Caminho das Sombras, Caminho Natural, Cruzar Paredes, Forma de Sombras e Vórtice. Contudo, tanto as portas quanto a estrutura dos túneis e corredores podem ser destruídas por meios físicos.

O complexo está abandonado há séculos e carece de fontes de iluminação, então os personagens sem Infravisão e que não forem hashmalins precisam trazer alguma fonte de luz. Se houver algum brilho que permita a visão, será indicado na descrição de cada aposento.

APOSENTO 25: ARMADILHA DE ÉTER

Sob o bloco de pedra removível no chão da cela 38 existe uma escada estreita, permitindo o ingresso de apenas um indivíduo de tamanho médio por vez. Descendo por 10 metros na direção do leste chega-se a um pequeno corredor, de apenas 3 metros, que termina em uma sala redonda de 7 metros de diâmetro e 3 metros de altura. Olhando para frente há uma passagem em círculo que parece levar a um túnel cilíndrico, repleto de lodo, goteiras e raízes.

ARMADILHA

No chão do aposento 25 se esconde uma armadilha muito bem camuflada. A dificuldade para percebê-la normalmente é 18. Felizmente, Hephasto (que os personagens ainda acham ser o prisioneiro Munkar) foi pego por ela recentemente e seus rastros ainda não visíveis, facilitando a detecção e baixando a dificuldade para 13. Se algum dos PCs declarar que está procurando armadilhas ou analisando o ambiente, peça para que ele faça um teste de Sabedoria (Percepção). Se nenhum dos seus jogadores declarar nada, confira a percepção passiva de cada um. Quem tiver um índice igual a 13 ou mais (ou 18, se eles descerem antes de Hephasto) nota automaticamente o dispositivo.

MÃO MUMIFICADA

No chão há também uma mão mumificada. Ela pertencia a Shi'em e foi perdida anos atrás durante a luta contra Hephasto. Esse objeto será uma peça fundamental para abrir a porta do laboratório interno do hashmalim, no aposento 33. A mão só não estará aqui se os personagens já tiverem-na encontrado durante a inspeção na cela 38.

COMO FUNCIONA A ARMADILHA

No solo há um alçapão de pedra que cobre quase toda a sala. Quando o primeiro personagem entra no aposento, a armadilha é acionada, depois de dois segundos. Na prática, os dois indivíduos na vanguarda devem fazer um teste de resistência de Destreza, dificuldade 16. Se passarem, conseguem rolar para frente (o primeiro) e para trás (o segundo). Se falharem, despencam em um buraco com 3 metros de profundidade. A boa notícia é que queda não provoca danos, pois é amortecida por um tipo de líquido. A má é que essa substância é uma mistura de éter com a água do Lethe, que tem propriedades corrosivas. A cada rodada que o personagem estiver banhado no líquido, sofre 2d6 pontos de dano. A vítima pode tentar escalar, fazendo um teste de Força (Vigor), dificuldade 16. O poço não é tão profundo e os companheiros também podem ajudá-lo esticando a mão. Para trazer um amigo de volta à sala, basta fazer um teste de Força (Vigor), dificuldade 12.

Se Hephasto já tiver descido ao subterrâneo, ele morrerá nesta armadilha. Caso os personagens caiam no alçapão ou o ativem voluntariamente, eles verão partes do ishim boiando, ainda sendo dissolvidas pelo éter.

Não é possível desarmar a armadilha, mas existe a possibilidade de bater as asas e saltar sobre ela. Personagens com índice de Força 14 ou mais conseguem sucesso imediato. Os demais precisam ser bem-sucedidos em um teste de Força (Vigor), dificuldade 15. Também é possível se esgueirar pela parede, pisando nas extremidades, sem provocar pressão contra o solo. Para fazer isso, porém, é necessário passar em um teste de Destreza (Agilidade), dificuldade 15.

APOSENTO 26: CORREDOR CILÍNDRICO

Esse corredor cilíndrico tem 50 metros de comprimento, 5 de altura e 5 de largura. Nesse ponto, a erosão provocou muitos estragos. Goteiras despejam água no chão, esse coberto com 30 centímetros de lodo. Os blocos de pedra estão rachados e as paredes estão cobertas de raízes.

Essas são raízes de plantas carnívoras. Os vegetais notarão a presença dos personagens após alguns instantes, quando eles estiverem mais ou menos na metade do percurso e atacarão. No total, 5 raízes atacam. Elas não podem sair do lugar, então é possível evitar o combate correndo até a ponte à frente (aposento 27) – fazer isso, contudo, provoca um ataque de oportunidade pelas costas. O apêndice 2 (bestiário) tem as estatísticas completas dessas criaturas.

APOSENTO 27: PONTE

Essa ponte leva a um longo corredor, no final do qual enxerga-se um fraco ponto de luz. Três metros sob a ponte corre um dos lençóis subterrâneos do rio Lethe. A queda nas águas não provoca dano. É possível subir de volta escalando as paredes cavernosas, sem testes.

APOSENTO 28: CANAL SUBTERRÂNEO

Esse canal subterrâneo do Lethe tem apenas 1,5 metro de profundidade. A correnteza não é forte, permitindo que um personagem a pé se locomova tanto para o norte quanto para o sul, sem problemas. Se os PCs seguirem para o norte, o túnel vai diminuindo ao longo de 300 metros até tornar-se muito estreito para passar. O caminho para o sul segue por 350 metros e desemboca no fosso que circula a prisão, na área externa.

APOSENTO 29: FUNDO DO POÇO

Esse pequeno nicho na parede do túnel leva ao fundo do poço construído no pátio de Barbaraz (aposento 13). O buraco foi aberto pela erosão e permite a passagem de uma criatura média por vez, mas fica 30 centímetros abaixo do nível da água e não é tão fácil de ser descoberto. Personagens com percepção passiva 16 ou mais irão percebê-lo. Se os PCs estiverem conduzindo buscas ativas pelo túnel, peça que eles façam uma tirada de Sabedoria (Percepção), dificuldade 16.

O poço tem 10 metros de profundidade. É possível escalá-lo fazendo pressão com os pés e as costas contra a parede. O teste necessário para chegar ao topo é Força (Vigor), dificuldade 16, ou Destreza (Agilidade), dificuldade 16. Se falhar, só poderá tentar novamente após um descanso curto ou longo, ou com a ajuda de um colega.

APOSENTO 30: CORREDOR SUBTERRÂNEO

Diferentemente do aposento 26, esse corredor é quadrado, não cilíndrico, e é muito longo, com 120 metros de comprimento, por 3 de largura e altura. Lá no final, há uma luz dourada e pálida, muito fraca. As paredes norte e sul contam a história da batalha de Yahweh e do arcanjos contra os deuses do caos, a saber: Tehom, Leviatã, Enuma, Taurut, Tanin e Behemot.

Ironicamente ou não, um dos zo-oths (um dos bisnetos de Tehom) que escapou de sua cela se dirige para cá. Ele está colado ao teto e tentará atacar os personagens furtivamente, assim que alcançarem o meio do caminho. O bestiário tem as estatísticas detalhadas dessas feras. Se o evento 4 não tiver acontecido, ignore esse combate.

APOSENTO 31: TÚMULO DOS ECALOTHS

Esse corredor também é longo: tem 80 metros de extensão, 3 de altura, 4 de largura e termina em uma sala quadrada (ver aposento 32). O lugar tem algumas características interessantes. Em primeiro lugar, há um buraco no teto, logo no começo, por onde um dos zo-oths desceu, após a fuga do evento 4 (se esse evento não tiver acontecido, não haverá buraco). O rombo, com 10 metros de profundidade e cerca de 1,5 metro de diâmetro, leva ao poço da câmara de execução, no subsolo da torre leste (aposento 16).

ECALOTHS

O resto do corredor é ocupado por doze cápsulas de cristal (cinco na parede leste e cinco na parede oeste) contendo ecaloths aprisionados. Os ecaloths são as criaturas nativas do rio Oceanus, seres compostos essencialmente de plasma, a energia positiva (e potencialmente destrutiva) do cosmo. São criaturas médias, com cerca de 1,8 metro, pela lisa, esverdeada e sem pelos, a cabeça grande, boca pequena, olhos sem pálpebras, pernas arqueadas e possuem apenas quatro dedos nas mãos.

Dez dos doze ecaloths estão mortos, já não brilham mais e nem emite radiação alguma. Dois estão praticamente esgotados e inconscientes, à beira da morte. Não há meios conhecidos pelos celestes de curá-los, e nem seria inteligente fazê-lo, já que o único ímpeto desses monstros é destruir tudo à sua volta.

PROPRIEDADES CURATIVAS

A luz pálida vista desde o aposento 30 vem dos dois ecaloths que ainda estão vivos. Se qualquer um dos personagens tocar o cristal ou o ecaloth diretamente, começará a absorver energia positiva e regenerar suas feridas. O primeiro ecaloth, mais saudável, poderá regenerar até 100 pontos de vida e o segundo, mais esgotado, até 40 pontos de vida. A perda de energia positiva irá enfraquecer a criatura e quando todos os pontos de vida foram absorvidos, ela morre como as demais. Os personagens irão notar isso claramente: a cada ponto de vida absorvido, o brilho da entidade diminui um pouco.

As cápsulas de cristal são relativamente finas e podem ser quebradas facilmente, sem testes. A maioria dos anjos já ouviu falar dos ecaloths como “as perigosas criaturas do rio Oceanus”, mas para obter informações além disso, como o fato de que são constituídos de plasma e despejam energia positiva, seria preciso passar em um teste de Inteligência (Arcana), dificuldade 12.

Nota: Os escaloths foram trazidos para cá por Shi'em e acabaram sendo usados pelo hashmalim como matéria-prima para a construção da Supernova. O corredor, portanto, é a primeira câmara do laboratório.

APOSENTO 32: CÂMARA DOS SETE RIOS

Essa sala quadrada de 5 metros cúbicos possui sete bacias profundas de cobre (três à esquerda, três à direita e uma no centro) contendo 2 litros (cada) de água dos sete rios cósmicos, cada qual com uma propriedade diferente (veja a seguir). Nas paredes leste e oeste há prateleiras de madeira contendo 20 frascos de cristal, de 50 ml, com tampa. Os personagens podem usar esses frascos para recolher amostras dessas águas. Peça que eles façam um teste de Inteligência (Arcana), dificuldade 10, para reconhecer esses líquidos como pertencentes aos sete rios universais, e um teste de Inteligência (Arcana), dificuldade 15, para descobrir suas propriedades místicas.

- **Oceanus:** as águas do rio Oceanus inibem a conjuração de poderes místicos. Se um frasco (50 ml) desse líquido dourado for atirado e acertar um celeste, ele perderá a capacidade de conjurar divindades por uma rodada (depois disso a substância evapora). O mesmo serve para qualquer outra criatura que utilize recursos místicos. Divindades ou técnicas permanentes, ou seja, que não precisam ser conjuradas, não são afetadas. Para atingir alguém com um frasco, faça um teste de Destreza (some o bônus de proficiência apenas se você for proficiente em armas marciais de distância); a dificuldade é a classe de armadura (CA) do alvo.

- **Styx:** esse é conhecido como o rio da Invulnerabilidade. Todos que beberem uma dose (50 ml) das águas rubras do Styx ganham resistência (sofrendo apenas metade do dano) a cortes, impactos e perfurações. O efeito permanece por 1d6 rodadas. Não é possível multiplicar a duração bebendo várias doses de uma vez: é preciso esperar o efeito passar para só depois consumir a segunda dose e aí por diante.

- **Acheron:** consumir as águas do rio do Infortúnio pode ser perigoso. Quem beber um gole dessa substância precisa fazer um teste de resistência de Constituição, dificuldade 16. Se falhar, é tomado por convulsões e espasmos que duram 1d8 rodadas. Para efeitos de jogo, a vítima está aturdida (stunned) durante esse período.

- **Phlegethon:** as águas do rio Flamejante nada mais são do que um tipo místico de óleo fervente, que queima sem parar. Se alguém (à exceção de um ishim do fogo) tentar recolher esse líquido sem proteção, irá se ferir, recebendo 1d6 pontos de dano. Uma vez acondicionado dentro de um frasco, a substância poderá ser guardada e atirada em alguém. Quem for acertado sofre 1d6 pontos de dano por fogo a cada rodada, durante 10 rodadas. O alvo pode gastar uma ação para tentar apagar as chamas fazendo um teste de Destreza (dificuldade 10). Também é possível gastar uma ação e molhar a lâmina ou a ponta da arma com esse fluido, garantindo um adicional de 1d6 pontos de dano por fogo a cada ataque, durante 10 rodadas.

- **Cocytus:** aqueles que beberem um gole das águas do rio das Lamentações devem fazer um teste de resistência de Sabedoria ou serem tomados pelo medo e pela covardia. Em termos de jogo, esses indivíduos estão apavorados (frightened) por 2d8 rodadas. Durante esse período, todos que ameacem o personagem, mesmo verbalmente, são considerados como uma fonte de medo.

- **Eridanus:** as águas negras do rio da Escuridão são inofensivas. Aquele que decidir derramá-las sobre o corpo ganha vantagem nos testes de Furtividade em ambientes escuros ou de penumbra (dim light) por 3d8 minutos. É preciso despejar ao menos 1 litro dessa substância sobre o corpo de um personagem de tamanho médio para que as propriedades possam ser usadas de maneira efetiva. A bacia de cobre contém 2 litros.

- **Lethe:** quem beber ao menos um gole das águas esverdeadas do rio do Esquecimento perde o direito de usar o bônus de proficiência em todos os testes de habilidade, testes de resistência e ataques por 2d4 dias. Nenhum teste de resistência é permitido. Todos os personagens do grupo sabem reconhecer as águas do Lethe e conhecem seus perigos. Nenhum teste de Inteligência (Arcana) é necessário neste caso.

APOSENTO 33: PORTA DO LABORATÓRIO

Na parede sul da câmara dos sete rios nasce um corredor cilíndrico de 3 metros de largura e altura, por 6 metros de comprimento. No final dele há uma porta redonda de bronze e aço, sem maçaneta, lembrando a porta de um imenso cofre. No centro dessa porta há uma reentrância com o formato e o tamanho de uma mão de uma criatura humanoide (isto é, com 5 dedos) de tamanho médio. Acima e abaixo dessa reentrância estão escritas as seguintes palavras no idioma celeste: “Uma estrela que morre / supera o brilho da própria galáxia”.

Essas palavras foram gravadas aqui por Shi'em, como um lembrete para a senha que permite a entrada em seu laboratório. Os hashmalins sabem que muitos de seus inimigos possuem técnicas que afetam a memória, então essa anotação não é uma dica para os invasores (como pode parecer a princípio), mas uma medida de segurança para caso as lembranças de Shi'em fossem apagadas ou modificadas.

COMO ABRIR A PORTA

O verso (“Uma estrela que morre / supera o brilho da própria galáxia”) refere-se ao fenômeno conhecido como supernova, que é também o nome da arma (Supernova) desenvolvida por Shi'em. Para abrir essa porta, os personagens precisam encaixar a mão mumificada de Shi'em (encontrada durante a inspeção da cela 38 ou no aposento 33) na reentrância e falar a senha (“supernova”) em voz alta. Se derem uma resposta errada, uma segunda porta escondida descerá no outro extremo do corredor e os trancará, assim permanecendo até que a palavra-chave seja respondida corretamente, quando ambas as passagens serão liberadas. Permita que os PCs que estiverem procurando ativamente por armadilhas façam um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 20, logo que entrarem nesse cômodo, para descobrir a porta escondida.

As duas portas, além de serem imunes a divindades de transporte, são afetadas apenas por dano radiante. Cada uma delas têm 500 pontos de vida. Personagens com a divindade Entropia (nível 6) podem destruir o bronze e o aço gastando 50 pontos de aura.

APOSENTO 34: CORREDOR INTERNO

Uma vez transposta a porta de bronze e de aço, os personagens estão dentro dos aposentos internos de Shi'em. Chega-se imediatamente a um corredor que segue para o leste e para o oeste, com 3 metros de altura, 3 metros de largura e 60 de comprimento (30 metros para a direita e 30 metros para a esquerda). O cômodo a leste está escuro; o do oeste brilha com uma luz tremulante.

APOSENTO 35: LABORATÓRIO

Essa sala circular é um tanto curiosa. Era aqui que Shi'em fazia as suas experiências, então ela está repleta de mecanismos místicos. No chão, um área redonda de 5 metros de diâmetro parece ter sido construída com um único bloco de pedra, delimitando uma espécie de círculo dentro da própria sala.

Nas paredes leste e oeste, a 3 metros do solo, enxerga-se, encrostada na pedra, seis gemas (vermelha, branca, preta, azul, dourada e transparente), 3 de cada lado. Essas gemas só podem ser removidas após um teste bem-sucedido de Dispersar Energia, dificuldade 22.

Perto da parede leste, fora do círculo, há um pedestal de prata indestrutível, com sete gemas. Seis delas são iguais às pedras fixas na parede e existe uma gema maior, central, de tonalidade metálica.

Esse aposento é, literalmente, o tubo de ensaio de Shi'em. Ao tocar na gema metálica, uma redoma de força (semelhante à divindade de nível 4 Muralha Telecinética) ergue-se à volta do círculo de 5 metros, prendendo quem estiver lá dentro. Para desfazer a muralha, basta remover a mão da gema metálica. Os demais botões acionam jatos de fogo (vermelho), cusparadas de gelo (branco), golpes necróticos (preto), raios elétricos (azul), feixes de plasma (dourado) e golpes sônicos (transparente). Cada um desses efeitos surge dentro da redoma de força e só afeta quem estiver lá dentro. O dano provocado é 3d6. O controlador à frente do pedestal pode gastar um ponto de aura para duplicar o dano, 2 para triplicar o dano e assim por diante.

APOSENTO 36: CÂMARA DE ESTUDOS

O gabinete de estudos de Shi'em tem 4 metros de altura, 8 de largura e 6 de comprimento. Próximo à parede oeste há uma grande mesa de pedra sobre a qual arde uma vela solitária, um item místico cuja cera nunca acaba, podendo queimar infinitamente. Também sobre a mesa repousam dezenas de papéis com anotações, além de materiais para escrita, como tinta (seca), lápis e penas. Um livro pesado, marcado com letras angélicas, detalha a construção da Supernova, o projeto em que Shi'em esteve trabalhando por séculos. Uma lida breve no tomo revela o poder, a existência, o formato e as propriedades da arma, mas para saber como construí-la e entender como ela funciona é preciso ao menos 1d4 dias de estudo e a leitura completa do alfarrábio.

CORPO ARRASTADO

A cadeira de ferro onde Shi'em deveria sentar está tombada. Um teste de Inteligência (Investigação), dificuldade 12, revela que um corpo foi derrubado e arrastado através da câmara até um amplo buraco na parede oeste. Esse buraco permite a passagem de um personagem de tamanho médio por vez. O túnel, cavernoso, tem o diâmetro aproximado de 2 metros e leva à caverna do tesouro (aposento 38).

ARADAX

Qualquer barulho maior que um sussurro irá despertar as aradax, que chegarão à câmara de estudos em 1d6 rodadas. Essas criaturas se parecem com aranhas, e não são nativas da Gehenna – seus ovos foram trazidos pelo Lethe desde alguma dimensão desconhecida. Elas nasceram nos canais subterrâneos do rio e se transformaram em entidades bizarras. Há ao todo 15 aradax nesse complexo, mais uma rainha, reunidas nos aposentos 38 e 39. Um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 14, alertará os personagens da chegada delas. As aradax comuns (não a rainha) são do tamanho de cachorros, e até três aranhas podem sair do túnel de uma vez. Elas atacarão os personagens impetuosamente, pois são carnívoras e estão em busca de alimento. O ataque nesta câmara é conduzido por 8 criaturas. Se 5 ou mais delas morrerem, as outras recuarão ao aposento 38, aguardando para atacar em conjunto, todas de uma vez.

Nota: O mestre pode, à vontade, incluir itens comuns nesse aposento, que possam ser do interesse dos personagens, como livros diversos, estatuetas ou materiais de estudo.

APOSENTO 37: TÚNEL

Esse túnel está cheio de grossas teias de aranha. É possível transpô-lo, mas à metade da velocidade normal. A passagem, que tem cerca de 2 metros de diâmetro e 60 metros de extensão, foi escavada na pedra e passa por cima do lençol subterrâneo do Lethe. Nenhuma aranha está por aqui: elas aguardarão para atacar em conjunto no aposento 38. Há uma luz dourada no fim desse túnel que se intensifica à medida que os personagens vão avançando.

APOSENTO 38: CAVERNA DO TESOURO

Essa caverna de aproximadamente 10 metros de altura por 25 de diâmetro é para onde as aradax trazem seus espólios. Ela está forrada com teias, que podem ser cortadas ou queimadas facilmente. Grudadas nas teias estão alguns esqueletos de anjos: oito no total, querubins desaparecidos ao longo de milênios, em sua maioria. Um desses cadáveres, sem uma das mãos, é o de Shi'em, que não foi morto pelas aranhas, mas cuja carne foi devorada por elas.

O aposento está muito bem iluminado por uma gema oval, do tamanho de uma mão fechada, que radia com tonalidades douradas. Os personagens que tiveram a oportunidade de olhar o livro na câmara de estudos automaticamente reconhecerão o objeto como a Supernova de Shi'em.

Para alcançar a Supernova, todavia, é preciso vencer as aradax, que aguardam sobre as teias, esperando os PCs entrarem na gruta para agredi-los. A quantidade total de aranhas nesta câmara é 5, mais as que possam ter escapado do combate no aposento 36.

SUPERNOVA

Essa gema pesa 700 gramas, emite continuamente uma luz dourada continuamente (iluminando um raio de 15 metros) e não pode ser destruída por meios físicos. Para acionar os poderes da Supernova, é necessário passar em um teste de Dispersar Energia, dificuldade 25. O custo é 80 pontos de aura. O artefato começa a brilhar mais intensamente a cada minuto. No final de 30 minutos ele explode, provocando 5d100 pontos de dano radiante em um raio de 5 quilômetros. O estouro também tem a propriedade de abrir fendas nas dimensões, conectando-as ao limbo.

ARMADURAS

Não há armas na caverna, pois elas costumam se desfazer quando o seu esgrimista (supondo que seja um querubim) morre. Entretanto, os sete esqueletos (exceto o de Shi'em) estão usando armaduras. Duas delas (uma couraça peitoral e uma cota de malhas) continuam intactas e podem ser vestidas pelos PCs.

APOSENTO 39: GRUTA DAS ARADAX

Essa é a gruta onde as aradax costumam se reunir. O aposento 38 é, na verdade, apenas uma câmara secundária, usada para guardar tesouros e comida. Uma aradax rainha (confira as estatísticas dela no apêndice 2: Bestiário) está escondida entre as teias e pronta para atacar de surpresa. Além dela, há ainda outras duas aradax comuns, que são usadas como isca: elas estão no fundo do aposento, parecendo acuadas, ameaçando os PCs. Quando eles entram, são atacados pela rainha – essa é a estratégia, pelo menos.

Peça para que os dois personagens na vanguarda (os que estão mais atrás não conseguem enxergar pelo excesso de teias) façam um teste de Sabedoria (Perspicácia), dificuldade 15. Se falharem, eles farão o teste de Sabedoria (Percepção) para descobrir o esconderijo da rainha com desvantagem nos dados. Se passarem, farão o teste com vantagem.

Túnel: uma passagem escavada na pedra, na extremidade oeste, sobe 15 metros até o quarto do capitão Azabel (aposento 22). As laterais são porosas e é possível escalá-las com segurança fazendo um teste de Força (Vigor) ou Destreza (Agilidade), dificuldade 12. O topo está coberto por um bloco de rocha que pode ser movido com um teste de Força (Vigor), dificuldade 15.

CAPÍTULO 3: PERMUTAÇÕES

Nesse capítulo, exploramos algumas situações que podem acontecer depois de encerrada a aventura. O mestre está livre para usar esses desdobramentos ou para criar os seus próprios, de acordo com as ações dos personagens jogadores. As ideias a seguir servem, também, como ganho para que a campanha continue a partir desse ponto.

DERROTA

Sempre existe a possibilidade de os personagens serem derrotados. Se todos caírem durante a luta contra o capitão Azabel, eles não serão mortos imediatamente, mas encarcerados cada um em uma cela da ala oeste. O arconte conduzirá sessões de tortura para que eles digam onde está a Supernova. Caso o artefato esteja com os PCs, Azabel irá dizer aos demais querubins da guarnição que os personagens jogadores o traíram e que precisam ser vigiados até sua volta. Então, deixará a Prisão Inexpugnável para nunca mais voltar.

Azabel só executará os PCs em última circunstância: ele precisa manter as aparências de guerreiro virtuoso para que os seus superiores não desconfiem, até que os planos de Enuma entrem em ação.

Antes de deixar Barbarraz, Azabel entregará a chave dourada (e o poder de controlar Xur) a um soldado querubim que tenha se mantido leal a ele (a cargo do mestre). Os PCs, a partir de então, podem tentar manipular esse líder recém-empossado ou então se aliar a outros prisioneiros. Veja o apêndice 1 (NPCs) para conhecer cada um deles.

VITORIA

A vitória sobre Azabel traz aos personagens uma série de questões, que precisam ser resolvidas imediatamente. Em primeiro lugar, eles terão de lidar com a guarnição (os soldados restantes) e convencê-los das más intenções do seu antigo líder. Mesmo apresentando provas concretas, fazer isso não é exatamente fácil.

Para convencer a guarnição, o PC precisa ser bem-sucedido em um teste de Carisma (Persuasão, Intimidação ou Ludibriar), dificuldade 16. O mestre pode conceder vantagem nos dados se o personagem mostrar indícios físicos da corrupção de Azabel e / ou se o jogador fizer um discurso convincente. Não é possível repetir o teste, mas deixe que cada um dos personagens faça sua tentativa.

Uma falha significa que a guarnição não foi convencida e se voltará contra os PCs. O impulso dos soldados, nesse caso, seria atacar os personagens para prendê-los, mas se Xur estiver do lado deles os querubins não avançarão, pois sabem que não são páreos para o construto.

AVISANDO AOS SUPERIORES

O globo de comunicação pode ser usado para se comunicar com o arauto Yesod. De fato, essa seria a coisa certa a fazer. Yesod irá ordenar que ninguém entre ou saia de Barbarraz até que sua chegada, que acontecerá dentro de três dias. Os PCs podem, nesse caso, levar o globo de comunicação até o pátio, para que a guarnição escute Yesod diretamente. Se fizerem isso, não há risco de motim.

Durante esses três dias, o mestre pode improvisar, criando novos perigos que poderiam surgir. Por exemplo, mais aranhas podem aparecer pelos buracos, vindas dos canais subterrâneos do Lethe. Jarebeth pode aproveitar o momento de confusão, seduzir um dos guardas e conseguir escapar. Um dos yogoths pode fugir de seu cubículo, obrigado os PCs e NPCs a caçá-lo. Xur pode apresentar mal funcionamento e se rebelar.

VIAGEM ATÉ ZAKRAS

É possível, também, que uma vez em posse da Supernova, os personagens decidam sair de Barbarraz e levar o artefato sozinhos e presencialmente aos seus líderes, ou até ficar com ele, fugindo da prisão e se dirigindo a outras plagas.

O território à volta da Prisão Inexpugnável é pantanoso. Não há absolutamente nada em um raio de muitos quilômetros. O único jeito de seguir adiante é tomar um dos barcos estacionados no porto do Lethe e descer o rio até Zakaras, uma das maiores cidades do Segundo Céu. De lá, há canais que conduzem a diversos lugares, inclusive aos vértices que se conectam à terra e às demais camadas celestes.

Zakaras é controlada pelos magistrados, hashmalins responsáveis por julgar os inimigos do céu e os anjos desobedientes. A cidade é feita majoritariamente de ferro e está repleta de fóruns e tribunais. Nem todos os magistrados moram em Zakaras, precisando se deslocar para cá de tempos em tempos, então o lugar é servido (como dito acima), por dezenas de estradas fluviais.

Não é raro que anjos de outras castas visitem Zakaras – certos querubins, inclusive, trabalham aqui como guardas e seguranças –, então a presença dos PCs teoricamente não levantaria suspeitas.

CÍRCULO NEGRO

Se os personagens jogadores resolverem permanecer em Barbarraz por tempo indeterminado, não deixar complexo e não dar satisfações a Yesod, receberão a visita de um grupo de oito hashmalins conhecidos como “Círculo Negro”, que percorre e fiscaliza a Gehenna, sob ordens do príncipe da casta, Hashmal.

Se conseguirem entrar em Barbarraz, esses anjos serão bem invasivos e arrogantes. Eles logo suspeitarão do que aconteceu e colocarão os personagens contra a parede, sugerindo um acordo e oferecendo anistia, caso a Supernova seja-lhes entregue.

Caso os PCs decidam não abrir a porta para os membros do Círculo Negro, eles irão considerar que os soldados da prisão organizaram um motim, e logo uma tropa de hashins se dirigirá para cá.

APÊNDICE 1: NPCs

CAPITÃO AZABEL

Querubim, 3º Ciclo (arconte), Leal Maligno

Classe de Armadura 18
Pontos de Vida 99 (9d12+27)
Deslocamento 27 m.
Pontos de Aura 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Perícias Percepção +6, Vigor +8, Religião +5, Intimidação +7, História +5, Arcana +5
Testes de Resistência Força +8, Constituição +7
Divindades Controle Gravitacional, Sentidos Aguçados, Arma Dedicada, Presa Fácil, Projetar Golpe, Rastro do Trovão.
Benefícios de Casta ataque extra (2 por rodada); ataque desarmado (1d6).
Desafio 5 (1800 XP)
Equipamento armadura de placas, espada de duas mãos, chave dourada de Barbaraz, corrente (para segurar a chave no pescoço), anel com o símbolo da 12ª legião.

Ações

Ataques Múltiplos. Azabel pode dar três ataques com sua montante por rodada. Ou dois ataques com outras armas.

Montante. *Corpo a corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 2d8+8. Crítico com 19 ou 20.

Desarmado. *Corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+4



YALAH

Serafim, 2º Ciclo (decano), Leal Neutro

Classe de Armadura 18
Pontos de Vida 49 (5d10+15)
Deslocamento 9 m.
Pontos de Aura 4

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)

Perícias Persuasão +5, Perspicácia +6, Intimidação +5, História +6, Religião +6
Testes de Resistência Sabedoria +6, Carisma +5
Divindades Ler Emoções, Mente Fechada, Rasgo na Psique, Confessionário
Benefícios de Casta Líder nato (1d6, 2 vezes)
Desafio 1 (200 XP)
Equipamento armadura de placas, tridente, molho de chaves (com todas as chaves originais da prisão)

Ações

Tridente. *Corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d8+3 (dano psíquico. Se tirar 8, rola de novo e assim sucessivamente).



HEPHASTO (MUNKAR)

Ishim da Terra, 3º Ciclo, Neutro Maligno

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 80 (9d10+18)

Deslocamento 9 m.

Pontos de Aura 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	20 (+5)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Percias Sobrevivência +7, Natureza +5, Agilidade +9, Vigor +9, Persuasão +5, Arcana +5

Testes de Resistência Destreza +9, Constituição +6

Divindades Infravisão, Neblina, Conjurar Elementos, Fusão com os Elementos, Comunicação com a Natureza, Magnetismo

Benefícios de Casta Afinidade com a terra

Desafio 4 (1100 XP)

Ações

Lanças Metálicas (Conjurar Elementos). *Distância ou corpo a corpo:* +9 para acertar, alcance 20m., um alvo. *Dano* 2d8+5 (3 ataques ou 1 ataque provocando 6d8 +5 de dano).



GUARDAS DE BARBARRAZ

Querubins, 1º Ciclo (infantes), Leais Neutros

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 14 (1d12+2)

Deslocamento 9 m.

Pontos de Aura 2

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	12 (+1)

Percias Percepção +3, Vigor +5, Sobrevivência +3, Religião +2

Testes de Resistência Força +5, Constituição +4

Divindades Arma Dedicada, Controle Gravitacional, Reflexos Rápidos

Benefícios de Casta ataque desarmado (1d6)

Desafio 1 (200 XP)

Equipamento armadura de escamas, espada curta, alabarda

Ações

Alabarda. *Corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 3m., um alvo. *Dano* 1d10+5. Crítico com 19 ou 20.

Espada curta. *Corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+3

Desarmado. *Corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+4



ARALON

Serafim, 1º Ciclo, Neutro Bom

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 11 (1d10+1)

Deslocamento 9 m.

Pontos de Aura 3

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Persuasão +4, Perspicácia +3, Arcana +7, Religião +7

Testes de Resistência Sabedoria +3, Carisma +4

Divindades Ler Emoções, Miragem, Telepatia

Benefícios de Casta Líder nato (1d4 / 2 vezes)

Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Desarmado. *Corpo a corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 2



JAREBETH

Hashmalim, 2º Ciclo, Caótica Maligna

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 33 (5d8+2)

Deslocamento 9 m.

Pontos de Aura 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Perícias Arcana +7, Intimidação +7, Ludibriar +7, Medicina +7, Furtividade +5

Testes de Resistência Constituição +4, Sabedoria +6

Divindades Psicometria, Escuridão, Servo Invisível, Serpente do Abismo

Benefícios de Casta Provocar Medo (4 vezes), Visão das trevas

Equipamento punhal (escondido na cela), livros sobre os grandes antigos

Desafio 2 (450 XP)

Ações

Punhal. *Corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d4+1

Desarmado. *Corpo a corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 2



Tys

Nephlin (ofanim), Feiticeiro 4º nível, Leal Bom

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 26 (4d6+8)

Deslocamento 9 m.

Pontos de Feiticeiro 4

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Perícias Religião +4, Persuasão +6, Sobrevivência +5, Medicina +5

Testes de Resistência Constituição +4, Carisma +6

Benefícios de raça Visão espiritual, Saúde (quase) Perfeita, Espírito Celeste

Benefícios de Classe habilidade de lançar feitiços, fonte de magia, metamagia (feitiço rápido e feitiço empoderado) • Ascendência mística (ofanim): sabe falar a língua dos anjos, cura 1d8 pontos de vida 4 vezes por dia, pode lançar o feitiço Santuário (nível 1 e clérigo) uma vez por dia

Desafio 1 (200 XP)

Lançamento de encantos. 4 de 1º nível e 3 de 2º nível (cantrips podem ser lançados à vontade).

Cantrips conhecidos: Mensagem (Message), Mão do Mago (Mage Hand), Luz (Light), Ilusão Menor (Minor Illusion), Toque Gelado (Chill Touch).

Encantos conhecidos: Dormir (1º nível), Armadura do Mago (1º nível), Disfarçar-se (1º nível), Orbe Cromática (1º nível), Invisibilidade (2º nível).

Ações

Cajado. *Corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+2

Desarmado. *Corpo a corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 3



Tys é filho de um anjo (Farn, dos ofanins, já preso e condenado) com uma mulher atlante, Layla. Tys tem apenas 40 anos de idade, é versado no conhecimento da magia humana e foi trazido para Barbarraz faz dois anos apenas. Sua pena é perpétua e ele faria de tudo para escapar.

APÊNDICE 2: BESTIÁRIO

XUR

Xur é um construto, um autômato criado pelos elohins com uma programação pré-definida, para servir como guardião e carcereiro em Barbarraz. Portanto, não possui vontade própria, apenas obedece as ordens daquele que possui a chave da prisão (seja quem for).

Xur se parece com um globo metálico, com 2 metros de diâmetro, e costuma flutuar a cerca de 1,5 metro do solo. Possui uma cavidade circular, central, que parece um olho, mas que é na verdade um canhão capaz de disparar fogo, ácido e eletricidade. Tem também dois braços mecânicos, semelhantes a grossos cabos de aço, rematados por pinças as quais Xur usa para atacar, capturar suas vítimas, erguer objetos, etc.

XUR

Construto médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 20 (couraça de aço)

Pontos de Vida 120 (12d8 + 60)

Deslocamento 15m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	16 (+3)	20 (+5)	03 (-4)	12 (+1)	01 (-5)

Imunidades, resistências e vulnerabilidades Xur é imune a venenos, aos danos psíquicos e à exaustão; não pode ser petrificado, paralisado, encantado, amedrontado, cegado, ensurdecido, agarrado, jogado no chão, aturdido ou envenenado. É resistente (recebendo apenas metade do dano) a corte, impacto, perfuração, frio e fogo. Ele não respira, então também não pode ser sufocado ou estrangulado. Contudo, é vulnerável (recebendo o dobro do dano) por eletricidade, que danifica seus circuitos internos

Sentidos percepção passiva 15, visão cega 120 metros

Linguagens não fala, mas compreende todas

Desafio 9 (5000 XP)

Levitação. o construto caminha flutuando sobre o solo. Ele pode ajustar a intensidade da levitação e subir a até 3 metros de altura.

Retenção Mística. Tpela forma que foi projetado, Xur retém todas as suas capacidades místicas, de defesa, ataque e movimento, nas áreas da prisão que são mortas misticamente, como dentro da celas. Essa habilidade só funciona dentro de Barbarraz, isto é, ele não retém seus poderes em áreas mortas misticamente em outras prisões ou em outros locais.

Corpo Ajustável. Xur é uma esfera flutuante com 2 metros de diâmetro. Ele pode reduzir seu corpo para até 1,3 metro de diâmetro para cruzar passagens estreitas.

Localizar Entidades. Xur é capaz de localizar qualquer criatura que já tenha visto antes, contanto que ela esteja em um raio de até 800 metros dele.

Ações

Ataques Múltiplos. Durante a rodada, o construto pode usar um de seus raios oculares (fogo, ácido ou eletricidade) e atacar duas vezes, utilizando suas pinças.

Raios Oculares. Xur possui a capacidade de disparar jatos de fogo, esguichos de ácido e raios elétricos (nunca ao mesmo tempo, escolha uma opção por rodada). Cada um desses ataques provoca danos diferentes e tem propriedades singulares:

- Fogo: todos em um cone de 3 metros devem fazer um teste de resistência de Destreza, dificuldade 18, ou sofrerem 10d10 pontos de dano. Quem passar no teste de resistência sofre apenas a metade do dano.

- Ácido: todos em uma linha de 50 metros de extensão por 1,5 metro de largura devem fazer um teste de resistência de Destreza, dificuldade 20, ou sofrerem 8d10 pontos de dano. Quem passar no teste de resistência não sofre dano.

- Eletricidade: todos em uma área de 10 metros cúbicos devem fazer um teste de resistência de Constituição, dificuldade 18 ou sofrer 5d6 pontos de dano e ficar aturdido por 2d6 rodadas. Quem passar no teste de resistência não fica aturdido e recebe apenas metade do dano.

Pinças. *Corpo a corpo:* +11 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 3d6 +7

ZO-OTHS

Os zo-oths nasceram a partir dos ovos encontrados no campo de batalha, após a luta dos anjos contra o grande antigo conhecido como Zo-Oth. Foram trazidos para Barbarraz e cresceram, sendo apelidados de “serpentes de Tehom”. Na verdade, se parecem mais com vermes, medido 3 metros da ponta do rabo à cabeça. Essa, por sua vez, é na realidade um prolongamento com seis a dez tentáculos cheios de ventosas. O corpo dessas aberrações é gosmento, e elas utilizam ácido como sangue.

ZO-OTHS

Aberração grande, Caótico Neutro

Classe de Armadura 15 (camada adiposa)

Pontos de Vida 18 (2d10+2)

Deslocamento 5 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	03 (-4)	14 (+2)	03 (-4)

Perícias Sobrevivência + 4, Furtividade + 3

Sentidos percepção passiva 12, visão cega 60 metros

Imunidades, resistências e vulnerabilidades os zo-oths não podem ser cegados, jogados no chão ou amedrontados. São resistentes (recebendo apenas metade do dano) por venenos. Em contrapartida, são vulneráveis (recebendo o dobro do dano) ao fogo e calor.

Desafio 1 (200 XP)

Aderência. o corpo dos zo-oths solta uma substância aderente que lhes permite subir em paredes ou mesmo permanecer colados ao teto.

Camuflagem. essas aberrações podem modificar a cor de seus corpos para que eles se mesquem ao ambiente, ganhando vantagem nos testes de Furtividade. Os zo-oths costumam se prender no teto e se camuflar para efetuar ataques surpresa.

Ações

Ataques Múltiplos. cada zo-oth pode atacar duas vezes com seus tentáculos

Tentáculos. *Corpo a corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 2d6+4 (dano por ácido)

RAÍZES CARNÍVORAS

Essas estranhas raízes chegaram à Gehenna através do rio Lethe. Ninguém sabe a sua origem, se eram essencialmente carnívoras ou se se transformaram em entidades perigosas graças às águas tóxicas do Segundo Céu. De uma forma ou de outra, suas sementes se misturaram ao solo cinzento, fazendo nada menos do que 50 mil anos.

RAÍZES CARNÍVORAS

Planta grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (Destreza)

Pontos de Vida 7 (1d10+2)

Deslocamento 0 m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	00 (-)	14 (+2)	00 (-)

Sentidos percepção passiva 12, visão cega 60 metros

Imunidades, resistências e vulnerabilidades as raízes carnívoras são imunes ao dano psíquico e são resistentes (recebendo apenas metade do dano) a armas de perfuração. São, porém, vulneráveis (sofrendo o dobro de dano) por fogo e armas de corte. Não podem ser encantadas, cegadas, ensurdecidas, jogadas no chão, aturdidas ou amedrontadas.

Desafio 1/8 (25 XP)

Camuflagem. as raízes carnívoras são indistinguíveis das raízes normais e têm vantagem nos testes de Furtividade para atacar de surpresa.

Ações

Raízes. *Corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+2



ARADAX

O rio Lethe traz à Gehenna, com frequência, objetos, animados e inanimados, orgânicos e inorgânicos, provenientes de outras dimensões. Em algum momento os ovos das aradax chegaram à segunda camada celeste, dando à luz criaturas parecidas com as aranhas gigantes. As aradax têm o tamanho aproximado ao de um cão de guerra e seu corpo é transparente, semelhante às crisálidas.

Não se sabe como as aradax se reproduzem, mas elas sempre possuem uma líder, uma "rainha", que é capaz de sentir tudo o que as criaturas menores sentem, em um raio de 100 metros.

É possível que a rainha seja capaz, também, de, sozinha, gerar novas aradax, e talvez outras rainhas.

A espécie ainda não foi satisfatoriamente estudada.

ARADAX

Monstruosidade média, Leais malignas

Classe de Armadura 13 (Destreza)

Pontos de Vida 6 (1d8 +1)

Deslocamento 9m. Escalando 15m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+2)	12 (+1)	02 (-4)	10 (0)	04 (-3)

Perícias Furtividade +5, Percepção +2, Agilidade +5

Sentidos percepção passiva 10, enxergar no escuro 30 metros

Desafio 1/4 (50 XP)

Escalada de Aranha. as aradax podem escalar superfícies consideradas difíceis, incluindo de cabeça para baixo, no teto, sem precisar fazer qualquer teste.

Sentidos da Teia. uma vez em contato com a teia, as aradax sabe a localização exata de qualquer outra criatura que também esteja em contato com a teia.

Andarilho da Teia. as aradax ignoram as restrições de movimento causadas pelas substâncias aderentes da teia.

Ações

Mordida. *Corpo a corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d6+1 (perfuração)

ARADAX RAINHA

Monstruosidade grande, leal maligna

Classe de Armadura 13 (Destreza)

Pontos de Vida 32 (5d10+5)

Deslocamento 9m. Escalando 15m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	06 (-2)	10 (0)	06 (-2)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3, Agilidade +6

Sentidos percepção passiva 10, enxergar no escuro 30 metros

Desafio 4 (1100 XP)

Escalada de Aranha. as aradax podem escalar superfícies consideradas difíceis, incluindo de cabeça para baixo, no teto, sem precisar fazer qualquer teste.

Sentidos da Teia. uma vez em contato com a teia, as aradax sabe a localização exata de qualquer outra criatura que também esteja em contato com a teia.

Andarilho da Teia. as aradax ignoram as restrições de movimento causadas pelas substâncias aderentes da teia.

Ações

Mordida. *Corpo a corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 1d10 +2 (dano por ácido). Todos que forem feridos pela mordida de uma aradax precisam fazer um teste de resistência de Constituição, dificuldade 11, sofrendo 4d8 pontos de dano por veneno se falharem ou metade se forem bem-sucedidos. Se o veneno reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele fica estável e paralisado por 1 hora, mesmo que recupere pontos de vida. Depois desse período, retoma a consciência.

Lançador de Teia (recarrega com 5 ou 6). *Distância:* +6 para acertar, alcance 9/18m., um alvo. Se acertado, o alvo está retido (restrained) pela teia. Com uma ação, a vítima pode tentar se libertar fazendo um teste de Força (Vigor), dificuldade 12. A teia pode também ser cortada por um aliado. Ela tem CA 10, 5 pontos de vida, vulnerabilidade ao fogo e imunidade aos danos por impacto, perfuração e danos psíquicos.

YOGOTHS

Sabe-se muito pouco a respeito dos yogoths. Os três aprisionados em Barbarraz estão aqui em silêncio, faz muitos séculos, sem causar confusão ou tentar um motim.

Talvez eles estejam estudando os celestes e desejassem ser capturados por vontade própria. Os malakins os admiram por sua capacidade de locomoção. Os yogoths são humanoides, têm a cabeça careca, os olhos escuros e grandes, sem pálpebras, o nariz e a boca pequenos. De pele cinza-esverdeada, vestem túnicas negras e se comunicam, dizem, por telepatia.

YOGOTHS

Aberração média, neutra

Classe de Armadura 18 (natural)

Pontos de Vida 70 (8d8 +16)

Deslocamento 5m. Flutuando 3m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	18 (+4)

Imunidades, resistências e vulnerabilidades os yogoths não podem ser encantados e são imunes ao dano psíquico. São imunes também às ilusões, sabendo imediatamente quando estão diante de uma

Perícias Arcana +9, Furtividade +5, História +9, Intimidação +7, Natureza +9, Percepção +7, Religião +9

Testes de Resistência Inteligência +9, Sabedoria +9

Sentidos percepção passiva 17, visão verdadeira 300 metros

Desafio 6 (2300 XP)

Telepatia. os yogoths podem se comunicar por telepatia com qualquer um a até 30 metros, sem qualquer língua, supondo que o receptor é voluntário.

Teleporte. os yogoths têm a capacidade de se teleportarem, levando consigo todos os seus equipamentos e (se quiserem) outro ou outros indivíduos que estejam em contato (físico) com ele. A distância não é um fator, e o yogoth pode se transportar para qualquer ponto do cosmo, cruzando inclusive dimensões, mas não é capaz de entrar em propriedades particulares, como castelos, palácios e fortaleza.

Flutuação. os yogoths têm a habilidade de flutuar, mesmo em ambientes com gravidade acentuada. O índice de movimento é baixo (3 metros por rodada).

Deslocamento. o yogoth projeta uma ilusão de movimento que confunde os atacantes, fazendo com que eles tenham desvantagem nos ataques à distância e corpo-a-corpo.

Ações

Golpes. *Corpo a corpo:* +7 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. *Dano* 2d10+5 (impacto). Caso o yogoth acerte o ataque, pode escolher estrangular sua vítima. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Força (Vigor), dificuldade 16, ou permanecer retido, sofrendo mais 2d10 +5 pontos de dano automáticos por rodada.

RASTEJADORES NOTURNOS

Os rastejadores noturnos (até onde se sabe) são criaturas nativas do espaço sideral, que patrulham as fossas estelares em busca de entidades conscientes, com o objetivo de matá-las e assumir os seus corpos. Ninguém sabe ao certo por que elas fazem isso: os ishins especulam que desejam experimentar a vida em outros veículos biológicos, enquanto os malakins afirmam que os rastejadores são parasitas, apenas, que se alimentam da essência de outrem. Em sua forma original, os rastejadores lembram morcegos negros, com braços finos e alongados. A cabeça é uma massa disforme, repleta de cavidades olfativas. Os quatro dedos são compridos e terminam em garras afiadas; o abdome se prolonga em uma espécie de cauda semelhante à dos vermes.

RASTEJADORES NOTURNOS

Aberração pequena, caóticos malignos

Classe de Armadura 12 (Destreza)

Pontos de Vida 9 (2d6 +2)

Deslocamento 5m. ou 15m. voando no vácuo

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	03 (-4)

Perícias Vigor + 4, Percepção +2

Sentidos percepção passiva 12, visão cega 120 metros

Imunidades, resistências e vulnerabilidades os rastejadores noturnos não podem ser cegados ou jogados no chão (prone). São resistentes ao dano necrótico, ao frio e vulneráveis ao dano radiante.

Desafio 2 (400 XP)

Detecção. os rastejadores noturnos podem farejar a presença de qualquer criatura viva em um raio de 50 quilômetros.

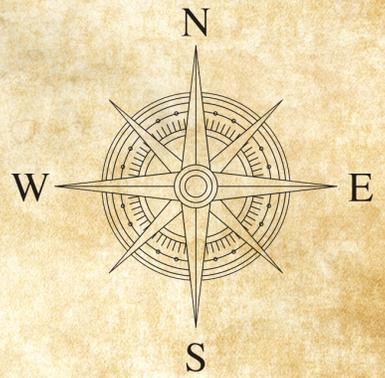
Ações

Garra. Corpo a corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m., um alvo. **Dano** 1d6+3 (corte). Se o rastejador acertar o ataque, a criatura está presa (grappled) por suas garras (dificuldade 14 para escapar). Até conseguir escapar, o alvo está retido (restrained) e sofrendo 1d6 +2 pontos de dano por impacto a cada rodada. Se a vítima chegar a 0 pontos de vida, é morta e seu corpo passa a ser usado pelo rastejador, que poderá ler suas memórias e utilizar todas as suas habilidades, inclusive divindades e benefícios de casta.

TORRE NORTE

ESCADA DESCIDA

ESCADA SUBIDA



ALA NORTE (ALOJAMENTO)

TORRE OESTE

38

12

17

21

43

17

SUBIDA
DESCIDA

15

13

POÇO

14

16

SUBIDA
DESCIDA

ALA OESTE (OUTROS)

ALA LESTE (ZO-OTHS)

TORRE LESTE

12

10

9

8

11

7

GRANDE SALÃO

TORRE CENTRAL

2

3

ESCADA SUBIDA
(TORRE CENTRAL)

5

4

6

1

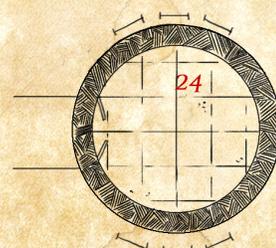
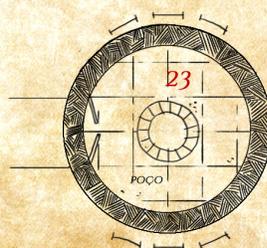
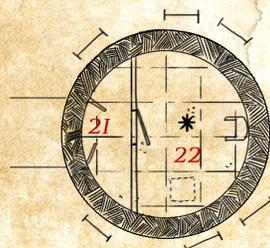
40

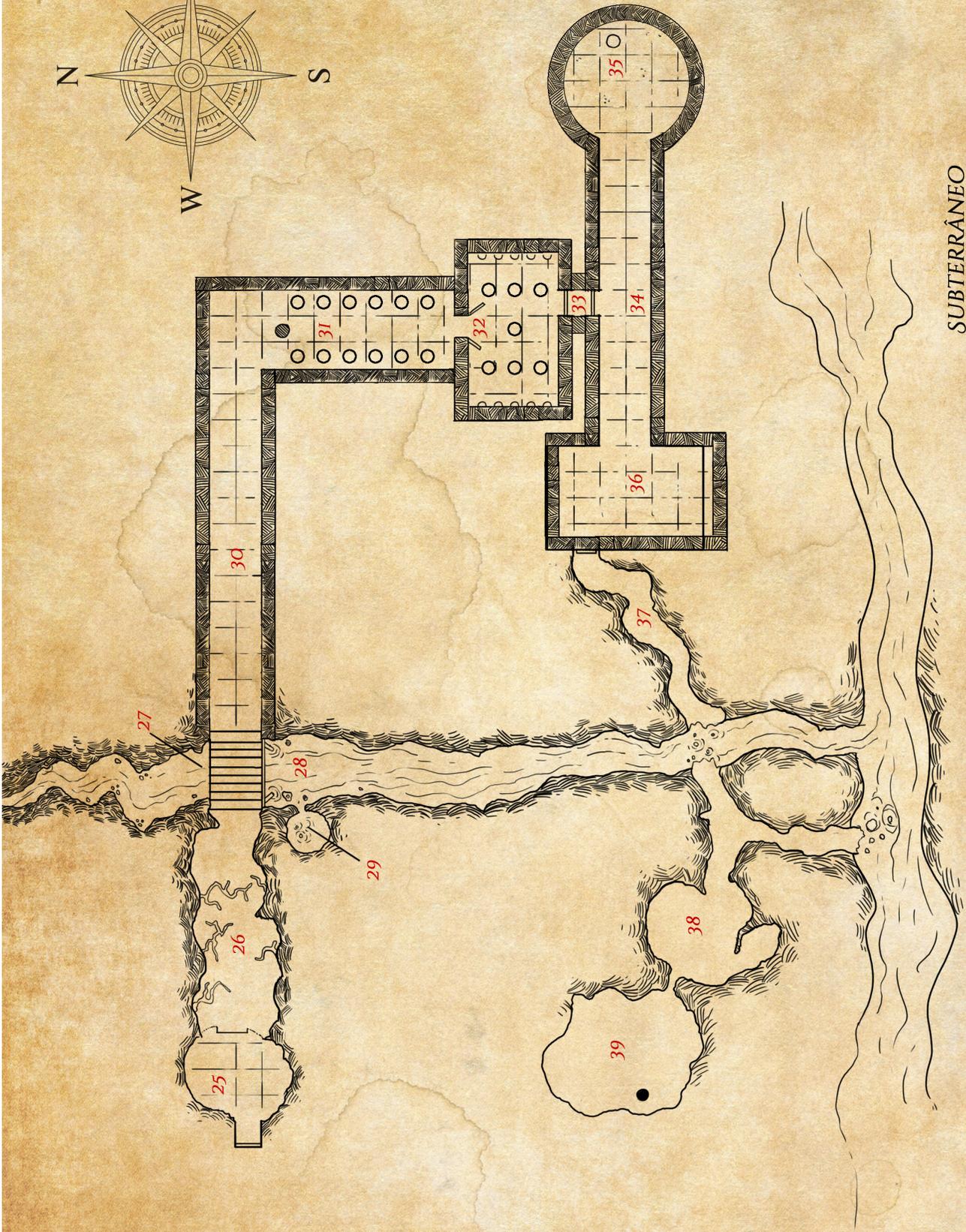
1º ANDAR

2º ANDAR

3º ANDAR

4º ANDAR





SUBTERRÁNEO

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.0 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Mergulhe nas trevas da Gehenna

Aurora do sétimo dia da Criação. Enquanto, na terra, os seres humanos erguem os seus primeiros impérios, no céu os anjos se esforçam para continuar unidos, após a partida de Yahweh.

Na prisão de Barbarraz, uma das maiores penitenciárias celestes, o capitão Azabel recebe um novo e misterioso detento, e é sua a responsabilidade de mantê-lo no cárcere. Não o deixe escapar. Não confie em ninguém!

Uma aventura de Filhos do Éden RPG para anjos de 1º ciclo

Inclui regras variantes de pontos de aura e dados de vida, além de informações adicionais sobre o Segundo Céu, a Gehenna, nunca antes reveladas

Utiliza as regras de jogo da 5ª edição do Dungeons & Dragons e do suplemento de RPG contido no livro Filhos do Éden: Universo Expandido



www.filhosdoeden.com