

# GRANDE LIVRO DOS ENCONTROS ALEATÓRIOS



EDITORA  
**RUNAS**

XIQUIM, O MAGO DAS TAPIOCAS  
LUCIANO ABEL  
DOMÊNICO GAY

GRANDE LIVRO  
DOS ENCONTROS  
ALEATÓRIOS

EDITORA  
RUNAS

Porto Alegre  
2024

Versão: 3.5  
Copyrights © Editora Runas  
Autores: Xiquim, o Mago das Tapiocas  
Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)  
Ilustrações: Domênico Gay (do.grafite@gmail.com)  
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)  
Revisão: Domênico Gay e Luciano Abel  
Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Agradecimentos especiais: Marroar o Ligeiro, Last, Dyn, LuanVernut, Sen-  
tokyHanta, Quamond, Nanfer, Hörs o Centauro Humilde, Kamer0o, Rato Rajado, ju-  
ninho da manga, Zango, ViZion01, Naomi akayuki (naoky), Sylent, Sobrinha do Juban.

Agradecemos também a todos aqueles que continuam  
jogando e apoiando o RPG nacional.

Que rolem os dados!!!  
[www.mightyblade.com.br](http://www.mightyblade.com.br)  
[www.editorarunas.com.br](http://www.editorarunas.com.br)  
Porto Alegre  
2023

# Índice

<b>Introdução</b> .....	<b>3</b>
<b>Capítulo 1:</b>	
<b>Encontros Aleatórios</b> .....	<b>5</b>
Acampamento .....	6
Estalagem .....	8
Estrada.....	11
Masmorra .....	17
Selvagem .....	18
Urbano.....	24
Pilhagem .....	30
Língua dos Druidas (Draen)	19
Língua da Magia (Arkadis)	20
Língua das Ruas .....	21
<b>Capítulo 2:</b>	
<b>Sementes de Aventura</b> .....	<b>32</b>
<b>Capítulo 3:</b>	
<b>Nova Organização</b> .....	<b>36</b>
Correios .....	38



# Introdução

Cansado de rolar o dado para ver qual monstinho seu grupo vai ter que matar durante a caminhada de uma vila para outra? Que tal usar encontros que não necessariamente levem ao combate mas que agreguem algo paralelo à narrativa, ou simplesmente pura zoação?

O documento a seguir traz uma lista de encontros aleatórios para serem utilizados em (praticamente) qualquer situação. Esses encontros não tem como objetivo oferecer combates – embora todos saibam que aventureiros podem transformar a situação mais estável em uma explosão de violência – e muitos deles são simples situações inusitadas que podem ocorrer em qualquer cenário de alta magia. Muitos dos encontros listados aqui são vagos e podem se transformar em aventuras paralelas, dependendo da curiosidade (e paranóia) dos jogadores, mas eles não foram desenvolvidos para isso, e ficará ao encargo do Mestre desenvolver qualquer situação que se desenrola a partir desses encontros – o que, aliás, é um excelente exercício de improvisação!

Esta é uma lista em perpétua ampliação, e todos podem contribuir para versões expandidas no seguinte tópico do Fórum:

<https://editorarunas.com.br/mightyblade/?rota=topico/61>

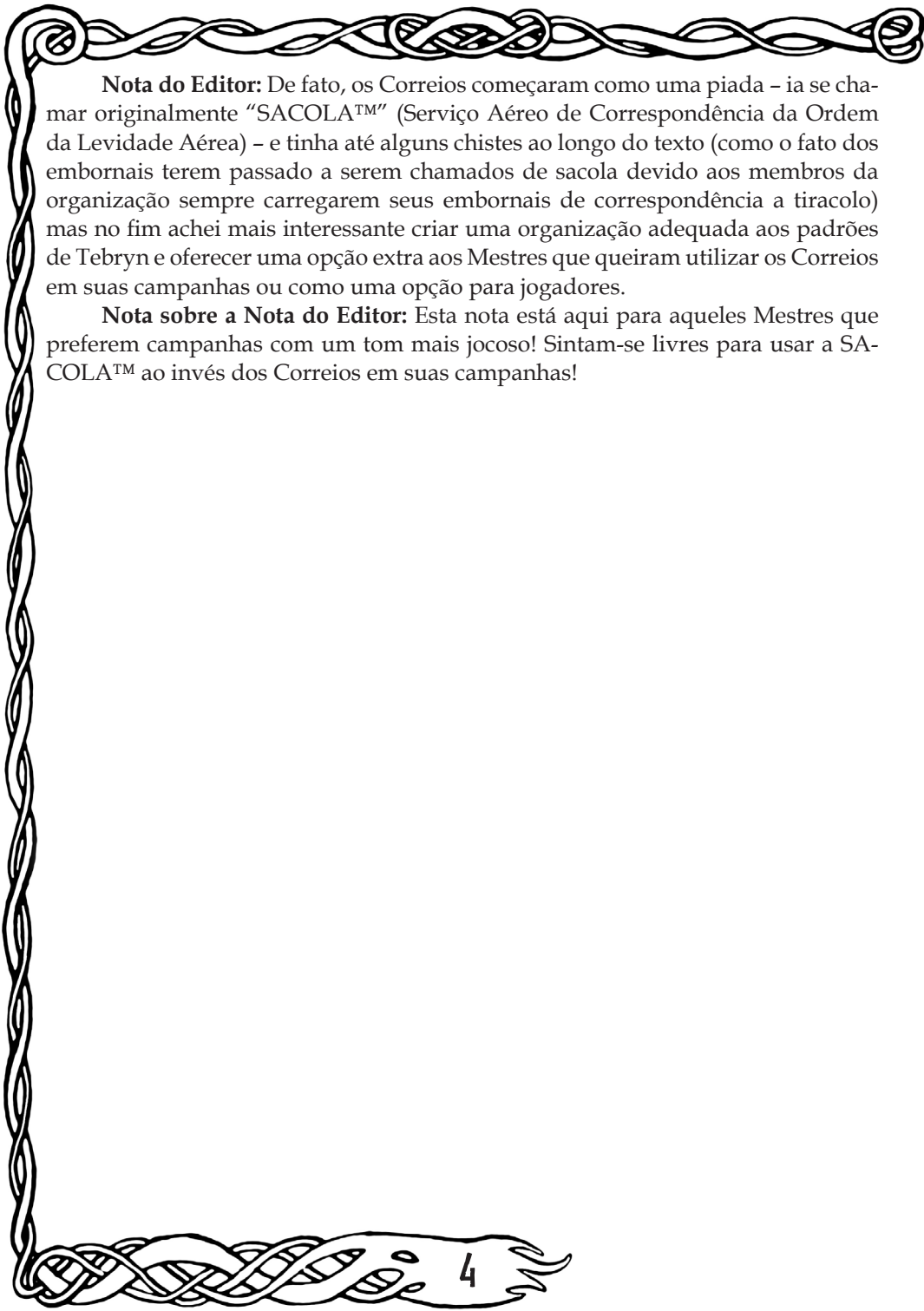
Quando tivermos uma boa quantidade de novos encontros, o documento será revisado e ampliado!

E não, nem todos os encontros listados no tópico acima estão nessa lista. Alguns eram vagos demais ou simplesmente sem sentido e foram deixados de fora. A maioria do texto que foi adicionado nas entradas foi alterado o mínimo possível, em geral apenas correções ortográficas/sintáticas e simplificação de textos particularmente confusos – então espere encontrar certa inconsistência no estilo de escrita, na quantidade e na qualidade de informações oferecidas em cada entrada.

A sigla **PdM** encontrada ao longo deste documento se refere à Personagens do Mestre e foi utilizada para substituir siglas com significado semelhante (como NPC ou PNJ) nas entradas originais, por uma questão de simplificação e coesão.

Além disso, alguns encontros listados não funcionam exatamente como encontros aleatórios de fato, e deram origem aos outros dois capítulos deste documento, um com pilhagens aleatórias e outro com sementes de aventuras – veja mais detalhes nos capítulos 2 e 3, respectivamente.

Finalmente, no final desse documento está listada uma nova organização, que não tem relação direta com encontros aleatórios de forma alguma, mas que foi se desenvolvendo à medida que esse material foi sendo organizado.



**Nota do Editor:** De fato, os Correios começaram como uma piada - ia se chamar originalmente "SACOLA™" (Serviço Aéreo de Correspondência da Ordem da Levidade Aérea) - e tinha até alguns chistes ao longo do texto (como o fato dos embornais terem passado a serem chamados de sacola devido aos membros da organização sempre carregarem seus embornais de correspondência a tiracolo) mas no fim achei mais interessante criar uma organização adequada aos padrões de Tebryn e oferecer uma opção extra aos Mestres que queiram utilizar os Correios em suas campanhas ou como uma opção para jogadores.

**Nota sobre a Nota do Editor:** Esta nota está aqui para aqueles Mestres que preferem campanhas com um tom mais jocoso! Sintam-se livres para usar a SACOLA™ ao invés dos Correios em suas campanhas!

# Capítulo 1: Encontros Aleatórios

A seguir, uma lista compilada de encontros que podem ser utilizados em diversos ambientes. Os encontros foram divididos em diversas listas separadas, adequadas às situações específicas – quando o grupo estiver naquele tipo de situação, e o Mestre quiser um encontro aleatório inusitado, ele simplesmente rola na tabela adequada.

Cada lista tem um número inconsistente de entradas, já que foi criada como um compilado de diversos autores, e no início de cada uma delas será indicado que rolagem realizar para aquela tabela específica, explicando como rolar números mais esdrúxulos – obviamente, um rolator de dados eletrônico virá bem à mão para algumas dessas tabelas, mas as explicações de como rolar de forma analógica estão lá!

Os encontros a seguir estão divididos em seis categorias distintas, de-

pendendo da situação em que o grupo se encontra:

**Acampamento:** Acontecem enquanto o grupo está acampado.

**Estalagem:** Acontecem em ambientes internos dentro de cidades, geralmente tavernas e estalagens onde os aventureiros estão descansando ou se hospedando.

**Estrada:** Acontecem em estradas e trilhas pelas quais os personagens estão viajando.

**Masmorra:** Acontecem dentro de masmorras que os personagens estejam explorando.

**Selvagem:** acontecem em regiões ermas, longe de qualquer vestígio de civilização, que os personagens estejam explorando ou pela qual os personagens estejam viajando.

**Urbano:** acontecem nas ruas de qualquer centro urbano – vilas, cidades, metrópoles, etc.

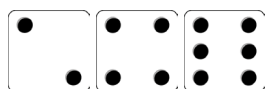
## ROLANDO OS DADOS

Algumas tabelas pedem que você role dois dados diferentes, um claro e outro escuro. Basicamente esses dados precisam ter cores diferentes, basta que você decida e se lembre qual é o “claro” e qual é o “escuro”. Isso serve para facilitar as consultas lhe dando ambos os resultados em uma única rolagem.

**Exemplo:** se você escolher um dado azul para ser o claro e um dado vermelho para ser o escuro. Ao rolar a tabela de Acampamento a seguir, se seu resultado for Azul 4 e Vermelho 5, você olharia na tabela Par o resultado do item 5, achando “Repentinamente, rãs começam a cair do céu, por cerca de um minuto”.

# ACAMPAMENTO

Role 2d6 de cores diferentes. Se o resultado do dado claro for par, consulte o valor do dado escuro na tabela Par. Se o resultado do dado claro for ímpar, consulte o resultado do dado escuro na tabela Ímpar.



## TABELA PAR



Um aventureiro vai até o acampamento do grupo e pede abrigo. Ele se apresenta como um naturalista que estuda o coito dos monstros de Cassiopeia.



No meio da noite, com o acampamento já montado, o grupo escuta algum chamado vindo de mais a frente. Quando verificam, se trata de uma linda mulher, com vestido elegante, que está dentro de um círculo feito com algo que lembra sal. Ela pede pra que alguém a liberte, removendo aquele sal.



Milhares de aranhas pequenas passam pelo acampamento, elas não interagem com o grupo, mas alguns segundos depois uma Aranha Gigante Anciã passa ao lado deles sem perceber sua existência.



Uma flecha atinge uma árvore próxima, com uma nota enrolada a ela. A nota diz “Cuidado para não cair quando chegar no horizonte!”



Repentinamente, rãs começam a cair do céu. A chuva dura por cerca de um minuto.



Um saco molhado cai ruidosamente próximo ao grupo. Nenhum pássaro ou criatura alada pode ser visto no céu. Verificando o interior do saco, o grupo encontra duas dúzias de ostras frescas.



## TABELA ÍMPAR



Um Humano magrelo se aproxima do acampamento gritando “Eu sou um barão infernal! Lutem contra mim!” “Eu sou o mais poderoso barão infernal! Lutem comigo!”



Um sujeito com roupas estranhas se aproxima do acampamento e oferece substituir o braço de um dos jogadores por um construto metálico muito forte pela bagatela de 100 moedas. Se aceitarem, o homem substituiu o braço em uma operação que leva pouco mais de uma hora. Se sua oferta for rejeitada pelos aventureiros, se ele for atacado ou depois de terminar a operação, ele abre um portal e deixa o local.

O braço ficará em funcionamento por 24h e depois desliga completamente. Recarregá-lo exige que usuário sofra dano por Eletricidade.



De repente um alvoroço toma conta da estrada, um grupo de goblins bardo se aproximam cantando enquanto um diz ao fundo “Nós somos a caravana de Romaniblins, se aproximem se aproximem, pois estão com sorte...”, são goblins romani, tem mercador, leitor de mão e coisa assim.



Um bando aborda o grupo e se revela como mercenários, o líder se aproxima e diz que estaria caçando-os desde o início da campanha mas nunca havia conseguido alcançar o grupo. Quando o grupo reagir de alguma maneira, ele irá revelar que na verdade desistiu de tentar matar o grupo, pois durante a caçada o bando se converteu a alguma religião pacífica e agradece o grupo por ter guiado eles rumo ao caminho da luz.











Ao montarem acampamento, dois viajantes na estrada abordam o grupo e perguntam se podem aproveitar a companhia e acampar junto. Se são bem intencionados ou não, fica a critério do mestre, mas enquanto estiverem no acampamento eles irão compartilhar o alimento que tiverem com o grupo e qualquer item que possuírem consigo.

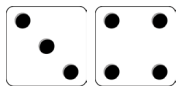


O grupo escuta estranhos sons vindos de algum ponto logo além da trilha que estão usando. Se investigarem, encontram uma caixa de madeira com três filhotes recém desmamados de um mamífero nativo da região (lobos, guepardos, ursos, morcegos-dragões, javalis, ou qualquer animal comum que o Mestre achar apropriado). A caixa é alta demais para que os filhotes saiam, está suja por dentro e por fora, e os filhotes gritam famintos.

## ESTALAGEM

Role 2d6 de cores diferentes. Se o resultado do dado claro for 1 ou 2, consulte o resultado do dado escuro na tabela Clientes. Em um resultado no dado claro igual a 3 ou 4, consulte o resultado do dado escuro na tabela Funcionários. Para um resultado no dado claro igual a 5 ou 6, consulte o resultado do dado escuro na tabela Transeuntes.

 	CLIENTES
	Alguém senta ao lado dos aventureiros na taverna, pede uma cerveja e começa a chorar.
	Um homem claramente embriagado avista um dos membros do grupo e pensa ser seu filho.
	Três garotas olham entre si, cochicham e depois sorriem para alguém do grupo.
	Alguém de repente leva um soco!
	Ao chegar na taverna, qualquer um do grupo é desafiado para uma queda de braço com uma Metadília de 1m de altura... e perdem.
	Um grupo de Metadílios fumam em um grande cachimbo, tão grande quanto eles, todos passam de mão em mão e oferecem para os jogadores: “Um tapinha?”



## FUNCIONÁRIOS



O taverneiro se aproxima de um dos personagens e diz: “eu vou contar até 5 para você sair do meu estabelecimento!”



O grupo adentra uma taverna local mas são imediatamente expulsos pela taberneira (com exceção de um deles, a critério do Mestre). Ela irá dizer que apenas mulheres são permitidas no estabelecimento.



Depois de se alimentarem, dormirem, etc. na taverna local, alguém do grupo percebe que o taverneiro(a) o está tratando muito bem em comparação aos demais, muito além da simples cortesia.



O grupo adentra a taverna onde uma barda está se apresentando. Em uma das canções ela misteriosamente narra desde o nascimento até a morte de um dos membros do grupo naquela taverna – narrando com perfeição cada feito de tal personagem ao longo da campanha.

Ao adentrar uma conhecida taberna, um punhado de Bardos está disputando quem é o mais habilidoso. Um deles toca seu solo e o outro completa logo em seguida, criando uma música improvisada.



Na cena, um Metadílio impressiona por sua velocidade, quando um Humano parece superá-lo com uma técnica e notas musicais nunca vistas.

Um bardo Mahok que possui quatro braços, cada par tocando um alaúde, parece ser o mais impressionante, até que uma Elfa parece arrancar mais aplausos da plateia ao tocar com diversos efeitos mágicos ilustrando sua música.



Ao adentrar a taberna, uma Metadília está no palco aparentemente contando piadas para entreter o público.





## TRANSEUNTES



Um Goblin se aproxima, pergunta o nome de cada um do grupo, escreve em um livro, dá uma risadinha e sai.



Um homem diz que trabalha no governo e pode trocar o seu nome por apenas 1000 moedas.



Um Faen vestido no uniforme do Correio entrega a um dos personagens uma carta informando o falecimento de um PdM que o grupo ajudou no passado, incluindo o local e a data do velório, caso eles queiram comparecer.



Um Levent vestido no uniforme do Correio entrega a um dos personagens uma carta que contém um convite para o grupo comparecer ao casamento de um PdM que eles tenham ajudado ao longo da campanha.



Um Levent vestido no uniforme do Correio entrega a um dos personagens uma carta escrita pelo professor dele, dizendo que ele precisa voltar para completar seu treinamento.



Um bardo surge repentinamente pedindo para que invistam 1000 moedas na carreira dele.

## ESTRADA

Role dois d6 de cores diferentes. O dado claro determina em qual das tabelas o resultado do dado escuro deve ser verificado.



### SINAIS NO TRAJETO



No meio da estrada, uma cena inusitada: Uma cesta com bolinhos muito cheirosos está à sombra de uma árvore. Aparentemente nada nem ninguém está ao redor.



Uma placa improvisada aponta para o caminho que os aventureiros estão seguindo, com os seguintes dizeres: “Se eu fosse você, não iria por aqui sem um tapete e um pote de pickles.”



De uma ponte, é possível ver na distância um punhado de goblins tentando barrar as águas do rio.



Uma encruzilhada na estrada... mas espera aí, ela não está marcada em nenhum mapa!



Uma dúzia de flechas foi fincada na beira da trilha, em fila. Elas têm hastes de uma madeira avermelhada e as penas são listradas de branco e preto. Se alguém estiver acostumado a usar arcos, perceberá que elas foram cravadas ali, não disparadas, e que estão em perfeito estado de conservação.



Uma placa escrito: “Lamina Magna” e uma seta para o lado.



## LOUCURAS DA ESTRADA



Os aventureiros avistam uma trupe de Bardos viajantes acampados, todos tem características demoníacas. Eles oferecem abrigo e comida.



Durante a viagem, no meio da estrada, o grupo é parado por uma estranha garota com robes de feiticeiro. Ela irá insistir para que o grupo compre um livro misterioso em suas mãos. A garota tenta persuadir o grupo a todo custo.



O grupo vê um navio encalhado alguns metros fora da trilha. Não há rios ou lagos a quilômetros do local.



Na estrada, um gnomo salta de trás de uma pedra, brada furiosamente: “bimbarabim bimbarabom” e corre para dentro da mata como se não houvesse amanhã.



Um pássaro grasna no alto do céu, quando subitamente se transforma num elfo e despenca de lá de cima. O que era aquilo que ele estava carregando?



Numa curva da estrada o grupo vê um bando de músicos tocando instrumentos invisíveis.



## COISAS MACABRAS



Uma cova ao lado da estrada. Está aberta, e seus conteúdos levados. Os rastros conduzem para uma floresta particularmente escura.



Uma figura translúcida surge à frente do grupo, e aponta para a esquerda de onde o grupo se dirige, e depois segue naquela direção três passos, antes de sumir no ar. Se investigarem, o grupo encontra, uns 15 metros longe da estrada, uma ossada esbranquiçada pelo tempo apoiada em uma pedra, com uma flecha de aço atravessando o crânio.



Sobre uma pedra enterrada no meio da estrada, o grupo percebe uma luminosa Runa Arcana brilhante. Se alguém possuir Conhecimento Arcano, descobrirá que é a Runa Pessoal de um Feiticeiro famoso.



O grupo encontra um corpo enforcado na beira da estrada, com uma placa amarrada dizendo “Ladrão de cavalos”. O corpo já dá sinais de putrefação, e é de uma Raça incomum na região.



Os heróis encontram um Necromante chorando à beira da estrada, sentado em uma pedra. Se perguntando, ele dirá que reviveu a ex-esposa errada.



Um zumbi passa do lado do grupo de Aventureiros tranquilamente. Um tempo depois uma criança se aproxima e pergunta para o membro mais alto do grupo se eles viram o seu amigo



## GRUPOS EM ATIVIDADES



O grupo avista algumas dezenas de soldados praticando algum exercício militar, ocupando toda a estrada.



Um grupo de Anões trabalham duro nas escavações do que parece ser o início de uma nova fortaleza.



Os personagens vêem um acampamento próximo a estrada, onde estão acontecendo competições de arquearia, música, combate físico (sem armas) e dança.



Há uma espécie de guarita na estrada onde o grupo está prosseguindo. Se decidirem averiguar, os guardas locais irão cobrar um pedágio pela passagem. Se os personagens recusarem, os guardas anunciam voz de prisão.



Um grupo de Levents se aproxima voando dos aventureiros e entrega uma carta explicando sobre seu serviço de entrega postal, o Correio.



Andando pela estrada o grupo vê 3 Firas bombados vestindo apenas tanguinhas e olhando para um espelho que está encostado em uma árvore enquanto fazem pose e se admiram.



## EVENTOS INTRIGANTES



Uma chuva torrencial atrapalha o avanço do grupo e praticamente bloqueia a visibilidade além de uns 10 metros de distância. Quando o temporal passa, em cerca de meia hora, o grupo percebe que está de volta cerca de 5 quilômetros no caminho que fazia.



Um alçapão de ferro ao lado da estrada. Ele está trancado.



O grupo encontra na estrada uma bota ensanguentada e com marcas de garra. Há algumas grandes penas ao redor. Se procurarem por rastros, encontrarão marcas de cascos de cavalo chegando até o local e sinais de luta. Não há rastros se afastando do local.



Um animal aleatório está na beira da estrada, com um óbvio olhar triste, ele tem uma coleira com uma medalha escrita “Pato”. Se os personagens interagirem com o animal, ele grasna como um pato e passa a seguir eles até que em certo momento ele bate seus membros dianteiros (sejam patas, nadadeiras, asas ou qualquer outra coisa) e sai voando.



O grupo é assaltado por um bando de Humanos com nanismo que chegam fazendo piruetas e acrobacias e querem os sapatos do grupo: “Só queremos os pisantes, passe para nós agora!”



Os personagens se deparam com dois jovens druidas lutando, mas eles são diferentes, um deles usa um chapéu estranho de cor vermelha e branca com apenas uma aba na frente e o outro esta com uma rede de pegar insetos. O mago de chapéu estranho grita “Eu escolho você Rato Elétrico” e o carregando a rede grita “Vai Lagarta Verde Desnecessariamente Grande” e ambos ficam olhando os bichos se baterem.



## TRANSEUNTES INESPERADOS



Um Dragão pousa próximo ao grupo de aventureiros e diz: “Aí rapaziada, alguém sabe pra que lado fica Parband?”



Numa estrada remota, um cavaleiro envolto numa grande capa e capuz preto e montado num cavalo negro cavalga em alta velocidade. Ele ignora o grupo, mas brada um guincho alto e agudo.



Um velho já bem castigado pela idade aparece na estrada fazendo um biquinho e tentando soprar. Se o grupo interagir, ele diz que quer aprender a assobia. Se ensinarem ele, poderá recompensá-los.



Os Aventureiros na estrada encontram uma tartaruga falante que diz que é um dragão.



Um gigante bêbado vomita sobre a estrada logo a frente do grupo.



Um Orc se aproxima do grupo com uma expressão assustadoramente horrenda estampada no rosto. Ele pega seu machado e usa a haste para apontar um dos dentes e pergunta: “Há algo preso aqui?”

# MASMORRA

Role 1d6 e verifique o resultado na tabela abaixo:



Uma sala repleta de cadáveres enforcados pendendo do teto. Alguma coisa pede ajuda.



O grupo percebe um objeto oval no meio do caminho. Chegando perto, percebem que é uma cabeça feita de madeira, com traços bastante realistas. A cabeça tem uma série de buracos na base que parecem indicar que deveria ser fixada a alguma coisa.



O grupo encontra uma sala abandonada de um alquimista. Em um caldeirão tem um líquido verde borbulhando e em cima da mesa um bilhete indicando para colocar um olho esquerdo na mistura. Mas o grupo só encontra um pote com vários olhos idênticos.



Andando pela masmorra, o grupo ouve alguém chamar. Eles descobrem que o som vem de uma prateleira, onde uma cabeça decapitada é quem os estava chamando.



Os aventureiros acidentalmente caminham sobre um piso falso, caindo em uma toca de apostas no meio de um jogo de cartas entre Goblins.



Alguém se aproxima e diz: “Rápido, me escondam!”

## SELVAGEM

Role dois d6 de cores diferentes. O dado claro determina em qual das tabelas o resultado do dado escuro deve ser verificado.

### SINAIS ESTRANHOS



Durante a viagem, o grupo avista um gigantesco esqueleto de Dragão encravado na terra.



Algumas inscrições garranchadas são encontradas entalhadas à faca em algumas árvores aleatórias no caminho: “me salve”, “Não olhe nos olhos dele”, “me ajude”, “socorro”, “Não olhe... Não olhe... Não corra”, “ele está aqui, ele veio buscá-lo”.



“Por que é que ficou TÃO frio assim TÃO de repente?”



Um cenário de completo horror se instaura logo quando o grupo alcança o outro lado das colinas. Diversos corpos de guerreiros jazem empalados. Sangue escorre direto para o solo como uma irrigação maldita, tingindo a grama de carmesim. Andando no meio das centenas de espantalhos humanos, um deles de repente se move em um espasmo. Ele fixa seus olhos no grupo e diz: “Dezesseis... Leste... Fuja... Infer-” morrendo logo depois, espumando pela boca.



Um monólito antigo e desgastado no meio de um matagal. Símbolos macabros estão entalhados ao longo das bordas.



O grupo encontra uma Espada Longa enfiada em uma pedra, ao tentar tirar a espada da pedra, a pedra sai do chão. A espada e a pedra são imunes a qualquer tipo de dano sendo virtualmente indestrutível e também não podem ser separadas.

A Espada Longa enfiada em uma Pedra tem as mesmas características de uma Claymore, mas causa dano de Contusão ao invés de Corte/Perfuração – além de ser completamente indestrutível.



## GOBLINS



Um Goblin do alto de uma árvore vê o grupo e começa a rir até sua cabeça explodir.



Um grupo de Goblins desafia os jogadores para uma partida de críquete.



Um bando de Goblins aparentemente estão construindo uma grande casa. Mais a frente, um outro Goblin entrega explosivos para os aventureiros e diz que se eles destruírem a construção, ele dará algo especial para o grupo.



Os heróis vêem um Goblin gritando desesperadamente enquanto foge de um esquilo gigante coberto de runas mágicas.



Um grande grupo de animais correndo cruza o caminho dos aventureiros, seguidos por um Goblin brandindo uma clava gritando “MORRAM, MORRAM” freneticamente – o Goblin, sem perceber, também estava sendo seguido por algo bem maior.



Uma casa de madeira com uma placa na porta: “Clube dos Goblins, proibido não-goblins. Goblins vermelhos proibidos na terça.”



## TRANSEUNTES SINGULARES



Uma caçadora está tirando a pele de algum animal. Quando avista os aventureiros ela grita: “Não pisa aí!”



Um Mahok está em meio ao lago tentando boiar... Em vão.



Pela noite, um dos aventureiros avistam alguém chamando pela janela de uma casa aparentemente abandonada e em ruínas. Não há nada dentro da casa a não ser um corpo carbonizado.



Um grupo de Levents embriagados sobrevoa os aventureiros e um deles vomita no grupo.



Já anoitecendo, no meio do nada e sem abrigo, o grupo vê uma estalagem simples aparentemente saída de lugar nenhum. Em todos os casos, ao amanhecer, a estalagem desapareceu completamente.



Um Metadílio esbaforido passa correndo alguns metros à frente do grupo, olha para os personagens e grita: “CUIDADO COM O BASILISCO!” e em seguida segue correndo desesperadamente, sumindo antes que alguém consiga alcançá-lo.



## ATIVIDADE NOS CÉUS



Uma águia gigante voa em círculos em cima do grupo por um tempo, e depois vai embora.



Um mago passa voando sobre os jogadores e deixa cair uma bolsa com vários frascos com etiquetas dizendo “Elixir da Juventude Eterna”. Tem o suficiente pra todo o grupo e, se eles beberem, se sentem revigorados – mas após uma noite de sono todos acordam como crianças.



O grupo está nos ermos, cai um pão francês do céu.



Os personagens encontram um lago pequeno, ao se aproximarem encontram 3 homenzinhos de 30cm de altura e barbas longas ruivas nus se banhando. Assim que percebem os personagens dos jogadores, os homenzinhos os expulsam aos gritos chamando-os de bisbilhoteiros e tarados e jogando neles moedas cortadas ao meio.



Um Levent vestido no uniforme do Correio vem voando carregando um cesto para o grupo. O cesto é de uma taverna pela qual os personagens passaram em algum momento, e contém comida suficiente para 1 refeição para o grupo todo. O mensageiro do Correio tem um bilhete que contém apenas o nome dos personagens do grupo, sem qualquer remetente.



Uma ave maior que um bezerro passa voando e faz sombra sobre os jogadores. Ela tem penas azuis e um bico preto, e pouso alguns metros à frente do grupo e se dissolve em cinzas.



## RUÍDOS CURIOSOS

Uma explosão se ouve nos céus acima e os aventureiros vêem uma imensa bola de fogo cair a algumas centenas de metros onde eles estão. Se forem investigar, eles encontram uma cratera fumegante com uma criatura imensa em seu centro. A criatura é vermelha, tem quatro braços que parecem estilhaçados em vários locais, um par de cotocos nas costas que provavelmente já foram asas coriáceas, e sua cabeça é adornada de chifres quebrados. Quando os aventureiros se aproximam, a criatura com dificuldade lhes diz: “Vocês estão todos condenados!” e em meio a gargarejos, solta uma risada fraca e sofre um espasmo de morte, ficando inerte em seguida.



O companheiro animal de um dos personagens se afasta por alguns instantes, e volta trazendo uma mão humana em sua boca (ou garras). Caso o ninguém do grupo possua um companheiro animal, um animal da região aparece carregando a mão.



Os jogadores caminham pela floresta e de repente ouvem alguém chamando eles: “Ei, psiu!”. Quando olham é uma garota muito bela que pede para um dos personagens cuidar dela. Na verdade é um velho sob a magia Aparência Ilusória.



Eles ouvem uma voz extremamente grossa cantarolando uma cantiga infantil. Se forem investigar irão ver uma criatura infernal brincando com um filhote de lobo. Se tentarem conversar com ele, dirá que sua maior ambição é ter um grupo que cuida de animais machucados.



Em uma encosta montanhosa, o grupo encontra um gato todo confuso. Ele conta que está procurando pela “fonte do amor”, mas não sabe para onde ir.



Barulhos de explosão e fogo vindo da floresta. Passando por várias árvores encontram um espaço aberto com um mato alto e vários gigantes levando cogumelos explosivos e arpões na cara, um exército de gnomos os enfrentam com balestras e alforjes carregados com explosivos.



## EVENTOS BIZARROS



No fundo de um vale, o grupo encontra um peixe que conseguiu sair da água e andar em pé.



Uma grande pilha de troncos com centenas de sapos pequenos dentro dela. Quando o grupo se aproxima, percebe que os sapos começaram a formar um conjunto coeso e estão cantando harmonicamente juntos.



Ao caminhar por uma floresta, os personagens se apercebem de que todas as plantas estão crescidas em formas bizarras e desajeitadas. Uma planta de flores vermelhas corre até um dos personagens gritando: “Pai/Mãe!”.



Um mago de aparência maltratada aparece repentinamente na frente do grupo. Ele agarra um dos personagens e grita. “EM QUE ANO ESTAMOS?”



Uma explosão de chamas à frente do grupo revela uma forma feminina nua, com asas couriáceas nas costas, pele vermelha, chifres na testa e longos cabelos negros que serpenteiam com o calor do fogo. Ela fita um dos personagens do grupo com olhos flamejantes e diz: “Muito bem, Fastolfo, eu vim...” e repentinamente as chamas se dissipam e a criatura olha para o grupo com um olhar surpreso, cobre os mamilos com as mãos e diz “Oh, tu não é o Fastolfo!” e desaparece em uma explosão de purpúria vermelha.



Um portal em espiral verde se abre logo a frente do grupo, e dele sai um Humano, magro e alto com cabelo azul arrepiado e um sobretudo branco e logo atrás dele vem um garoto esquisito de voz esganiçada e camisa amarela. O sujeito de sobretudo usa uma besta de mão para disparar um virote em uma superfície qualquer, abrindo um segundo portal enquanto o primeiro se fecha. Sem prestar atenção no grupo, ele diz: “Vamos logo, Morty!”, e ambos atravessam o portal recém aberto que se fecha em seguida.

## URBANO

Role dois d6 de cores diferentes. O dado claro determina em qual das tabelas o resultado do dado escuro deve ser verificado.



### ACONTECIMENTOS PECULIARES



Um gatinho fofinho está miando desesperado em cima de uma árvore. Ao ser salvo, sua coleira diz: Se encontrado, devolver ao Inferno.



Uma placa diz “ não use detectar magia “. Se alguém usar, verá um desenho que de um velho magricela e nu que estava ocultado por magia.



A casa do PdM importante está pegando fogo. Um fira completamente sem roupas sai caminhando calmamente do meio das chamas.



Uma carroça passa em alta velocidade ao lado dos jogadores. Da carroça cai uma caixa. A caixa estará cheia de caixas menores. Na ultima caixa terá um bilhete com os dizeres “Haha! Otário!”



O grupo passa em frente a uma casa com vários guardas e cidadãos rondando-a. Ao se aproximarem, a porta está arrombada e há alguns corpos mutilados. Uma cena de crime está sendo investigada.



Em um beco estranho e quase inacessível da cidade, há diversas palavras enigmáticas rabiscadas na parede. Também há um mapa da cidade rabiscado nessa parede. Algumas localidades estão marcadas com um X.



## GOBLINS



Dois goblins abordam os jogadores dizendo “você assinaria uma petição para fazer nós goblins deixarmos de ser monstros e virarmos uma raça?”



Um goblin se aproxima e diz que está disposto a pagar 1500 moedas mais taxas para quem quiser servir de cobaia em um experimento.



Os personagens são abordados por um grupo de goblins entregadores de panfleto, (pelo menos o triplo de personagens) eles são bem insistentes e não desistem até que cada personagem tenha pego um panfletos de cada entregador.



Uma criança goblin aborda o grupo oferecendo biscoitos a um preço um pouco alto.



No meio da cidade/vilarejo, o grupo avista uma caravana de Goblins circenses montando as suas tendas.



Um Goblin chega em alguém do grupo que possua algo de “valor” à mostra e diz: “isso parece pesado, deixe-me segurar para você, sim?”

O Goblin irá carregar o item e acompanhará o dono até que ele peça o item de volta.



## FIGURAS CURIOSAS



Uma sacerdotisa para os aventureiros no meio da rua e pergunta: “com licença, vocês tem 5 minutos para ouvir a palavra de Mirah?”



Alguém desesperado pede ajuda, dizendo que outrem foi ferido.



Um PdM tenta convencer os aventureiros que eles são apenas personagens de um jogo.



O grupo encontra um anão segurando uma placa que diz: “Insultos Criativos, 2 moedas”.



Um Alquimista tenta vender um pote com um pó azulado. Ele diz que serve para uma “viagem”.



Um faen próximo ao grupo de repente faz uma pose estranha e murmura “asas batendo, marcha de decolagem, turbinas e JÁÁÁÁ...” e dispara levantando poeira.



## OUTRAS FIGURAS CURIOSAS



Um anão estonteado sai cambaleando pela porta de uma estalagem e diz “Aquilo ali tá um inferno!” seguido de um grande estouro vindo lá de dentro.



Em uma conversa com algum membro do grupo, um PdM que aparentemente estava vendendo ou comprando algumas coisas dos aventureiros começa a fazer algumas perguntas pessoais, então diz: “é... podemos marcar nosso casamento agora, o que acha?”



Um fira para um dos aventureiros: “Ei amigo, quanto cobra pela espada? Não está a venda? E a armadura? O quê? Também não? E o escudo, quanto quer nele? Como assim não? Tá... tá, e a tabarda?”



Uma senhora aparece oferecendo doces de chocolate caseiro, quando se aproximam percebem que é uma velha louca vendendo as próprias fezes. Caso os aventureiros não comprem, ela joga a mercadoria nos aventureiros gritando “Caloteiros”.



Um Mahok aborda os heróis, perguntando sobre uma elfa que seria sua irmã. No caso de qualquer reação dos heróis que demonstre que acharam uma elfa irmã de um Mahok algo incomum, o Mahok vai tentar convencê-los A TODO CUSTO de que ele é um elfo e tem apenas ossos largos ( fará piruetas, cantará cantigas élficas, usará arco e flecha e qualquer outra coisa que os heróis pedirem como prova ).



Uma velhinha insiste que conhece a mãe de um dos personagens, e pergunta como está cada membro de sua família.



## <ARTAZES E PANFLETOS



Algum feito do grupo de jogadores sai no jornal local. Bom ou ruim.



Um cartaz na parede informa sobre um concurso de arquearia que vai acontecer em breve. O prêmio é um exímio arco feito por um renomado artesão elfico.



Um cartaz de procurado possui o rosto do grupo de aventureiros estampado.



Um panfleto diz: humanos contra outras raças, juntem-se a irmandade do sangue puro.



Um panfleto diz: sociedade dos anões contra o alcoolismo.



Você encontra um vale refeição, mas é da pior taverna da cidade.



## MAIS FIGURAS CURIOSAS



Um ladino diz que pode roubar qualquer coisa do grupo. Dito isto, ele começa a fazer objetos pessoais dos personagens aparecerem na palma de suas mãos. Porém na verdade, ele é um ilusionista.



Quando o grupo está para sair da vila para uma missão, uma criança corre até deles e entrega um caderninho com rabiscos infantis de algumas criaturas. Curiosamente, as criaturas que eles enfrentarão naquele dia, são exatamente as representadas no caderno.



Três belas irmãs elficas druidas distribuem mudas de plantas.



Um mágico se apresenta no centro da cidade, ele chama todos para seu show e procura um voluntário para seu truque. Ele diz que vai fazer a mágica de fatar uma pessoa ao meio mas ele era um maluco mesmo, e todos veem ele fatar uma pessoa em praça pública.



No meio de um cais, um tritão sai da água gritando desesperado que vê anzóis gigantes voando por aí.



Uma criança chora desesperada no meio da cidade pedindo pra alguém ajudar o passarinho dela descer da árvore. Em cima da árvore há um peru.

# PILHAGEM

A tabela a seguir serve tanto como uma alternativa para pilhagens aleatórias – simplesmente usando o conteúdo dos baús/móveis descritos dentro do que quer que os aventureiros estejam pilhando – quanto como encontros aleatórios em propriamente ditos, em geral para serem utilizados em conjunto ou no lugar de encontros de **Masmorra**.

Role 2d6 de cores diferentes. Se o resultado do dado claro for par, consulte o valor do dado escuro na tabela Par. Se o resultado do dado claro for ímpar, consulte o resultado do dado escuro na tabela Ímpar.



## TABELA PAR



Dentro de um armário existe uma garrafa antiga e lacrada. Seu rótulo diz: Aquela Maldita Cerveja Anã da Boa!



Em um baú, os aventureiros encontram um pote transparente, com um feto dentro, envolto em um líquido viscoso. O rótulo diz: Poção da Restauração.



Os aventureiros encontram um baú escancarado, com algumas pedras de cor de ônix dentro. Se observarem a tampa do baú, nela diz: Cuidado! Não manusear sem proteção.



Os aventureiros encontram uma garrafa lacrada, com um diabrete dentro, implorando para ser libertado.



O grupo encontra um baú repleto de garrafas cheias de licor levemente esverdeado. Tem o gosto de um licor comum das tavernas, mas levemente salgado.

Se olharem bem o rótulo, um dos ingredientes do licor é: Catarro de Goblin.



O grupo encontra um velho mas resistente baú de madeira, fechado e trancado, contendo uma duzia de brinquedos infantis bastante usados mas ainda inteiros.



## TABELA ÍMPAR



O grupo encontra, dentro de um baú bastante antigo e trancado, uma boneca. Uma corda nas costas dela pode ser puxada, e quando feito isso, ela fala um detalhe da vida de cada um. Acionado novamente, ela roga uma maldição em cada um.



Um caderno com desenhos infantis é encontrado.



Em um baú antigo, ou em um sebo de livros antigos, um jogador encontra um livro velho. As páginas estão recheadas de palavras escritas em um idioma estranho e repletas de ilustrações intensamente perturbadoras.



Um saco contendo varios crânios de crianças goblins, todos convertidos em belos canecos. Dentro a um bilhete dizendo: “Canecos para beber cerveja anã”.



Dentro da gaveta há uma varinha negra com uma etiqueta dizendo “A Varinha da Morte”.



Escondido em baixo das quinquilharias há um franco com um líquido âmbar e viscoso como o mel. No rótulo diz “Elixir da Invulnerabilidade”. Se tomarem o líquido tem gosto de vinagre...

## Capítulo 2: Sementes de Aventuras

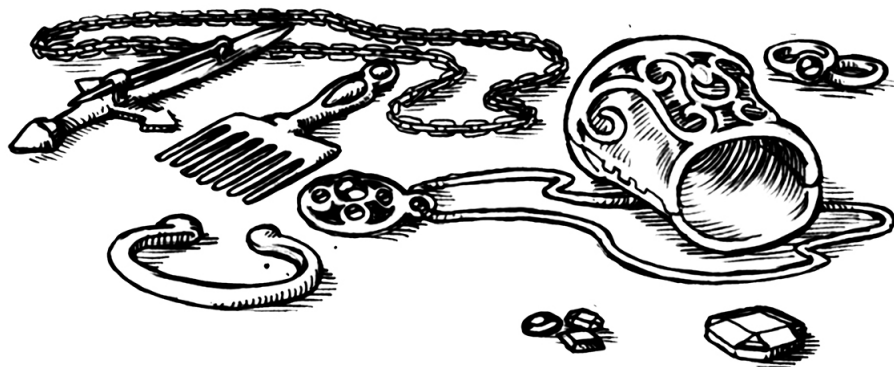
A seguir, uma lista de várias idéias para começar aventuras secundárias em campanhas já em andamento – embora possam ser utilizadas para iniciar uma campanha, se um Personagem do Mestre (PdM) relevante para todos os personagens tiver sido criado propositalmente para este fim – geralmente como parte de uma sessão zero.

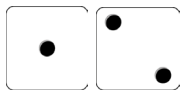
Algumas das Sementes a seguir trazem idéias para desenvolver a trama da aventura ou com alguma reviravolta inesperada, mas a maioria servirá simplesmente como um gancho simples para dar ao Mestre uma maneira criativa de iniciar uma aventura que ele vai precisar criar.

Esta não é uma tabela aleatória, mas sim um compilado de ideias para o

Mestre começar aventuras secundárias – ou até mesmo dar início à uma Campanha – e portanto não precisam de uma rolagem para definir uma entrada aleatória, porém, preservando o espírito do resto do documento, o Mestre pode usar os itens de forma aleatória se assim desejar. Basta seguir as orientações a seguir.

Role 2d6 de cores diferentes. Se o resultado do dado claro for 1 ou 2, consulte o resultado do dado escuro na Tabela A. Em um resultado no dado claro igual a 3 ou 4, consulte o resultado do dado escuro na Tabela B. Para um resultado no dado claro igual a 5 ou 6, consulte o resultado do dado escuro na Tabela C.





## TABELA A



Aldeões falam que se os aventureiros virem uma casa na floresta, lá vive uma bruxa que cultua entidades infernais – porém, a casa é habitada por uma Feiticeira simples e normal.



O PdM importante para o andamento da missão atual dos aventureiros não pode atendê-lo pois foi a um casamento. Só volta em 15 dias, lamento.



Ao adentrar uma loja em busca de itens importantes para sua próxima missão, os jogadores presenciam uma discussão feia e agressiva entre o lojista e sua mulher. Eles não perceberam que o grupo adentrou.



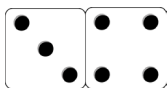
O PdM que o grupo deveria conversar está em uma discussão bastante calorosa com um suposto mercador que lhe vendeu um item falso.




Os aventureiros chegam a uma cidade de colonização Metadília, onde está sendo festejado um grande banquete com direito a fogos de artifício. Um Humano barbado de roupa acinzentada está nos festejos quando o grupo chega à cidade, mas parte logo em seguida, acompanhado por quatro Metadílios.



Ao fazerem amizade com algum PdM, ele apresenta o seu filho ou filha para o grupo. Quando o grupo for partir, esse filho ou filha irá se aproximar de algum membro do grupo e declarar que está apaixonado por ele, e irá pedir para viajar com o grupo caso ele aceite ter um romance.



## TABELA B

 Ao fazerem amizade com algum PdM, ele irá apresentar o seu noivo/noiva para o grupo e pedirá um favor: ele irá oferecer qualquer coisa para que alguém se case com o primogênito da família do cônjuge, pois a família do PdM só aceitará que eles se casem após o primogênito ter se casado.



Ao atacarem algum covil de bandidos, os malfeitores irão se render imediatamente. O líder e diversos membros de alto escalão estão doentes e incapacitados.



Ao entrarem no que achavam ser uma taverna, o grupo descobre que se trata de uma escola. As crianças irão todas levantar de suas cadeiras e pararem de assistir a aula para incomodarem o grupo de aventureiros pedindo para ver os equipamentos, que demonstrem habilidades ou magias, que dêem algum equipamento mágico ou ouro, que os levem em suas aventuras etc. O professor irá tentar sem sucesso controlar as crianças.



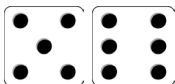
Um casal de guerreiros veteranos aposentados estão preocupados pois a filha está mais interessada em estudar e aprender magia do que treinar com armas. Eles pedem para que os aventureiros ajudem a convencer a filha a continuar o legado da família.



Uma carta surge entre os pertences de um dos aventureiros. Ela é de alguém que supostamente está o observando, descrevendo alguns de seus atos e diz que está interessado em patrocinar secretamente o grupo.



Uma estranha loja, em um local escuro, possui a seguinte placa: Taxidermia Arkanita.



## TABELA <



Alguém bem nervoso pede ajuda para pedir a mão da noiva em casamento.



Quando estão deixando a cidade a guarda local para o grupo e pede para revistar os aventureiros, alegando que receberam uma denúncia de que eles roubaram algo importante. Junto aos guardas há um ansioso joalheiro. Nos pertences de um dos personagens estará um rubi no valor de 10 mil moedas.



Ao chegarem na vila ao final da tarde, encontram-na deserta. Todos os prédios, incluindo o comércio, estão fechados, com as janelas trancadas, não há uma viva alma na rua.



Quando vasculham o espólio da última aventura, os personagens encontram um envelope que não havia lhes chamado atenção. No envelope há um intrincado plano para assassinar o rei!



Um Aesir aos tropeços chega até um dos personagens jogadores e se agarrando a suas vestes profere suas últimas palavras: “Tudo está perdido, eles estão vindo, achem a chave...”. Então ele cai morto na frente do grupo, não há sinais de ferimentos ou envenenamento.



Um Goblin interpela o grupo dizendo ser um antigo e poderoso dragão, que foi amaldiçoado a ficar preso nesta forma pífia. Ele fala perfeitamente e é absolutamente polido e amigável. Ele propõe que se os jogadores o ajudarem a recuperar sua forma gloriosa, metade de seu tesouro será deles.

# Capítulo 3: Nova Organização

*Neste capítulo, apresentamos uma nova Organização de Tebrym, o Correio. Além da história e estrutura da organização, incluímos também a um conjunto de Habilidades comuns aos membros daquela organização, e qualquer personagem que venha a fazer parte delas pode selecionar as Habilidades listadas como se fossem Habilidades Gerais, inclusive durante a criação de personagem, se preencher seus requisitos – e fizer sentido com seu histórico.*

## ◁ O CORREIO ▷


O Comando Organizado para Rápida Remessa de Escritos, Informativos e Ofícios (geralmente referida simplesmente como CORREIO) é formado por um grupo de mensageiros da Ordem da Divina Elevação (ou simplesmente ODE) especializados em carregar e entregar correspondências ao longo de todos os reinos ao redor do Mar do Comércio.

Enquanto a ODE é uma organização mística dedicada à Taranis e quase exclusivamente encontrada no Arquipélago das Três Irmãs, o CORREIO é um dos muitos braços da organização, dedicada à levar informação e conhecimento onde seja necessário. Diferente da ODE, o CORREIO não é composto apenas por seguidores de Taranis – embora hajam muitos entre eles, assim como seguidores de Sarfion – aceitando qualquer um que seja capaz de voar de forma natural ou mágica, o que inclui, em geral, Levents, Faens e um eventual Dragano ou outro, além de Xamãs e conjuradores em geral. De fato, a Carta da Ordem, um pequeno livro que contém as regras e diretrizes do CORREIO que serve como distintivo para seus

membros, contém as magias Asas Celestiais e Levitar registradas em suas páginas finais – muito embora a maioria dos conjuradores que pertencem à organização prefiram se deslocar utilizando Teleporte e Portal ao invés de vôo mágico, cuja velocidade não é tão eficiente para realizar entregas quanto à de criaturas capazes de voar naturalmente.

Os membros da organização são fáceis de identificar devido ao seu uniforme composto por uma tabarda azul e amarela e o sempre presente embornal de couro impermeável que utilizam para carregar as missivas para entregar.

Mensageiros em trabalho para a organização sempre viajam em pares, geralmente compostos por um membro mais antigo acompanhado por um novato. Costumeiramente, conjuradores são acompanhados por outros conjuradores, Xamãs com outros Xamãs, Levents com outros Levents e assim por diante, para que o membro mais antigo possa oferecer dicas mais eficientes e para reduzir os atritos entre os parceiros, que



podem, muitas vezes, trabalhar juntos por anos. Algumas discrepâncias nessa regra podem ocorrer, no entanto, por falta de combinações adequadas. Além de mensageiros, o CORREIO também possui alguns membros que trabalham nas sedes da organização, que servem como grandes centrais para mensageiros, recebendo e armazenando missivas até que possam ser enviadas. Existem sedes do CORREIO em praticamente todas as metrópoles dos reinos ao redor do Mar do Comércio, enquanto cidades e vilas precisam esperar as visitas ocasionais de mensageiros da organização para poderem enviar suas cartas através deles.

A ordem tem se tornado bastante reconhecida ao longo de toda a região ao redor do Mar do Comércio, e cada vez mais vem sendo utilizada em detrimento aos pássaros mensageiros – embora estes ainda sejam muito mais proeminentes para o envio de missivas curtas ou entre cidades próximas. Embora seus serviços sejam considerados caros em relação aos pássaros mensageiros, são mais baratos do que outras formas de comunicação mágica – como aquele oferecido por Escribas e mesmo Conjuradores – e a dedicação da organização tem lhe garantido o respeito da população em geral.

Ingressar na ordem não é difícil, se o personagem tiver a capacidade de voar de alguma forma, e a carreira dentro do serviço postal é relativamente tranquila, com poucas chances de progressão, fato, mas quase nenhuma cobrança. O mensageiro recebe, ao ingressar, o uniforme da organização (uma

tabarda dividida em quatro partes com cores amarelo e azul alternadas), um embornal de couro (com capacidade para até 10 kg) impermeável, além da Carta da Ordem (um pequeno livro que contém as regras e diretrizes do CORREIO e contém as magias *Asas Celestiais* e *Levitar* registradas em suas páginas finais), e assina um pergaminho com seu nome que pode ser utilizado pelos Templários da ODE para localizar o mensageiro utilizando *Localizar Receptor* (ver abaixo). Os Templários da ODE são responsáveis por manter a coesão dentro do CORREIO, destituindo mensageiros caso eles quebrem as diretrizes da organização (utilizando seu status como mensageiros do Correio para fins escusos, entregar correspondências com lacre rompido ou em condições que impeçam de ser lidas, falha em entregar correspondências por um período maior do que sete dias ou não se apresentar à nenhuma sede por um período maior do que um mês). Apenas Sacerdotes filiados à Ordem da Divina Elevação são apontados como Templários, e a seriedade com a qual eles se dedicam a manter o bom nome do CORREIO é, em grande parte, o que tem feito a organização se tornar tão popular. Finalmente, os Postilhões, aqueles membros da organização que trabalham nas sedes recebendo, organizando, armazenando e delegando correspondências para serem entregues pelos mensageiros são, em geral, mensageiros aposentados (seja por idade avançada ou invalidez de algum tipo), Sacerdotes ou Escribas filiados à ODE.

## HABILIDADES EXTRAS

Todos os membros do CORREIO podem selecionar as seguintes Habilidades como se fossem Habilidades Gerais:

### Cartografia

*Habilidade (Técnica) – Suporte*

**Descrição:** Você nunca se perde em qualquer área que já tenha estado ao menos uma vez ou que tenha podido estudar em mapas adequados. Você pode desenhar mapas acurados de uma área que tenha tido tempo para estudar, e pode rabiscar de memória mapas eficientes de qualquer área através da qual você tenha viajado, não importa há quanto tempo tenha estado no local. Além disso, você pode desenhar linhas costeiras tanto por terra ou mar, e sabe tanto manufaturar quanto se orientar usando cartas náuticas.

### Conhecimento Regional [Arquipélago das Três Irmãs]

*Habilidade – Suporte*

**Descrição:** Você conhece profundamente a história e características do Arquipélago das Três Irmãs. Você rola +1d6 em todos os seus testes ligados à história, geografia e folclore ligados à região, e conhece os nomes de todas as personalidades importantes (nobres, líderes militares Burgomestres e líderes de guildas e organizações) do Arquipélago.

### Localizar Receptor

*Habilidade (Magia) – Ação*

**Requisitos:** Detectar Magia

**Mana:** 10

**Dificuldade da Magia:** Varia

**Descrição:** Desenhando um Selo Místico sobre um objeto onde haja um nome próprio escrito pelo alvo, o conjurador dessa magia passa a ter uma intuição sobre a dire-

ção e distância aproximada daquele indivíduo. Se o indivíduo estiver na linha de visão do conjurador, ele brilha com uma leve aura azulada.

É considerado um nome próprio qualquer nome, apelido ou pseudônimo pelo qual um indivíduo se identifique – mas não uma alcunha com a qual a pessoa não seja familiar, um nome falso, ou algo que ela não goste ou rejeite conscientemente, mesmo que seja de uso comum.

A Dificuldade da Magia é igual à Determinação do alvo.

Este Selo Místico dura por 1 hora.

### Voador Eficaz

*Habilidade (Técnica) – Suporte*

**Requisitos:** Possuir asas capazes de alçar vôo

**Mana:** 10

**Descrição:** Você pode assumir uma postura que otimiza sua velocidade em detrimento de sua manobrabilidade. Depois que estiver voando por pelo menos 1 turno, você pode aumentar sua velocidade para o dobro de seu deslocamento normal de voo, enquanto se mantiver em uma trajetória relativamente reta. Este efeito é cancelado imediatamente se você mudar a direção do voo, for atingido – ou decidir se esquivar de um ataque – ou se você realizar qualquer Ação.



