

EDIÇÃO 01 - OUTUBRO DE 2023

ZIME 002





ZINE 002

Rafael Beltrame

1ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ OUTUBRO DE 2023

ESCRITO POR: Matheus Gansohr
João Lima
Téo Farias
Luiz P. Silva
Geovane Aranda
Mathias Batista

EDIÇÃO: Rafael Beltrame
Janary Damacena

REVISÃO: Alekssey Di Piero

LAYOUT: Lungas
Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Lungas
Criador de Imagens do Bing

DIAGRAMAÇÃO: Beto Jr



◆ GOLEM DE CABAÇA ◆

CONSTRUCTO, MÉDIO E NEUTRO
QUALQUER



Encontro 1(1) **Experiência** 205 XP

Tesouro - **Movimento** 9

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	14	8	9

◆ 2 × **GARRAS** + 5 (1d8)

De andar cambaleante e desajeitado, esses golens lembram es-pantalhos. No lugar da cabeça, possuem uma cabaça esculpida com olhos profundos e fantasmagóricos. São criados através de almas aprisionadas por bruxas e feiticeiros utilizando um fruto mágico co-nhecido como Jamarasca.

Combate

Costumam emboscar suas vítimas, se-guindo o alvo até que tenham a opor-tunidade de atacar. Farejam o medo e atacam impiedosamente os inimigos que estiverem mais abalados.

- ◆ **Imunidades:** um Golem de Cabaça é imune ao dano de qualquer arma não mágica. Além disso, não são atingidos por ataques que necessitem de um alvo vivo (como gases, venenos ou magias mentais como ilusões ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos).

- ◆ **Vulnerabilidade:** O Golem de Cabaça recebe o dobro de dano por qualquer tipo de fogo, e todos os testes feitos para resistir ao fogo são considerados difíceis.

Ecologia

Golens de Jamarasca são criados por bru-xas e feiticeiros que fazem uso de uma espécie de cabaça mágica com capacida-de de aprisionar almas.

São comumente utilizados como assas-sinos, guardas ou servos. Obedecem co-mandos relativamente complexos e de maneira eficiente.

Utilidades

A cabeça de um Golem de Cabaça pode ser reutilizada como recipiente para outras almas, permitindo que a alma se comunique através de palavras e frases simples.

◆ *João Lima*

CAOLHO ARSENAL

HUMANOIDE, GRANDE E CAÓTICO
FLORESTAS E SUBTERRÂNEOS

Encontro 1(1)	Experiência 445 XP		
Tesouro T (D)	Movimento 9		
DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	14	10	9

♦ 3 × ARMA + 6 (dano da arma +4)

Feito de um amontoado de partes e corpos de diferentes espécies, geralmente com mais de quatro braços. Formado a partir de restos mortais de trogloditas, ciclopes, guerreiros malignos, sacerdotes profanos e cultistas.

Ninguém sabe ao certo como se dá a criação de um Caolho Arsenal, mas seu propósito é claro: destruir qualquer um que adentre “seu território”.

Talvez não sejam os guardas mais eficientes, mas são leais e intelectualmente frágeis, além de severamente territorialistas.

Difícilmente se expõem à luz do dia, preferindo caçar aos arredores de seus covis/territórios durante a noite, prendendo ou aterrorizando suas presas.

Relatos de aventureiros ou desafortunados que cruzaram com um Caolho

Arsenal disseram que a criatura tem entre 1,90m até 2,50m e pode pesar entre 150 ~ 250 kg, possuindo entre quatro a oito braços e diversas cicatrizes pelo corpo, das quais escorre pus que exala um odor pútrido e insuportável.

São capazes de se comunicar balbuciando palavras e frases não completas com som gutural e grave. Há quem diga que na cabeça de um Caolho Arsenal exista algum fragmento de consciência ou memória.

A criatura se sente atraída por itens mágicos e armas aprimoradas: *Será que a espada do cavaleiro desaparecido ou aquela adaga misteriosa não estariam sendo pelo Caolho Arsenal, ou ainda, trancafiadas em seu covil?*

Combate

Ainda conservam instinto de batalha e podem conjurar magias, além de realizar ataques corpo a corpo e de arremesso (não utilizam arcos).

Apesar de vários braços, um Caolho Arsenal pode realizar apenas 3 ataques corpo a corpo por rodada.

O Caolho Arsenal procura não arremessar suas armas por qualquer motivo. Além disso, dificilmente trará consigo uma quantidade de armas menor que seu número de braços.

♦ **Infravisão:** 30m.

♦ **Magias:** O olho de um Caolho Arsenal

tem a capacidade de armazenar e conjurar as seguintes magias:

- ♦ **Construção:** como um clérigo de nível 1 (uma vez ao dia).
- ♦ **Aterrorizar:** como um necromante de nível 1 (uma vez ao dia).
- ♦ **Agarrar:** caso acerte dois ataques consecutivos, o alvo está agarrado, e na próxima rodada pode tentar uma JPC para se livrar. A criatura passa a atacar apenas apenas uma vez enquanto estiver agarrando.
- ♦ **Alerta de Vigilância:** há uma chance de 1-2 em 1d6 de perceber ou sentir inimigos ou criaturas desconhecidas adentrando seu covil.

Ecologia

Um Caolho Arsenal, dificilmente conviverá com outra criatura da mesma espécie. Poderá ser encontrado sozinho guardando um local específico, mas é capaz de conviver com quaisquer criaturas que estejam sob o comando do mesmo senhor ou que costumam se impor através da força e agressividade.

Seu covil, em geral, se encontra em locais que possuem abrigo à luz do sol, tais como ruínas, cavernas e grutas. Pode também se localizar em florestas, desertos ou regiões geladas.

Utilidade

O olho de um Caolho Arsenal pode ser utilizado na fabricação de itens mágicos para armazenar magias de primeiro círculo (até duas) ou itens de infravisão.

Dicas aos Mestres

Em sua aventura o olho de um Caolho Arsenal poderá conter propriedades mágicas diferentes das apresentadas. Sugere-se a preferência por características mais próximas às criaturas que forem utilizadas em sua criação.

♦ Luiz P. Silva





A CARRUAGEM DA PROCISSÃO FÚNEBRE

(ITEM ÚNICO)

A Carruagem da procissão fúnebre parece uma carruagem velha e abandonada.

Seu dorso é feito de madeira acinzentada e a sua arca é revestida por uma fina camada de linho branco. O interior apresenta um número de assentos igual ao de aventureiros, além de espaço para armazenar armas e mantimentos.

O verdadeiro poder da carroça, contudo, só aparecerá durante a noite. Uma forte neblina iniciará quando alguém decidir romper os grilhões que impedem o movimento da carroça e a um piscar dos olhos surgirão um par de cavalos magros e esqueléticos nas guias da carroça, assim como um homem pálido e esquelético que servirá de cocheiro.

Ele não cumprimentará ninguém e manterá o olhar constante rumo ao horizonte e, apesar de ser pensante, não emite qualquer som. Todo dano causado aos cavalos e ao cocheiro é revertido ao atacante.

Ele começará a viagem assim que lhe for dado um destino de, no máximo, 80 km de distância. Qualquer um que fique de fora da carroça deverá correr para entrar antes que a perca de vista.

Ao andar, a carroça irá irradiar uma neblina constante em um raio de até 20m. Aqueles que estiverem dentro da carroça ouvirão gritos e choros vindos do lado de fora. Porém, qualquer um que ouse levantar o véu e espiar o que há para além do limiar deverá fazer um teste JPC “Muito Difícil”, em que

uma falha deixará o personagem desmaiado e com o pontos de vida. Uma falha crítica matará o personagem instantaneamente.

A neblina constante faz com que os passageiros confundam seus sentidos e percam o senso de direção, de forma que mesmo que tenham percorrido quilômetros, percebe-se como se apenas alguns minutos tenham passado.

A carruagem chegará ao destino a 15 min de distância do local desejado e sempre à meia-noite, mesmo que em situações normais pudesse ter chegado antes.

A carroça viaja sempre entre os planos, de maneira que sair dela revelará uma terra desolada, onde os mortos vagam, além de demônios maiores e outras criaturas do submundo infestarem o local.

Ao chegar ao destino o cocheiro irá seguir viagem até que a carruagem suma novamente na neblina e qualquer um que decida manter-se a bordo nunca mais será visto novamente. A carruagem reaparece 3 horas depois em um raio de 1km de onde desapareceu, e então os grilhões deverão ser partidos novamente para que comece uma nova viagem.

♦ *Mathias Batista*



TOCHAS NÃO MAIS ILUMINAM O CAMINHO

IDEIA GERAL

Aventura para grupos de 3 a 5 Personagens de níveis 1 a 4.

Os personagens chegam a uma vila (sinta-se livre para nomeá-la ou use alguma do cenário de Valansia, por exemplo) e precisam investigar os rumores de uma Aparição que ronda a noite no cemitério. O local fica no alto de um peremptório. A investigação pode iniciar via pedido de um contratante (O taberneiro da vila, chamado Léon)

A forma como essa one-shot pode ser introduzida fica a critério do mestre, porém aqui vão algumas sugestões:

- ◆ Em alguma outra cidade há um panfleto pedindo ajuda;
- ◆ Os personagens encontram a vila por acaso ou para restabelecer seus suprimentos (a one-shot funcionaria como side-quest para uma campanha já em curso);
- ◆ Os personagens podem encontrar, na estrada, com alguma comitiva de moradores da vila que estão de mudança de lá. Ao questionarem seus motivos, os moradores oferecem uma explica-

ção, gerando um gancho para a investigação;

Ao chegarem na pitoresca vila, os moradores estão altamente desconfiados. Seus semblantes são frios e tristes.

Rumores

- ◆ **Giza, uma idosa que mora próximo do que parece ser a entrada da vila:** Já faz alguns meses que a Aparição ronda o cemitério. Por conta disso, há uma névoa constante no local (redução da visibilidade; todo teste que envolva de alguma forma a “visão”, ou que a visibilidade influencie, se torna um teste Difícil). (Qualquer outro morador pode contar esse rumor, caso o mestre prefira);
- ◆ **Tendor, O Acólito de [Divindade a sua escolha; para Valansia, Artheus]:** As pessoas que faleceram desde que a Aparição começou a surgir estão sendo enterradas num terreno aberto próximo da vila (talvez os PJs possam ter visto o local ao se aproximarem da vila, vindos do Leste: montes de terra que se destacam da grama comum, com a presença de símbolos religiosos feitos de madeira improvisada. Há um cheiro horrível no vilarejo quando o vento sopra forte vindo do Leste.
- ◆ **Melebita, A curandeira. Uma jovem**

meio-elfa: Dizem que os corpos enterados de maneira improvisada estão infectando o solo. Algumas plantações têm crescido e não dão resultados. Outros dizem que há uma doença entre os moradores e eles não gostam de mencionar que se infectaram. Causa febres, secreções nos olhos e ouvidos. Os animais domésticos identificam os infectados “avisando” ao latir para eles ou se comportando de maneira estranha perto deles (nesse momento, pode-se descrever um gato na taberna, que chia e sai correndo quando um homem entra e pede uma bebida, sentando-se ao lado dos personagens, por exemplo).

◆ **Pertemonte “Cabelo Cinza”, um residente da vila que é caixeiro viajante:**

Na taberna da vila, que anda largada e com poucos frequentadores, Pertemonte diz ter visto o marido de uma moça local que sumiu pouco antes da Aparição começar a se manifestar. O marido se chama *Queston* e estava bebendo até cair na taberna de uma cidade a 250km da vila.

No Cemitério

Quando os personagens forem ao cemitério, a Aparição os ignora e apenas chora, vagando. Tem aspecto feminino, como se fosse uma luz azulada translúcida que flutua a meio metro do chão. Seu rosto carrega um semblante triste e ela anda com os



Importante!

Se algum clérigo ou outra classe usar alguma magia, pule diretamente para o ponto abaixo!

braços quase dobrados, como se carregasse algo no colo. Ela também não recebe dano físico ou mágico, caso os personagens tentem atacá-la e, sequer, revida.

Por fim, ela vai até um local e lá pode ser descoberta a entrada de uma enorme tumba. A entrada é uma grande escadaria. Ao descerem, um mecanismo se ativaria e a entrada é selada. O mestre pode criar a razão que desejar e couber, dependendo se ajustou a aventura ou não. Uma sugestão é justificar a entrada destruída pelo próprio espectro, para tentar defender Ilibin. Uma outra razão pode ser o uso de uma maldição feita após o sepultamento de Amélia e Ilibin por Queston.

ENCONTROS MENORES NA TUMBA

ZUMBIS [2D4]

- [35 XP]

DV 2 CA 13 JP 8 MV 6 MO 7

1 × **MORDIDA** + 2 (1D4 + 1 + INFECÇÃO)

1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)

◆ **INFECÇÃO** personagens mordidos devem passar em uma JPC ou se tornarão Zumbis em 1d4 dias, a não ser que uma magia de Curar Doenças ou Curar Ferimentos seja usada no alvo infectado.

ESQUELETO [3D4]

- [15 XP]

DV 1 CA 13 JP 4 MV 9 MO 7

1 × **ARMA** + 2 (ARMA + 0)

1 × **GARRA** + 2 (1D6 + 2)

◆ **CORPO DE OSSO** armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

RATAZANAS [3D6]

- [10 XP]

DV ½ CA 13 JP 4 MV 9 MO 8

1 × **MORDIDA** + 1 (1D3 + DOENÇA)

◆ **DOENÇA** um rato possui 1 chance em 1d6 de transmitir *Febre do Esgoto* a um alvo mordido. Um alvo mordido que falhar em uma JPC, ficará doente e com valor de Constituição igual a 1 por 1d6 dias.

GHOULS [1D6]

- [95 XP]

DV 3 CA 14 JP 7 MV 9 MO 8

1 × **MORDIDA** + 3 (1D3 + PARALISIA)

2 × **GARRA** + 3 (1D4 + PARALISIA)

◆ **PARALISIA** alvo atingido por um Ghoul deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Ghoul.

ARMADILHAS

1 ARMADILHA: ÁCIDO CAI DO TETO

DANO REGRESSIVO DE 1D4.

2 ARMADILHA: FUNDO FALSO

ABRE-SE AO RECEBER PESO. DANO QUEDA 1D6.

3 ARMADILHA: LANÇA-CHAMAS

APARATO DISPARA AO SER ROMPIDA UMA LINHA QUASE INVISÍVEL. DANO 1D6 DE FOGO.

4 ARMADILHA: DESABAMENTO

ROCHAS CAEM DO TETO. DANO 1D6.

Na hora de organizar as armadilhas o mestre é livre para modificar as localidades. Todavia, é importante que a sala do *puzzle* seja mantida, pois é a “última” sala antes do encontro com o chefe da *one-shot*. As indicações deste material servem como sugestão. Você pode tanto retirar armadilhas quanto adicionar mais. Se quiser sortear a armadilha role 1d4 e compare ao resultado.

OUTRAS APARIÇÕES

Os personagens veem as Aparições, mas as Aparições não os veem. Elas emulam os últimos momentos de suas vidas.

KERSPI

Ex-Soldado aposentado que fazia vigilância nos entornos da vila. Foi comido por um Urso Marrom próximo a um rio.

YOHAN

Morreu sentado em uma latrina quando recostou sem prestar atenção, com a pressa da dor de barriga, à besta no canto. Ela deslizou e disparou em sua face.

GREBSTAN

Morreu esfaqueado quando foi pego roubando num jogo de cartas em uma taberna duvidosa.

QUEBRA-CABEÇAS

A sala se fecha inteira. Nas paredes, 3 símbolos aparecem: Lágrima, Semente e Fruto, queimando como fogo nas cores verde, vermelho e amarelo. Na porta da saída estão os mesmos símbo-

los, porém sem fogo. É preciso acender na ordem correta. (Semente > Fruto > Lágrima. Cada erro dispara uma armadilha de flechas de direções diversas, com a chance de 1-3 em 1d6 de irem na direção dos personagens. Dano 1d6-1 (no mínimo 1 de dano).



MELINDA

Esta emulação dos últimos momentos em vida deve ser a melhor narrada. Melinda é a Aparição. Crie um clima de suspense. Dê pistas que façam os personagens entenderem quem ela é.

Uma jovem e bela moça está preparando alguns panos limpos e os dobrando na mobília da casa. Ela canta uma canção:

*“Que lindo, meu menino, bem
pequenas são suas mãos
Ainda bem que estou aqui, te
protejo sem pensar
Oh, menino corajoso, pra ti fiz
essa canção
Que cresças lindo, majestoso,
um errante a vagar!”*

A jovem então pega seu bebê no colo dizendo: “Será sim, meu pequeno Ilibin, um grande homem” e trisca levemente com a ponta do dedo indicador no nariz da criança que balbucia. Alguns momentos depois, um homem entra pela porta. É Queston, um Ex-Aventureiro que acu-

- 1** Armadilha
- 2** Esqueletos
- 3** Kerspi / Ghouls
- 4** Armadilha
- 5** Grebstan / Ratazanas
- 6** Armadilha
- 7** Yohan / Quebra-Cabeças
- 8** Armadilha
- 9** Melinda / Zumbis
- 10** Sarcófago
- II** Saída

mulou riquezas em suas andanças. Sem conseguir mais acompanhar o ritmo de exploração com os jovens, se aposentou e constituiu família. Cansado e entediado da vida bucólica, se entregou às bebidas. Neste dia, Queston tentou pegar seu filho no colo. Completamente embriagado, Melinda não permitiu. Enfurecido, ele a atacou e sem que pudesse pensar, passou dos limites. Queston escondeu os corpos, na calada da noite, em uma tumba que havia descoberto anos atrás na vila, mesmo local aonde guardou seu tesouro amalhado.

SARCÓFAGO

Aqui se encontra o sarcófago do pequeno Ilibin, filho de Melinda. Ao o abrirem, os personagens conseguem ver que no pescoço do corpo embalsamado do bebê há um colar. É um item mágico. O colar emana uma luz púrpura e alva. Sempre que vira-da para a Aparição, faz seu corpo etéreo ser passível de levar dano comum e mágico. Ao retirar a joia do pescoço da criança, Melinda surge atacando os personagens.

O mestre é livre para adaptar o bloco de estatística desse monstro, podendo dar sua própria visão de como seria a Aparição de Melinda, assim como habilidades e magias, se o desejar.

Há uma porta secreta que dá para um túnel escavado rapidamente, que desemboca no lago próximo da vila.

MELINDA

MORTO-VIVO, MÉDIO E CAÓTICO
QUALQUER

Encontro 3d6

Experiência 10 XP

Tesouro -

Movimento 9, 15V

DV [PV]	CA	JP	MO
7 [45]	18	11	12

- ◆ 1 × **TOQUE** + 6 (1d8 + dreno)
- ◆ **DRENO:** o ataque da Melinda, além do dano normal, drena 2 níveis do alvo caso este não passe em uma JPC. Um alvo que tenha todos os seus níveis drenados por Melinda retorna como um Espectro e passa a defender eternamente o túmulo Ilibin.
- ◆ **LIGAÇÃO ETERNA:** Melinda não pode sofrer dano físico ou mágico ou quaisquer efeitos enquanto não for “iluminada” pela luz que emana do colar de Ilibin. Quando isto ocorrer, Melinda sofre efeitos físicos e mágicos normalmente. “Ligação Eterna” nunca acaba e só perde seu efeito (fazer com que Melinda possa sofrer danos) quando a luz é apontada para ela.
- ◆ **UMA MÃE DEFENDE SUA PROLE:** Melinda não sofre efeito da magia Afastar Morto-Vivo ou qualquer outra magia que influencie o comportamento de criaturas da categoria “morto-vivo”.
- ◆ **FACE REVELADA:** Os traços de Melinda, apesar de terem a aparência fantasmagórica, são conservados, como o seu corpo era enquanto ainda viva. Se a luz do colar de Ilibin for apontada para ela, uma aparência cadavérica é revelada. Esta aparência some se a luz não a tocar, retornando as feições de Melinda viva.

◆ Téo Farias

Andarilho das Sombras

O Andarilho das Sombras é um elfo drow que estudou o caminho das teias sombrias e as dominou. Como um poder arcano, oriundo das trevas, esses seres vagam pelo mundo em busca de forças mágicas. Assim como outros praticantes da magia das trevas, o Andarilho das Sombras faz pactos para obter suas magias.

Restrições:

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Andarilho das Sombras está limitado a personagens elfos drows. Além disso, só estão aptos a conjurar as magias que o plano sombrio lhes proporciona. Continuam com as habilidades **Ler Magias** e **Detectar Magias**, e podem usar todos os itens mágicos como um Mago padrão faria. O Andarilho das Sombras pode usar armas médias e grandes, porém está limitado ao uso de armaduras leves para não prejudicar seus poderes. Eles mantêm os mesmos traços da raça, descrita no *LB3*, *pág. 70*.

1 Teleporte: Esse personagem pode se teleportar através das sombras usando sua ação de movimento. A distância do teleporte é igual ao seu deslocamento, de um ponto a outro, onde houver sombra. Se o personagem estiver sendo vítima da manobra “agarrar”, ele pode usar o Teleporte para

sair do quadrado inimigo sem oferecer um contra-ataque (mas precisa estar próximo a uma área com sombra). Ele pode usar este poder um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência. Além disso, como elfo drow, eles podem conjurar a magia *Escuridão* como habilidade, e podem enxergar normalmente dentro dela. O personagem pode conjurar essas habilidades novamente, depois de um descanso curto.

3 Raio Negro O Andarilho das Sombras extrai seu poder das forças malignas, onde há medo e dor. Assim, ele pode disparar um raio de energia que causa o dano de $1d8 + \text{modificador de Inteligência}$ em um inimigo a até 10 metros de distância. Essa habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Inteligência.

6 Invisível: O Andarilho das Sombras pode usar a habilidade *Esconder-se*, numa área de sombra, com o resultado de 1-4 em $1d6$, mesmo que esteja sendo observado.

10 Lâmina Negra: O personagem escolhe um inimigo a até 10 metros de distância e o marca com o selo das



sombras. O alvo não tem direito a JP. Desta forma, sempre que conseguir atingir esse alvo com um ataque corpo a corpo, o dano causado é dobra-

do. A marca dura até o fim do encontro ou até a morte do alvo.

◆ *Geovane Arandas*

Combate Voraz

Combates corpo-a-corpo armados podem estar recheados de coronhadas, cotoveladas, cabeçadas, etc. Na tentativa de tirar um adversário de combate da maneira mais rápida possível, você pode substituir uma ação de movimento por uma jogada de ataque (difícil) para **nocautear** (ver nocaute LB1 pág.92) um

adversário. É possível tentar isso por um número de vezes igual ao nível do personagem, por combate.

Um adversário caído pode ser acudido por um aliado, que gasta sua ação de movimento, e no final do turno o nocauteado retorna ao combate.

Combater com Duas Armas

Combatentes confiantes em suas habilidades de combate armado muitas vezes usam uma arma na mão inábil no lugar de um escudo, acreditando que a melhor defesa é o ataque!

Na mão inábil será possível apenas usar uma arma corpo-a-corpo leve. Ao escolher atacar com duas armas, um único ataque será feito com uma única rolagem Difícil (-2), e caso acerte, deve-se adicionar o dano da arma da mão inábil. O modificador de Força será contabilizado apenas uma vez.

A partir do nível 6 o combatente poderá usar uma arma de tamanho normal, exceto se houver uma restrição de classe.



♦ *Matheus Gansohr* | @lenindragonsrpg