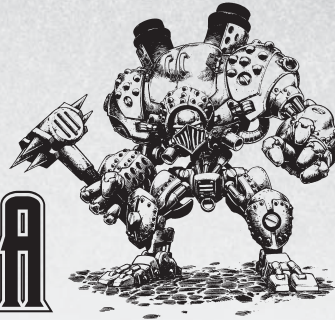


# MÁQUINAS DE GUERRA



*Publicado originalmente na No Quarter Magazine Nº 4, em janeiro de 2006.*

## OS SOLDADOS DOS REINOS DE FERRO

### A TRIPULAÇÃO DO MORTUÁRIO

Muito antes de Toruk espalhar sua sombra imortal sobre o arquipélago, o lugar já era habitado por assassinos e saqueadores, descendentes dos foradalei banidos do continente. Os mais notórios desses bandos serviam ao rei pirata Threnodax, governante do domínio de Brejo Negro, na extremidade norte de Scharde. Seu capitão mais habilidoso era Rengrave, cuja tripulação sanguinolenta conquistou grande reputação por massacres, rapinagem e ondas de terror sádico contra os vilarejos da costa dos reinos de Thuria, Tordor, Caspia, Ramarck e até mesmo Kos.

Esse implacável capitão selou seu destino ao capturar um grande navio fúnebre, enviado ao Negro no ano 1005 A.R. Esses luxuosos navios partiam como uma última demonstração de respeito aos nobres da costa de Tordor. Levavam apenas o cadáver do nobre, oferendas dos enlutados e um único capitão vivo — o porta-estandarte do nobre, que jurava acompanhar seu senhor na pós-vida. Esse era o mais sagrado ritual daquele povo, transmitido a partir de um antigo ritual menita, e mais tarde adaptado para Morrow, incluindo preces ao Ascendido Doleth, o patrono dos marinheiros.

Interferir com um navio fúnebre era um sacrilégio impensável. Isto não deteve o maligno Capitão Rengrave,

**NADA SOBREVIVE AOS GRUPOS DE ABORDAGEM DO MORTUÁRIO.**





quando ouviu o som da corneta e avistou a embarcação fúnebre singrando as ondas, solitária. Era o maior e mais poderoso navio já construído em Tordor, uma grande nave de quatro mastros, boa demais para ser desperdiçada nas profundezas. Fraco de fome e sede, o leal capitão mal pôde erguer sua arma em defesa, quando o pirata perfurou seu coração. Amaldiçoou o assassino com suas últimas palavras, recebendo nada em troca, exceto um riso de escárnio.

Os piratas pularam a bordo, saquearam as riquezas do nobre falecido e comemoraram com uma paródia de velório. Amarraram os cadáveres sobre a proa, para servir como mórbidas carrancas. O Capitão Rengrave retornou a Brejo Negro, e entregou o robusto navio ao Rei Threnodax, que declarou-o a nau-capitânia de sua frota, nomeando-o *Mortuário*, por sua cor escura e suas origens funéreas. O *Mortuário* levou morte e ruína a todos que navegaram contra ele, esquivando-se de frotas maiores para voltar com pilhagem ao Rei Threnodax.

O domínio dos reis piratas terminou quando uma grande forma alada sobrevoou a Ilha da Rocha Negra, passando pelo canal estreito e desvanecendo-se entre as montanhas escarpadas e inexploradas que compõem a espinha escura da grande ilha. Muitos habitantes das comunidades ao redor, cada uma o domínio de um lorde bandido, testemunharam a sombra dessa chegada. Pela primeira vez em uma década, os reis piratas convocaram uma reunião, para discutir o avistamento. Os reis desprezavam-se mutuamente, invejosos das fortunas uns dos outros e deleitando-se com a miséria de seus pares. Como o mais influente rei pirata, Threnodax foi o anfitrião do conselho, em sua fortaleza portuária, que protegia as docas de Brejo Negro. Os reis não conseguiam chegar a um consenso sobre um plano de ação, ou mesmo sobre o que significava a chegada do dragão.

Um emissário, sua forma agigantada oculta por um capuz, chegou ao conselho. Este pode ter sido um descendente dos antigos refugiados molgur que haviam se estabelecido nas Ilhas Scharde, dispostos a suportar as agruras das montanhas selvagens. Proclamou-se servo de Toruk, o lorde dragão, que reclamava aquela ilha como seu novo domínio. Os piratas tinham uma escolha: curvar-se a Toruk ou enfrentar a aniquilação.

Os reis nunca haviam enfrentado um adversário que não pudessem dominar, e responderam matando o emissário, e disparando seu cadáver de uma catapulta, em direção às montanhas. Moorcraig e Threnodax eram os mais explícitos em seu desdém pelas exigências do dragão, e tentaram reunir os outros reis para uma demonstração de força. Consideravam-se poderosos demais para que uma única criatura pudesse ameaçá-los, e conclamaram uma caçada, para encontrar o dragão e pôr-lhe um fim.

Enquanto essas discussões rugiam, Toruk não ficou parado. Observou a morte de seu emissário e lançou-se aos céus, voando acima das nuvens e rastreando o caminho de um único grande navio, já atracando próximo a um vilarejo

infeliz a sul de Forte Pendente. Claramente, o dragão observara os reis piratas, e conhecia suas forças. Não foi por acaso que escolheu pousar à frente do *Mortuário*, permitindo que a tripulação visse-o em toda a sua glória. Mesmo sendo piratas sem igual, todos estremeceram ante o dragão. Até mesmo o grande capitão manteve-se apenas segurando-se ao timão com uma rigidez cadavérica. O sangue fugiu de seu rosto quando o dragão falou:

— Ofereço imortalidade em meu serviço. Reneguem seu rei, ou devorarei suas almas.

O Capitão Rengrave pronunciou as palavras, renegando Threnodax e oferecendo-se a Toruk. Seus oficiais eram presos com juramentos a ele, e a tripulação, por sua vez, era jurada aos oficiais — o pacto estava feito. Seus rostos retorceram-se em pavor surpreso quando Toruk soprou sobre eles. O inferno de chamas verdes rolou pelo ar como uma coisa viva, banhando o navio num batismo de nafta profana. O dragão soprava e a tripulação inspirava — o navio e todos a bordo foram consumidos, obliterados e recriados. Sob o coro de trezentos gritos agonizantes, o navio transformou-se em brasas, acesas pelo fogo insaciável que ainda queima. As velas e cordames foram para sempre recobertos com fogo verde vivo.

O capitão entoou um cântico que ainda se ouve no vento maligno quando seu navio se aproxima:

— Glorioso Pai-Dragão, mestre de todos nós, tormento eterno, morte rejeitada!

Tendo se tornado um verdadeiro navio fúnebre, a embarcação voltou a Brejo Negro, seus movimentos independentes do vento, já que o sopro de Toruk empurrava-a. Algum estranho encantamento disfarçou sua natureza, e o navio prosseguiu sem obstáculos pelas outras embarcações e torres de sentinelas, direto para as docas sob a fortaleza, onde os reis piratas debatiam.

As naus-capitânias dominavam o porto — todas, exceto aquela pertencente a Moorcraig, que ficara entediado das discussões e voltado a seu castelo na noite anterior. A pilhagem de um navio chamado *Promessa de Thuria* estava guardada nos porões de Moorcraig, e o rei pirata estava ansioso por contar suas riquezas. Apenas ele, dentre todos os reis, deixou de testemunhar o *Mortuário*, quando mostrou sua aparência de pesadelo, fogo verde ardendo em cada mastro, enquanto centenas de atormentados emergiam de seus conveses, sedentos por massacre. Foi assim que a própria nau-capitânia do Rei Threnodax tornou-se a ferramenta de sua destruição. A fortaleza em Brejo Negro era defendida por três mil guerreiros, todos piratas ou bandidos veteranos, escolhidos a dedo pelos reis. Mesmo assim, enquanto os defensores retalhavam cada atormentado, os inimigos reapareciam momentos mais tarde, ao lado de um dos oficiais a quem haviam jurado suas almas. O capitão incentivava-os, seus olhos ardendo com o fogo de Toruk. Os treze reis piratas foram os únicos a sobreviver, testemunhando o banquete de cadáveres, suficiente para engordar dez mil abutres.



Toruk pousou na fortaleza e transformou-a em cascalho, preservando apenas a torre dos reis. Eles se curvaram ao dragão e submeteram-se à Sua vontade — todos exceto Threnodax, teimoso até o fim. Por sua temeridade, Toruk consumiu o rei esquecido, e manteve sua alma em tormento eterno, como um troféu. Os doze reis ergueram-se como Lordes Liches, enviados para erguer um império para seu mestre. Poucos lembram-se de que os primeiros servos de Toruk foram o capitão e a tripulação do *Mortuário*.

Enquanto o navio persistir, a tripulação perdura. A destruição de um oficial garante um tempo de alívio, já que a tripulação deve aguardar até que seus superiores tenham retornado para espalhar sua mácula pelo mundo. O grande capitão morto-vivo nunca conheceu a verdadeira derrota, e

toda a tripulação está presa a ele, assim como ele e o navio estão presos a Toruk.

Por dezesseis séculos o grande navio fúnebre conhecido como *Mortuário* navega a serviço de Toruk. Periodicamente, a tripulação captura homens valorosos de navios dos vivos, arrastando-os para o capitão, e fazendo-lhes a mesma oferta que o dragão lhes fez. Batizados nas chamas de Toruk, aqueles que aceitam recebem o direito de juntar-se à tripulação de atormentados. O navio é, hoje em dia, apenas um dos vários tripulados pelos horrendos marinheiros — Toruk recompensou outros com sua bênção de fogo eterno. Mas o primeiro foi o *Mortuário*, outrora a nau-capitânia do arrogante Rei Threnodax, que recusou-se a se curvar ao Pai de Todos os Dragões.

## ATORMENTADOS

Atormentados são mortos-vivos tenazes, que erguem-se daqueles assassinados em agonia horrível, mas presos por juramentos, paixões ou objetivos incompletos, o que permite que suas almas ignorem o chamado de Urcaen. Atormentados são presos a uma pessoa, lugar ou coisa específicos — o locus. Sua essência é ligada à integridade do locus. Atormentados parecem cadáveres animados apodrecidos, com roupas, equipamentos e armas.

Quando o corpo físico de um atormentado é destruído, transforma-se em pó, e a criatura adquire uma forma espiritual, invisível e incorpórea. Seu grande objetivo então é retornar ao locus — uma vez que esteja perto, pode se recriar, recuperando seu corpo físico e seu equipamento.

O comportamento de um atormentado lembra o modo como era em vida, adaptado para sua nova tendência (se for o caso). Tem vontade própria completa, embora seja compelido a voltar de tempos em tempos para seu locus. A única maneira de destruir permanentemente um atormentado é destruir o locus, ou sua forma incorpórea.

É possível que um atormentado tenha outro atormentado, com mais dados de vida, como seu locus. Por exemplo, marujos atormentados podem ser ancorados a um contramestre atormentado, que é ancorado a um capitão atormentado, que é ancorado a um navio.

### CRIANDO UM ATORMENTADO

“Atormentado” é um modelo adquirido, que pode ser aplicado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso. A criatura (daqui por diante denominada “criatura-base”) precisa ter Carisma igual ou maior que 6.

**Tipo:** muda para morto-vivo.

**Dados de Vida:** todos os Dados de Vida atuais e futuros mudam para d12.

**Classe de Armadura:** +4 de bônus de armadura natural.

**Qualidades Especiais:** a criatura-base adquire as qualidades especiais listadas abaixo.

**Forma Espiritual (Sob):** quando reduzido a 0 pontos de vida, o atormentado transforma-se em sua forma espiritual. Na forma espiritual o atormentado recupera todos os seus pontos de vida, fica invisível e incorpóreo, e adquire deslocamento de voo de 6 m e capacidade de manobra perfeita. Caso esteja a 4,5 m ou menos de seu locus, o atormentado irá recriar sua forma corpórea, com pontos de vida totais e equipamento vinculado, como uma ação de rodada completa. Equipamento vinculado inclui todos os itens que o atormentado possuía quando tornou-se um atormentado. A forma espiritual sempre se move diretamente para o locus, realizando ações de movimento total, e não pode realizar ataques. Enquanto o locus existir, a forma espiritual tentará retornar para ele, a despeito de quanto demore. Caso o locus seja destruído ou morto, ou se a forma espiritual for reduzida a 0 pontos de vida, o atormentado é permanentemente morto. Magias como *revelar almas* (GPRF) permitem que o conjurador enxergue uma forma espiritual.

**Resistência a Expulsão (Ext):** atormentados têm +4 de resistência a expulsão.

**Habilidades:** +2 de Força e +2 de Destreza. Atormentados não têm valor de Constituição.

**Nível de Desafio:** +2.

**Tesouro:** quaisquer itens que o atormentado tenha adquirido além de seu equipamento vinculado. Todos os itens vinculados transformam-se em pó quando o atormentado transforma-se em sua forma espiritual.

**Tendência:** muda para Má, mas permanece a mesma da criatura-base, em relação a Leal ou Caótico.

### MUNIÇÃO DE NECROTITA

As pistolas utilizadas pelos atormentados do *Mortuário* e de navios similares a serviço de Toruk disparam cargas feitas de pedaços endurecidos de necrotita, que corroem carne viva. Essas balas causam 1 ponto de dano adicional por energia negativa contra todos os alvos.



## A TRIPULAÇÃO DO MORTUÁRIO

**Marujo:** Scharde Atormentado Combatente 3; ND 4; Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado); DV 3d12+3; 22 PV; Inic. +6; Desl. 9 m; CA 19 (+2 Des, +2 armadura, +1 escudo, +4 natural), toque 12, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +5; corpo-a-corpo: *sabre* +6 (1d6+2, dec. 18-20); QE características de morto-vivo, forma espiritual, resistência a expulsão +4; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +3, Von +0; For 15, Des 14, Con -, Int 10, Sab 9, Car 8.

*Perícias\* e Talentos:* Equilíbrio +4, Escalar +4, Natação +5, Profissão (marinheiro) +2; Foco em Arma (*sabre*), Iniciativa Aprimorada, Vitalidade.

\*Os bônus de perícias acima levam em conta os modificadores raciais dos Scharde (ver *GPRF*) e a penalidade de armadura.

*Equipamento:* broquel, couro, *sabre*.

**Contramestre:** Scharde Atormentado Guerreiro 4/Ladino 3; ND 9; Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado); DV 7d12+7; 52 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 23 (+3 Des, +5 armadura, +1 escudo, +4 natural); Atq Base +6; Agr +10;

corpo-a-corpo: *sabre* +1 +12 (1d6+7, dec. 18-20); ou à distância: *pistola militar* +1 +10 (2d6+1 mais 1 de energia negativa, dec. 19-20/x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *sabre* +1 +12/+7 (1d6+7, dec. 19-20); ou à distância *pistola militar* +1 +10 (2d6+1 mais 1 de energia negativa, dec. 19-20/x3); AE ataque furtivo +2d6; QE características de morto-vivo, encontrar armadilhas, evasão, forma espiritual, redução de dano 5/contusão, resistência a expulsão +4, sentir armadilhas +1; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +7, Von +1; For 18, Des 16, Con -, Int 13, Sab 9, Car 8.

*Perícias e Talentos:* Blearf +11, Equilíbrio +13, Escalar +9, Intimidação +6, Natação +11, Ofícios (armas de fogo) +7, Profissão (marinheiro) +9, Saltar +11; Especialização em Arma (*sabre*), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (*sabre*), Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vitalidade.

*Equipamento:* broquel obra-prima, couro batido obra-prima, *pistola militar* +1, munição de necrotita, *sabre* +1, sobretudo blindado obra-prima.

OS TRIPULANTES DO MORTUÁRIO UTILIZAM DIVERSOS TIPOS DE CUTELOS E SABRES, ENQUANTO QUE SUAS PISTOLAS DISPARAM MUNIÇÃO DE NECROTITA, QUE RESSECA E CORRÓI A CARNE.

