Batalha no Céu



Sequência de "Calabouço do Campeão" e "A Tumba do Necromante"

Escrito e Desenvolvido por: Thiago Gomes

Fundo neste livro feito por: Gordon Jonson (GDJ), https://pixabay.com/pt/users/gdj-1086657/

Banco de Imagens: TODAS AS IMAGENS DESSE LIVRO (INCLUINDO A CAPA) FORAM PRODUZIDAS COM IMAGENS DE DOMÍNIO PÚBLICO, UTILIZANDO O SITE OPENCLIPART, https://openclipart.org

Playtests da Aventura: Renan Rabelo Antunes, Dermeval Neto.

Conheça meus outros títulos de RPG e livros em:

https://clubedeautores.com.br/livros/autores/thiago-gomes
https://www.drivethrurpg.com/pt/publisher/26840/thiagogomes
ou no meu site www.biblicalrpg.com (livros do RPG Bíblico)

Versão 1.0 – Janeiro/2025

Me siga no Instragram: https://www.instagram.com/thiagoguerrad/
Me siga no Twitter (X): https://x.com/ThiagoGomes_RPG



Batalha no Céu

Olá, muito obrigado por ter adquirido uma cópia de **Batalha no Céu.** Esse é um Módulo de aventura que faz parte de uma enorme campanha, no Mundo de Korog. Embora as aventuras publicadas anteriormente (**Calabouço do Campeão** e **Tumba do Necromante**) poderiam ser jogadas isoladamente, isso aqui não vai funcionar com **Batalha no Céu.**

Isso quer dizer que, em primeiro lugar, você precisará de uma cópia de **A Tumba do Necromante,** pois esse Módulo de Aventura é uma continuação direta dessa aventura. Na história, os Personagens estão perseguindo o Necromante Gorg, que possui um artefato poderoso, o conhecido como *Coração de Nefus,* que estava guardado em segredo pelos Clérigos da Capela da Luz.

Diferenças no livro

Diferente dos livros anteriores, esse livro não oferecerá as regras do sistema de Korog (isso já foi oferecido nos livros **Calabouço do Campeão** e **Tumba do Necromante**). Porém, você pode baixar o livro gratuito de regras básicas, por esse link:

https://www.drivethrurpg.com/pt/product/507407/korog-rpg-regras-gratis-portugues

Estrutura da Aventura

Essa aventura é uma aventura de ação, de ritmo frenético. Até por conta disso, ela é rápida e pode ser perigosa. Aqui não há tempo a perder com exploração, porque os Personagens Jogadores precisarão pegar o Necromante Gorg, que fugiu dos Personagens no fim de **A Tumba do Necromante.** Essa é uma aventura para Personagens de 2° ou até 3° Nível, seguindo as regras do que foi apresentado nas regras do sistema de Korog, até o momento.

Por ser uma aventura rápida, de ação e perseguição, é bem capaz do grupo de jogo terminá-la antes do previsto. No entanto, o que eu peço é que os Mestres enfatizem cada parte da aventura, até para demorar um pouco mais de tempo.

Atualizações do Sistema de Korog

Esses Módulos vão acrescentando novas regras para o sistema de Korog. A partir desse livro, novas regras entram em vigor:

*Os Monstros agora terão valores de **Defesa Básica, sendo igual 5 + metade do bônus de sua Defesa + seu Nível.**

*Os Monstros agora terão valores de Iniciativa, 1d10 + METADE do Movimento (arredondado sempre para cima).

*Os Monstros terão um valor chamado **Resistência**, que existe para resistirem poderes de Essências e demais efeitos.





Sumário

1. Gorg, o Necromante 07

2. Vale Amargo 09

3. Batalha no Céu 17

4. Batalha contra Gorg 21

5. Outras Publicações 24



1. Gorg, O Necromante

Batalha nos Céus é uma aventura para Personagens de Korog, de especialmente de 2° Nível. Ela é uma continuação direta do módulo **A Tumba do Necromante.** Na história, o *Coração de Nefus* foi roubado por zumbis, pelo poder de um necromante chamado **Gorg.**

Afinal de contas, quem é Gorg?!

Gorg é um mago humano, de 80 anos. Ele é um *Nefusiano.* Um Nefusiano é um servo declarado de Nefus, embora os Nefusianos costumam ficar escondidos no mundo de Korog. Os mais poderosos, recebem, inclusive, informações do próprio Nefus sobre algumas coisas desse, e de outros, mundos. Querendo impedir a chegada de Korog – filho do Pai de todos – neste mundo, Nefus pretende sair do Abismo, para dominar esse novo mundo.

Nefus é um ser muito inteligente. Mesmo sem conseguir sair do Abismo, ele conseguiu colocar um item poderoso em uma caixa, usando seu poder para jogá-lo no mundo de Korog. Esse item foi chamado de *Coração de Nefus,* pois era a chave do seu plano principal, ou o "Coração" do seu plano. Esse item acabou sendo interceptado pelos Anjos do Pai de Todos, e levado em segurança para a Capela da Luz, uma pequena capela de Clérigos, próximo as cidades de Lumis e Mizsar. A decisão de deixar um item tão poderoso ali não foi para levantar suspeitas.

Embora não conseguisse achar a localização do seu item, Nefus começou a usar seus servos para descobrirem onde está seu coração. Embora não fosse revelado por ele o que está dentro dessa caixa, é algo de suma importância para os planos do senhor das trevas. Por sorte, ele encontrou a localização do item e ordenou para que um Necromante poderoso, conhecido como Gorg, pudesse ali pegá-lo.

Gorg é um Necromante poderoso. Embora esteja velho, ele recebeu a promessa de Nefus, senhor da morte, que ficaria imortal. Seguindo todas as instruções, Gorg também recebeu poder de Nefus para sua missão. Antes disso, Gorg, pacientemente, observou toda a Capela da Luz. Ele sabia que não poderia entrar, devido ao poder da luz que estava por ali. Então ele começou a dominar a mente de Isaque, um homem de cinquenta anos, cotado como guardião do *Coração de Nefus,* Mesmo assim, não era hora de fazer nada arriscado.

Isaque se tornou um "plano B", pois o poder que Gorg recebeu de Nefus era destruir a capela da Luz, criando uma multidão de zumbis. Isso aconteceu por alguns dias, quando a barreira mágica começou a ser quebrada, aos poucos. Nesse momento, um grupo de aventureiros foi chamado para investigar o que estava acontecendo (o que vimos na aventura **Tumba do Necromante**). Quando a barreira estava praticamente quebrada, isso permitiu Gorg usar seu "Plano B", encurralando quem poderia, de fato, atrapalhar seus planos, e deixando Isaque livre para trazer o *Coração de Nefus* para suas próprias mãos. Gorg foi designado para levar o *Coração de Nefus* para o **Castelo Mortehedor**. No entanto, o grupo foi atrás dele, para impedi-lo.

Preparação da Aventura

Depois de enfrentar o Mestre dos Zumbis (veja isso na página 39 de **A Tumba do Necromante**), o grupo encontra uma saída. Diga que há uma luz, que parece ser a saída da caverna.

Caso **Isaque** esteja também com eles, diga que clérigos da Capela da Luz aparecem, dizendo que receberam uma ordem de Kalduran para invadir a tumba. O grupo pode contar sobre Isaque, que será levado pelas autoridades, para ser julgado por seus crimes.

Ao seguir as pegadas, o pessoal chega do outro lado da caverna, do lado de fora.



2. Vale Amargo

Assim que conseguem sair da **Tumba do Necromante,** o grupo consegue chegar por uma outra parte da Floresta dos Orcs. Antes de tudo, seria bom explicar a respeito sobre a religião do Mundo de Korog, já que aqui os Personagens terão um contato maior com os Anjos de Korog.

IMPORTANTE → Na página 25 de **A Tumba do Necromante,** existe uma pequena descrição sobre os Anjos de Classe 1, 2 e 3. Comece, se possível, com uma lida nesse pequeno texto, para entender um pouco sobre o sistema religioso e espiritual de Korog. Na hierarquia espiritual, os Anjos de Classe 3 obedecem aos Anjos de Classe 2, e assim por diante.

1. Algo acontecendo no mato

Assim que saírem da Tumba do Necromante, por uma espécie de lance de escadas, os jogadores retornam novamente para a **Floresta dos Orcs,** mas por outra parte. Existem pegadas ali, e os jogadores precisarão seguir as mesmas, porque a essa hora Gorg pode estar longe, e não há tempo a perder.

Ação dos Jogadores → comece pedindo um teste de **Inteligência** (Dificuldade 8). Em caso de acerto, os jogadores escutam, próximo dali, alguns gemidos. Caso todos falhem no teste de Inteligência, diga que aquele que tirou o maior valor será o único que vai escutar os gemidos.

Esses gemidos são humanos. Se alguém tentar responder, perguntando *"Quem está aí?"* ou qualquer coisa, a voz humana vai gritar pedindo apenas *"Socorro, me Ajude"*. Olhando no Céu, já existem alguns urubus sobrevoando uma área. Os jogadores precisam ir rápido.

Ação do Narrador → Diga que os jogadores precisarão passar por uma área de matagal, que não consegue ver o que está do outro lado. Essa pergunta é para causar uma "pequena tensão" nos jogadores. Obviamente os gritos de socorro aumentarão, forçando os jogadores para agir.

Quando eles decidirem passar pelo matagal, encontram uma trilha, com uma caravana totalmente destruída. Existem vários mortos, e entre eles, um sobrevivente. Diga que o homem salta de felicidade por encontrar os jogadores. Ele diz (leia para os Jogadores):

_ Glória ao Senhor sem Nome que vocês apareceram! Por favor, possuem alguma poção ou uma oração forte que pode me tirar desse estado?!

Se um jogador quiser dar uma poção, ou curá-lo com alguma Essência, o homem será praticamente curado (ele tem apenas 10 PVs) e vai dizer que seu nome é **Magal.** Ele vai contar que sua caravana foi atacada por um necromante (ele vai dar a descrição de Gorg).

Quando for perguntado sobre o que aconteceu, Magal dirá:

_Uma espécie de feiticeiro de manto negro, montando num cavalo-esqueleto ou fantasma, passou por nós. Ele parece ser bem poderoso, lançou magias, e destruiu tudo. Só eu sobrei. Ao que parece, ele partiu para o Vale Amargo.

Magal dará a descrição correta do Necromante Gorg, dizendo que ele subiu a montanha próxima, que faz parte do **Vale Amargo.** O Vale Amargo é um Vale que está atrás da Floresta dos Orcs. Ele está quase na frente dos personagens, que podem subir por lá.

Caso os jogadores tentem saquear alguma coisa da caravana → Magal vai estranhar essa ação, dizendo algo do tipo *"Pensei que vocês fossem heróis?!"*. E caso insistam, Magal não lutará com os Personagens – ele mesmo sabe que não tem força para isso – e vai tentar ir embora. Porém, não existe nada de valor ali, a não ser frutas, pães e outros alimentos, que já estão derramados no chão. E caso tentem roubar ou agredir Magal, eles podem ser impedidos pelo anjo que vai aparecer para os jogadores, **conforme visto em 2. Ajuda de um Anjo.**

Ação do Narrador → Diga que não é hora de ficar parado, pois o grupo precisa correr atrás de Gorg!

2. Ajuda de um Anjo

Ação dos Jogadores → antes de subir o Vale Amargo, peça para que os Jogadores rolem um teste de **Inteligência (Dificuldade 9).** Quem acertar, verá um Anjo. É um Anjo de Kalduran.

Esse Anjo, descendo do céu, joga 1d6+1 poções de Cura Menor para o grupo. Essas poções não caem no chão, porque, assim que elas estão caindo e estão próximas do chão, elas vão caindo lentamente, como se fosse uma pena.

O Anjo não falará seu nome, nem responderá qualquer pergunta. No entanto, ele dirá que Gorg está escondido no cume do Vale Amargo. **Ele diz para o grupo ir em silêncio, e ter cuidado com os perigos do local.**

SUBINDO O VALE AMARGO (MAPA)

O Vale Amargo é uma cadeia de montanhas que está atrás da Floresta dos Orcs. Ele é dividido em quatro partes, como você pode ver no mapa (de **1** à **4**). Os Personagens começarão no ponto **1,** e devem chegar ao **4,** seguindo as instruções das próximas páginas.

