

H1

UMA AVENTURA DO ESTÁGIO HERÓICO

DUNGEONS & DRAGONS[®]

FORTALEZA NO PENDOR DAS SOMBRAS™



UMA AVENTURA PARA PERSONAGENS DE 1º A 3º NÍVEL

Bruce R. Cordell • Mike Mearls

INCLUI
GLIA RÁPIDO
DE REGRAS DA
4ª EDIÇÃO

FORTALEZA NO
PENDOR
DAS SOMBRAS



LIVRO DE AVENTURAS

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt
Equipe de Design da 4ª Edição de D&D

Bill Slavicsek, Mike Mearls, James Wyatt
Equipe de Desenvolvimento Final da 4ª Edição de D&D

Mike Mearls e Bruce Cordell
Design da Aventura *Fortaleza no Pendor das Sombras*

Greg Bilsland, Jeremy Crawford, Jim Mohan
Edição

Bill Slavicsek
Desenvolvimento e Gerenciamento de Edição

Stacy Longstreet
Diretor de Arte Sênior de D&D

Ryan Sansaver, Shauna Narciso
Diretores de Arte

Emi Tanji
Designer Gráfico

William O'Connor
Ilustração da Capa

Miguel Coimbra, Eric Deschamps
Arte Interna

Mike Schley, Jason Engle
Mapas e Diagramas

Angelina Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff
Especialistas em Produção e Publicação

Cynda Callaway
Gerente de Produção

Agradecimentos especiais para **Brandon Daggerhart**, guardião do Pendor das Sombras

DUNGEONS & DRAGONS, D&D d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Livro do Jogador, Guia do Mestre, Manual dos Monstros, e todos os nomes de produtos da Wizards of the Coast, além de seus respectivos logos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens, nomes de personagens, e descrições específicas são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Esse material está protegido pelo lei de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do texto ou da arte inclusa nessa publicação é terminantemente proibida sem a autorização expressa e escrita da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção, kobolds não existem. Qualquer semelhança com pessoas, organizações, lugares ou eventos descritos nesse livro são mera coincidência. Impresso no Brasil. (c) 2008 Wizards of the Coast, Inc. Impresso com permissão da detentora da marca registrada.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright© Wizards of the Coast

Título Original Keep on the Shadowfell™
Coordenação Editorial Devir Livraria
Tradução Maria Paula C. Bueno
Revisão Douglas Ricardo Guimarães
Revisão de provas Cecília Madio
Editoração Eletrônica Vitor Yamana e Tino Chagas

DEV217187400
ISBN 978-85-7532-344-1
1ª edição – publicado em 12/2008

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dungeons & Dragons : fortaleza no pendor das sombras /
Bruce R. Cordell, Mike Mearls;
[tradutora Maria Paula C. Bueno]. -- São Paulo : Devir, 2008
Título original: Dungeons & Dragons : keep on the shadowfell.
Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Cordell, Bruce R. II. Mearls, Mike. III. Título.

08-08991

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 2127-8787
Fax: (11) 2127-8758
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir-pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

BEM-VINDO À DUNGEONS & DRAGONS®! Esta é a primeira aventura publicada com as regras da 4ª Edição de D&D; ela foi elaborada para entreter você e seus amigos durante horas, descrevendo façanhas de coragem e perigos assustadores. Você, como o Mestre, e seus amigos poderão explorar masmorras, confrontar vilões e derrotar monstros terríveis usando espadas, magias e orações. Juntos, os personagens dos jogadores (PdJ) serão capazes de arruinar os planos malignos de um culto profano, encontrar grandes riquezas e adquirir uma reputação heróica.

O CENÁRIO

Existem muitos reinos, maravilhosos ou aterradores, nas fronteiras do mundo. Um deles é o Pendor das Sombras. Embora não seja totalmente maligno, o Pendor está repleto de perigos e as barreiras entre os mundos podem ser bem tênues. Em certas ocasiões, a escuridão consegue invadir a luz.

Há quase duzentos anos, um culto do príncipe demônio Orcus tentou deliberadamente abrir uma fenda dessa natureza, conectando um dos templos profanos de Orcus no Pendor das Sombras ao mundo. Esqueletos, zumbis e criaturas piores emergiram da fenda, avançando contra a luz do dia. O Império de Nerath despachou legionários para eliminar a ameaça. Os soldados do imperador destruíram os mortos-vivos, selaram a abertura entre os mundos, e construíram uma fortaleza para vigiar o local e evitar novas ameaças. Esse lugar hoje é chamado de Fortaleza no Pendor das Sombras.

Muitas décadas de tranquilidade se passaram desde a batalha, e o vilarejo do Abrigo do Inverno foi erguido nos arredores da fortaleza. Com o tempo, a enorme construção militar se transformou em ruínas e seu propósito sagrado foi esquecido. Atualmente, ela é considerada uma pilha inofensiva de rochas, madeira e escombros.

Quem dera isso fosse verdade!

A AMEAÇA

O tempo passa e os impérios tombam, e nem mesmo Nerath era imune às agruras dos séculos. O outrora grandioso império dos humanos foi aniquilado há quase cem anos, e somente as memórias de seu esplendor continuam vivas. Nas ruínas profundas da fortaleza, o selo mágico desenvolvido pelos magos de Nerath continua a proteger a fenda, mas as décadas já começaram a erodir até mesmo esse ritual mágico poderoso. Além disso, o culto de Orcus retornou ao local, com a intenção de finalizar o que seus companheiros da antiguidade começaram.

O culto pretende reabrir a fenda para o Pendor das Sombras. Entretanto, a tranca mágica conseguiu impedir os planos dos cultistas até o momento. Infelizmente, o tempo está do lado dos vilões.

A menos que sejam neutralizados, os cultistas destruirão o selo e a passagem para o mundo das sombras será aberta novamente. Caso isso aconteça, o Abrigo do Inverno precisará enfrentar sozinho a ameaça, já que muitos quilômetros de estradas perigosas separam o vilarejo de seus aliados mais próximos, e o Abrigo sempre foi considerado um ponto de luz em um mundo de trevas crescentes.



Kalarel

Mesmo assim, o Abrigo não conseguirá impedir durante muito tempo o avanço de hordas infindáveis de mortos-vivos sanguinários. O culto de Orcus tentará abrir a fenda, estabelecer um posto avançado e lançar outros ataques contra os reinos vizinhos e o mundo.

ÚLTIMOS ACONTECIMENTOS

Um sacerdote de Orcus, chamada Kalarel, lidera o culto de morte. Ele descobriu a verdade sobre o Pendor das Sombras há alguns anos, depois de encontrar os registros da época da abertura original da fenda. Desde então, ele esteve pesquisando ininterruptamente um ritual negro que, em sua opinião, será capaz de despedaçar o selo e reabrir a fenda.

Conforme pesquisava os ritos macabros, Kalarel passou a aumentar sua influência no local. Depois de controlar o interior da fortaleza, ele enviou agentes para vigiar os arredores.

Kalarel dominou uma tribo de goblins que habitava as câmaras subterrâneas da construção militar em ruínas. Essas criaturas, lideradas pelo goblin chamado Balgron, o Gordo, protegem o local com ferocidade, em parte devido à lealdade a Kalarel, mas principalmente em função de sua própria sede por riqueza e poder.

Depois que seu controle sobre o local foi estabelecido, Kalarel ordenou que um goblin chamado Dente-de-Ferro visitasse uma tribo de kobolds, situada em um covil nas vizinhanças do Abrigo do Inverno. Usando esse negociador, o sacerdote mandou os kobolds atormentarem (e se possível, eliminarem) qualquer viajante das redondezas – inclusive aventureiros – que tivesse a capacidade de atrapalhar ou arruinar seus planos.

Kalarel também infiltrou uma espia élfica, chamada Ninaran, no Abrigo do Inverno. Analisando os relatórios desse indivíduo, ele se mantém informado sobre as atividades dos habitantes do vilarejo e sobre a chegada de forasteiros.

O sacerdote está confiante: ele alcançará seu objetivo e reabrirá a fenda para o Pendor das Sombras muito em breve. Alguém ousará provar que ele está enganado?

RESUMO DA AVENTURA

A ação nesta aventura começa quando uma brigada de kobolds ataca os personagens dos jogadores numa emboscada no caminho para o Abrigo do Inverno.

No vilarejo, os aventureiros descobrem que os kobolds recentemente deixaram de ser um pequeno transtorno para se tornar uma ameaça séria. Além das informações sobre o aumento da atividade dessas criaturas, eles também ouvem rumores sobre um explorador desaparecido, que estava procurando uma sepultura de dragões nos arredores da cidade.

Quando os PdJs saírem do Abrigo pela primeira vez, os kobolds atacarão de novo. Esse transtorno indesejado provavelmente incitará os aventureiros a atacarem o covil dos kobolds. Naquele local, eles descobrirão que as criaturas recebem ordens de um goblin chamado Dente-de-Ferro, identificado por uma tatuagem de um demônio com cabeça de carneiro.

Usando essa descoberta e outras pistas, obtidas com os habitantes do Abrigo do Inverno, o grupo concluirá que a fortaleza arruinada esconde as atividades de um culto de Orcus. Então, os aventureiros podem rumar para o forte e impedir os estratagemas dos cultistas. Se os PdJs sobrepujarem os perigos das ruínas, que incluem mortos-vivos, armadilhas, bandos de goblins e uma horda de cultistas malignos, acabarão enfrentando o sacerdote perverso de Orcus, Kalarel.



Balgron,
o Gordo

PREPARAÇÃO DA AVENTURA

No início da aventura, os personagens estarão viajando em uma estrada abandonada e sem manutenção há quase cem anos. Explique aos jogadores que seus personagens se conhecem e estão nessa estrada perigosa em direção à cidadela do Abrigo do Inverno.

Utilize um dos ganchos de aventura a seguir como o histórico do grupo de heróis, ou desenvolva outra justificativa. Não é necessário incluir muitos detalhes; basta explicar os motivos de os personagens estarem juntos e porque estão cruzando essa trilha, outrora magnífica, mas que atualmente está sem reparos há muito tempo.

Caso utilize um dos ganchos abaixo, os PdJs também podem receber pontos de experiência se completarem a missão. Quando isso acontecer, divida o prêmio em XP entre todos os personagens que auxiliaram na missão.

GANCHO: MENTOR PERDIDO

Os personagens dos jogadores estão procurando notícias sobre seu antigo amigo e mentor, Douven Staul. O homem que os treinou para uma vida de aventuras se despediu de seus amigos há três meses, e viajou para o Abrigo do Inverno. Douven, um ávido explorador de ruínas antigas, encontrou um mapa que revelava a localização de uma tumba dracônica nos arredores do vilarejo. Ele imaginou que se o dragão estivesse sepultado na caverna, suas riquezas também estariam escondidas no lugar.

O explorador deveria ter voltado há algum tempo, mas sua demora não é um bom sinal. Os aventureiros temem pelo pior, e estão determinados a descobrir o que aconteceu com seu mentor.

Alternativa: A esposa de Douven pede aos aventureiros que encontrem seu marido desaparecido.

XP da Missão: 1.250 XP pela descoberta do destino de Douven.

GANCHO: RUÍNAS DO IMPÉRIO

O Abrigo do Inverno cresceu nas sombras de uma antiga fortaleza. Assim como outros edifícios similares na região, o local foi abandonado e ficou sem reparos quando o império de Nerath sucumbiu, há quase cem anos. O Abrigo sobreviveu até hoje, um modesto ponto de luz em um mundo que se tornou mais negro e mais perigoso.

Um erudito chamado Parle Asa-Garcia contratou os aventureiros para localizar uma antiga fortaleza e mapear as ruínas da construção, oferecendo 250 PO pelo cumprimento da missão.

Os heróis concordam em explorar a fortaleza arruinada nas proximidades do Abrigo do Inverno. O local pode esconder os tesouros e segredos de um império humano desaparecido há décadas.

Determinados a aumentar suas reputações, além da quantidade de moedas em seus bolsos, os PdJs partem em busca da aventura.



Mapa da Área

XP da Missão: 1.750 XP e 250 PO para entregar um mapa completo ao erudito Parle Asa-Garcia.

GANCHO: MAUS PRESSÁGIOS

Marla da Grande Igreja, uma austera e jovem sacerdotisa do deus Pelor, procura os heróis antes do início da aventura. Ela esteve pesquisando a história e as atividades de vários demônios e cultos de morte. De acordo com as pesquisas de Marla, testemunhas avistaram um pequeno grupo de cultistas malignos viajando na direção do Abrigo do Inverno há cerca de um ano. Desde então, ela descobriu que o líder desse culto é o sacerdote perverso (e perigoso) chamado Kalarel. Marla acredita que ele organizou um grupo secreto na área e está conduzindo rituais profanos. Ela solicita que os PdJs viajem até o Abrigo do Inverno, descubram se existe qualquer culto maligno em atividade na região e, se houver, que o detenham.

Alternativa: O clérigo do grupo ouviu rumores sobre essa possibilidade assustadora.

XP da Missão: 2.200 XP por destruir o culto, assim como 250 PO por apresentar evidências de que o culto foi destruído e seus planos foram frustrados.

Assim que os jogadores compreenderem as motivações de seus personagens para viajar até o Abrigo do Inverno, a aventura pode começar. Os heróis começam a história cruzando a antiga Estrada do Rei na direção oeste, rumo ao vilarejo do Abrigo. Entretanto, antes de chegarem ao local, eles são emboscados. Leia o material descritivo das páginas a seguir, depois consulte a página 16 para conduzir o encontro de abertura.

MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR

Esse livro descreve os encontros que os personagens enfrentarão conforme exploram a região e se aventuram nos arredores do Abrigo do Inverno. Ele também fornece um mapa de campanha das vizinhanças e um mapa com legendas do vilarejo, a cidade que os heróis usarão como sua base de operações.

Você e os demais jogadores deveriam ler o livreto *Guia Rápido das Regras da 4ª Edição*, incluído neste produto. Nas páginas a seguir, você encontrará regras mais detalhadas, que foram desenvolvidas somente para o Mestre.

O *Guia Rápido* inclui cinco personagens prontos. Deixe que os jogadores escolham um dos personagens para utilizar na aventura. Cada personagem contém todas as informações necessárias para evoluir as habilidades e poderes quando o herói adquire um novo nível. Os personagens avançarão do 1º ao 3º nível até o final da aventura.

Antes de começar a jogar, certifique-se que entendeu as regras. Além disso, leia pelo menos os primeiros encontros descritos nesse livro antes de os jogadores escolherem seus personagens, para que esteja familiarizado com o material e o estilo da apresentação.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos em comum, descritos a seguir.

NÍVEL DO ENCONTRO

Cada encontro tático assume que será enfrentado por um grupo de cinco personagens. Um encontro de dificuldade padrão terá um nível equivalente ao nível do grupo de PdJs. Por exemplo, o combate inicial (Na Estrada: Salteadores Kobolds, página 16) é um encontro de nível 1, idêntico ao nível dos personagens no começo da aventura. Os desafios que estão 1 ou 2 níveis abaixo do nível do grupo são mais fáceis; da mesma forma, um combate de 2 ou mais níveis acima do nível do grupo são bastante difíceis.

Quando superar um encontro, o grupo de personagens recebe o valor de XP indicado ao lado do nível do encontro. Esses pontos de experiência devem ser divididos pelo número de personagens no grupo; cada aventureiro tem que receber a mesma quantidade de XP.

PREPARAÇÃO

Essa seção do encontro tático fornece os parâmetros básicos do desafio.

Primeiro, ele descreve o contexto ou a informação de bastidores para o encontro. Depois, fornece uma legenda para os monstros do combate, permitindo que o Mestre identifique-os no mapa tático. Por exemplo, o texto de preparação do primeiro desafio indica que o kobold fundeiro está identificado pela letra F. O mapa de cada área de encontro mostra a localização dos monstros no começo do combate. Esta seção também descreve as atividades das criaturas e suas reações quando os personagens entram em cena.

TEXTO DESCRITIVO

O texto descritivo contém informações sobre o que os personagens enxergam e estão cientes quando o encontro começa. Você não precisa ler o texto exatamente – fique a vontade para utilizar suas próprias frases quando descrever a cena. Use o texto descritivo com atenção; eles foram elaborados para descrever a aparência mais comum de uma situação específica, e as ações dos personagens no seu jogo podem exigir que você altere as informações de diversas maneiras.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Os encontros incluem blocos de estatísticas para cada tipo de criatura utilizada no combate. Quando mais de um monstro da mesma variedade estiver presente, o bloco indicará quantas criaturas daquele tipo serão enfrentadas.

TÁTICAS

Essa seção descreve as ações especiais que os monstros usarão para derrotar os aventureiros. Muitas vezes, ela indica que os adversários tentam obter a vantagem usando as características da área ou empregam habilidades e equipamentos especiais.

MAPA

Cada encontro inclui um mapa com legenda, mostrando a localização inicial dos inimigos. O mapa também inclui uma representação de quaisquer características especiais da área. Alguns encontros utilizam os mapas-pôster contidos nesta aventura; outros podem ser elaborados pelo Mestre, usando uma matriz quadriculada ou mapas oficiais.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Essa seção descreve as características especiais indicadas no mapa. Se o mapa incluir objetos ou áreas de interesse que permitam a interação dos aventureiros, elas estarão detalhadas nesta seção. Procure nesses parágrafos para descobrir se as portas têm algo incomum, se o altar possui um compartimento secreto ou se existe algum tesouro no encontro.

USANDO AS ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

O bloco de estatísticas a seguir utiliza o Sub-Sacerdote de Orcus (Encontro da Área 48, página 76) como exemplo.

Sub-Sacerdote de Orcus Controlador de Nível 5

Nome: Uma palavra ou frase que identifica o monstro.

Nível: Uma medida do poder da criatura. O nível do monstro pode variar entre 1 e 30 ou mais.

Função: Cada monstro tem uma função a desempenhar em combate. Para os propósitos dessa aventura, não é necessário conhecer todas as funções dos monstros e a forma como elas são definidas. As características que distinguem as funções entre si já foram consideradas no bloco de estatísticas.

Humanóide Médio Natural (humano) XP 200

Tipo: O tipo do monstro define se ele é um humanóide, uma fera, uma besta mágica ou uma criatura animada pela magia.

Tamanho: As criaturas Médias e Pequenas ocupam 1 quadrado; as criaturas Grandes ocupam 4 quadrados (um espaço de 2x2).

Origem: Sugere o local de origem da raça dentro da cosmologia de *Dungeons & Dragons*.

(Palavra-Chave): A palavra-chave (se houver) é descrita entre parênteses, depois da origem do monstro. Ela detalha ainda mais a criatura; por exemplo, o sub-sacerdote tem a palavra-chave (humano), mas um zumbi teria a palavra-chave (morto-vivo).

XP: Esse valor indica a quantidade de pontos de experiência recebida pelo grupo quando derrotar a criatura.

Iniciativa +4 Sentidos Percepção +3

Iniciativa: O modificador de iniciativa do monstro.

Sentidos: As formas especiais de percepção da criatura, como visão no escuro ou visão na penumbra, estarão descritas aqui.

PV 64 Sangrando 32

PV: A quantidade de pontos de vida total do monstro.

Sangrando: Metade dos pontos de vida da criatura; alguns poderes são ativados quando o monstro atinge esta condição.

Benção de Orcus Aura 10; os aliados na área adquirem a habilidade *golpe mortal*.

Aura: Uma habilidade que gera um efeito dentro do alcance indicado (nesse caso, 10 quadrados).

CA 19 Fortitude 1 Reflexos 14 Vontade 15

Defesas: Esses números são usados para determinar se um ataque atingiu o monstro.

Imune Resistência Vulnerável Suscetível

Esses descritores (que não estão presentes no bloco de estatísticas do Sub-Sacerdote) indicam os ataques ou efeitos que seguem regras especiais quando afetam a criatura.

Imune: O monstro não sofre qualquer efeito de um ataque ou poder da variedade indicada.

Resistência: O monstro reduz qualquer dano do tipo especificado que sofrer, na quantidade indicada.

Vulnerável: As criaturas com vulnerabilidade sofrem um dano adicional quando são atingidas por um ataque do tipo especificado.

Suscetível: Alguns monstros são especialmente suscetíveis a condições ou ataques específicos.

Deslocamento 6

Deslocamento: A quantidade de quadrados que o monstro consegue percorrer usando uma única ação de movimento. Se ele tiver modalidades especiais de deslocamento (como Voo ou Escalar), elas serão descritas nesta seção.

⊕ **Maça** (padrão; sem limite) +11 vs CA; 1d6+5 de dano

⊗ **Maldição Sombria** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
Alcance 5; +8 vs Fortitude; 2d8+8 de dano necrótico e -2 na CA até o final do próximo turno do Sub-Sacerdote.

⊕ **Infundir com Sombras** (padrão; recarga ☼ ou ☽) • **Cura**

Um aliado numa área de 5 quadrados recebe +5 de bônus na sua próxima jogada de ataque e recupera 25% de seus pontos de vida máximos.

Ataques e Poderes: Essa seção fornece detalhes sobre as formas de ataque usadas pelo monstro para derrotar os PdJs.

⊕ **Corpo a Corpo:** Uma descrição com este símbolo contém o ataque básico corpo a corpo do monstro. Ela inclui o tipo de ação necessária para desferir o ataque, o bônus na jogada de ataque da criatura, a defesa visada pelo golpe e o dano que resultará de um sucesso.

⊗ **À Distância:** Uma descrição com este símbolo contém o ataque básico à distância do monstro, que pode ser utilizado contra qualquer alvo dentro do alcance indicado.

Poderes: Alguns monstros têm poderes que são ativados em conjunto ou separadamente dos ataques básicos.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin

Tendência: A motivação e comportamento gerais da criatura.

Idiomas: Uma criatura pode ler e falar nos idiomas descritos nesta seção.

Perícias Religião +8

Perícias: Alguns monstros são muito eficientes no uso de determinadas perícias, conforme indicado nessa linha.

For 17 (+5) Des 14 (+4) Sab 12 (+3) Con 16 (+5) Int 11 (+2) Car 17 (+5)

Valores de Atributos: Os seis números que formam a base de quase todas as habilidades do monstro. Os valores entre parênteses são os modificadores usados nos testes de atributos.

GUIA RÁPIDO DAS REGRAS DO MESTRE

A mais nova edição do RPG DUNGEONS & DRAGONS apresenta uma evolução no formato do jogo e enfatiza a diversão. Esse *Guia Rápido das Regras* fornece um resumo do sistema para o Mestre e permite que você conduza a aventura *Fortaleza no Pendor das Sombras*.

Este livro de regras apresenta somente uma explicação superficial a respeito de D&D. Para obter detalhes sobre a nova edição, incluindo as regras de criação de personagens e o sistema completo do RPG, leia o *Livro do Jogador*, o *Guia do Mestre* e o *Manual dos Monstros* da 4ª edição e visite os sites www.dndinsider.com e www.devir.com.br.

DUNGEONS & DRAGONS

D&D é o jogo de interpretação (RPG) original, o sistema que criou essa nova categoria de entretenimento. Ambientado em um mundo de fantasia medieval, repleto de monstros e magia, o jogo permite que os participantes narrem histórias e aventuras com inúmeras possibilidades e surpresas maravilhosas.

COMO JOGAR D&D

Para iniciar a aventura, um dos participantes será o Mestre, que apresentará os desafios, interpretará as regras e narrará as cenas da história. Os demais jogadores controlarão personagens heróicos (cinco participantes é o ideal). Você precisará de uma aventura (como a *Fortaleza no Pendor das Sombras*) e dados.

Um personagem é a interface do jogador com o mundo de D&D. Assim como o herói de um romance ou a estrela de um filme, os personagens dos jogadores sempre estarão no centro de toda a ação. No entanto, não existe um enredo para ser seguido – os participantes determinam o curso de cada aventura por meio das ações que escolhem para seus heróis. E todos os personagens evoluem e se aprimoram conforme o jogo avança.

O RPG *Dungeons & Dragons* utiliza um conjunto especial de dados. Ele inclui uma ou mais cópias dos seguintes tipos de dados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. O número corresponde à quantidade de faces que o dado possui. Quando você precisa jogar 3d6+4, por exemplo, jogará três dados de seis faces, somará os resultados e adicionará 4 ao valor inicial.

Seria útil adquirir algumas peças de *D&D Miniaturas* para representar os heróis e monstros do jogo, e usar os mapas de D&D ou outro tabuleiro quadriculado para controlar os encontros da aventura. Este produto inclui três

mapas de dupla-face que representam as áreas mais importantes da aventura, e usam as mesmas escalas do jogo *D&D Miniaturas*.

A MECÂNICA BÁSICA

Essencialmente, D&D utiliza uma única mecânica básica. Assim que você compreender essa regra, será capaz de jogar tranquilamente. O sistema se baseia numa regra de resolução de tarefas. Como determinar se a espada do guerreiro atingiu o urso-coruja? Se o blefe do ladino enganou o guarda? Se a rajada flamejante do mago alcançou os kobolds? Essas respostas dependem dessas três regras básicas:

- ◆ O jogador decide o que seu personagem quer fazer e conta ao Mestre.
- ◆ Jogue um d20 (quanto maior o resultado, melhor).
- ◆ Adicione quaisquer modificadores relevantes (mostrados na planilha do personagem).
- ◆ Compare o resultado final com o número alvo.

Se o resultado igualar ou superar o número alvo, o personagem obteve sucesso na tarefa que estava tentando realizar. Se o resultado for menor que o número alvo, ele fracassou.

Existem mais alguns detalhes, mas essa mecânica básica controla todo o jogo de D&D. Todas as outras regras são ampliações ou refinamentos dessa mecânica. Alguns exemplos importantes sobre essa explicação são fornecidos a seguir.

TESTES DE PERÍCIA

Quando o personagem utiliza uma perícia, ele realiza um teste de perícia.

- ◆ Jogue um d20 e adicione o modificador de perícia (mostrado na planilha do personagem ou no bloco de estatísticas do monstro).
- ◆ Adicione os modificadores situacionais, em geral provenientes dos poderes que estão afetando a criatura.
- ◆ O valor total será o resultado do teste.

Quanto maior o resultado, melhor. O valor total é comparado a uma Classe de Dificuldade (um número definido pelo Mestre, baseado na situação) ou ao resultado de um

TRÊS REGRAS BÁSICAS

Além da mecânica básica, três princípios básicos nunca devem ser esquecidos. As regras do jogo são baseadas nas seguintes suposições:

Regras Simples, Muitas Exceções: Cada classe, raça, talento, poder e monstro em D&D desrespeita as regras de alguma forma durante o jogo. O sistema foi desenvolvido com base na “regra da exceção”, desde a menor definição até o poder mais complexo. Por exemplo, um ataque corpo a corpo regular sempre inflige alguns pontos de dano, mas cada classe tem habilidades que elevam o dano causado quando elas são ativadas.

Específico contra Geral: Se uma regra específica contradiz uma regra geral, sempre considere o efeito específico. Por exemplo, normalmente é impossível se mover como parte um ataque regular, mas se o herói tiver uma habilidade que lhe permita correr e atacar, esse poder sobrepuja a regra geral quando for ativado.

Arredonde para Baixo: Quando o sistema exige a divisão de um número – para adicionar metade do seu nível à jogada de ataque, por exemplo –, sempre arredonde o valor para baixo, até o próximo menor número inteiro disponível.

teste resistido feito por um adversário que gostaria de impedir seu uso daquela perícia.

Algumas vezes, a única forma de acabar uma tarefa complicada é um desafio de perícia. Esse desafio exige que o personagem obtenha uma certa quantidade de sucessos antes de atingir um determinado número de fracassos. Se um desafio de perícias for necessário para um encontro, ele estará indicado na descrição, acompanhado das regras para o Mestre conduzi-lo.

JOGADA DE ATAQUE

Quando o personagem realiza um ataque, seja usando um ataque básico ou ativando um poder, ele realiza uma jogada de ataque.

- ◆ Escolha o tipo de ataque que a criatura usará (veja "Tipos de Ataque" na página 9).
- ◆ Escolha um alvo para o ataque, que precisa estar dentro do alcance indicado no ataque selecionado (alguns ataques podem visar diversos alvos).
- ◆ Jogue um d20 e adicione o modificador do ataque (mostrado na planilha do personagem ou no bloco de estatísticas do monstro).
- ◆ O valor total será o resultado da jogada.

Quanto maior o resultado, melhor. O valor total é comparado à defesa do alvo. Tipos diferentes de ataque são comparados a defesas separadas. Os personagens e os monstros têm quatro defesas: Classe de Armadura (CA), Fortitude, Reflexos e Vontade.

ENCONTROS

A ação em D&D é dividida em encontros. Durante essas cenas, todos os personagens têm algo a fazer e é muito importante que atuem em conjunto para superar os desafios que são apresentados ao grupo. Fora dos encontros, os aventureiros exploram o ambiente e se envolvem em interações sociais. Quando a exploração ou a interação social envolve conseqüências importantes como resultado de um sucesso ou fracasso, a cena se transforma em um encontro.

Existem dois tipos básicos de encontros: de combate e gerais.

ENCONTROS DE COMBATE

Enfrentar monstros. Como uma aventura de D&D estaria completa sem um encontro de combate, onde os personagens utilizam seus poderes de ataque, suas perícias, seus talentos e seus objetos mágicos para confrontar hordas de criaturas aterradoras e vilões malignos?

ENCONTROS GERAIS

Os encontros gerais se baseiam na utilização de perícias, nos poderes utilitários, no raciocínio e na capacidade de interpretação dos jogadores. Esses encontros incluem lidar com armadilhas e ameaças, resolver enigmas e superar desafios de perícias.

COMBATE

Os encontros de combate se iniciam quando os personagens dos jogadores são confrontados por uma força adversária. Ela pode ser composta de um monstro solo

muito poderoso, um grupo de criaturas assustadoras ou um bando de personagens do Mestre (PdM) com más intenções. O caos da batalha é organizado em ciclos de rodadas e turnos.

Rodada: Em uma rodada, cada combatente realiza um turno. Uma rodada abrange cerca de 6 segundos no mundo do jogo.

Turno: Durante o próprio turno, o personagem executa ações em qualquer ordem que desejar (veja "Ações", a seguir.).

SEQÜÊNCIA DE COMBATE

Um encontro de combate obedece à seqüência abaixo:

Estabeleça o Posicionamento: O Mestre decide onde os combatentes estão na matriz de combate. Ele indica aos jogadores a área onde eles devem posicionar seus heróis e depois distribui os monstros.

Jogue a Iniciativa: Todas as criaturas envolvidas no encontro determinam sua iniciativa (jogue 1d20 e adicione o modificador de iniciativa do personagem, indicado na planilha). Esse valor determina a ordem de ação na batalha para o encontro.

Turnos de Surpresa: Se quaisquer combatentes obtiveram uma rodada de surpresa, eles agirão na ordem de iniciativa; cada um executa uma única ação.

Resolva os Turnos: Seguindo a ordem da iniciativa, cada combatente executa seu próprio turno, a partir do maior resultado no teste de iniciativa.

Repita o Processo: Comece uma nova rodada e repita a ordem da iniciativa. Continue o processo até que um dos lados seja derrotado ou fuja.

Final do Encontro: Depois que um dos lados fugir ou for derrotado, o encontro acaba e o lado vitorioso escolhe realizar um descanso breve ou prolongado.

AÇÕES

As rodadas de combate são resolvidas com as ações dos personagens. Os principais tipos de ações são os seguintes:

Ação Padrão: Normalmente, o personagem é capaz de realizar uma ação padrão durante seu turno. A maioria dos poderes de ataque exige uma ação padrão.

Ação de Movimento: Normalmente, o personagem é capaz de realizar uma ação de movimento durante seu turno. Percorrer o deslocamento do personagem exige uma ação de movimento.

Ação Mínima: Uma ação mínima permite que o herói execute algo notável. Normalmente, ele é capaz de realizar uma ação mínima somente no próprio turno. Desembainhar uma arma ou abrir um baú de tesouro exige uma ação mínima.

Ação Livre: As ações livres praticamente não exigem tempo ou esforço. É possível realizar qualquer número de ações livres durante a rodada (seja no turno de personagem ou não), conforme a permissão do Mestre. As ações livres incluem falar e largar um objeto no chão.

Há dois tipos adicionais de ações que exigem um gatilho – uma ação, um evento ou uma condição que ocorre no turno de outro personagem – capaz de desencadear a sua ativação.

Ação Oportuna: Quando um inimigo baixa a guarda, o personagem é capaz de executar uma ação oportuna. Cada

herói pode realizar somente uma ação oportuna durante o turno do mesmo adversário (se houver o gatilho). Uma ação desse tipo interrompe a ação que a desencadeou.

A ação mais comum que se enquadra nesse caso é um ataque de oportunidade. Quando um oponente abandona um quadrado adjacente ao personagem, ou quando um inimigo adjacente desfere um ataque à distância ou um ataque de área, o aventureiro é capaz de realizar um ataque de oportunidade contra aquele adversário.

Ação Imediata: As interrupções e as reações são ações imediatas. Determinados poderes indicam o gatilho necessário para desencadeá-las. O personagem somente consegue executar uma ação imediata a cada rodada e não é possível fazê-lo durante o próprio turno.

Uma *interrupção* lhe permite agir antes que o evento que desencadeou a ação seja resolvido. Se a interrupção invalidar o gatilho, impossibilitando sua execução, aquela ação será perdida.

Uma *reação* lhe permite agir imediatamente em resposta a um gatilho. O evento que desencadeou a ação imediata é resolvido por completo antes que o personagem execute a reação.

EXECUTANDO UM TURNO

Durante a ordem de iniciativa do personagem, ele executa o próprio turno. Ele se divide em três partes: início, ações e final do turno. Para o Mestre, um turno envolve realizar as ações dos monstros do encontro.

Início do Turno: Antes de o personagem agir, utilize o início do turno para controlar quaisquer efeitos ativos.

- ◆ **Dano Contínuo:** Se o personagem estiver sofrendo dano contínuo, anote o dano causado na planilha.
- ◆ **Regeneração:** Se o personagem tiver regeneração, recupere os pontos de vida nessa etapa.
- ◆ **Outros Efeitos:** Resolva quaisquer outros efeitos que ocorrem no início do seu turno.
- ◆ **Sem Ações:** O personagem não é capaz de realizar nenhuma ação no início do turno.

Ações do Turno: O personagem é capaz de realizar três ações durante essa etapa.

Ação padrão
Ação de movimento
Ação mínima

- ◆ **Ações Livres:** O personagem consegue executar quantas ações livres desejar no seu turno, respeitando o bom senso e o julgamento do Mestre.
- ◆ **Ordem Livre:** O personagem consegue executar suas ações em qualquer ordem; ele também pode descartar qualquer uma delas.
- ◆ **Substituir Ações:** O personagem consegue executar uma ação mínima ou de movimento no lugar de uma ação padrão, ou uma ação mínima no lugar de uma ação de movimento.
- ◆ **Ação Extra:** O personagem consegue executar uma ação padrão adicional gastando um ponto de ação (consulte a página 5).

- ◆ **Ação de Outros Combatentes:** Os demais combatentes podem realizar ações livres durante o seu turno, e o personagem pode executar alguma ação que desencadeie ações imediatas ou oportunas em favor dos inimigos.

Final do Turno: Depois de agir, utilize o final do turno para controlar quaisquer efeitos ativos.

- ◆ **Testes de Resistência:** O personagem realiza um teste de resistência contra cada efeito que pode ser encerrado dessa forma (TR encerra). Jogue 1d20; se obtiver um resultado inferior a 10, o efeito continua ativo; se conseguir um resultado 10 ou superior, o efeito se encerra.
- ◆ **Encerre os Efeitos:** No final do turno, alguns efeitos terminam automaticamente.
- ◆ **Sem Ações:** O personagem não é capaz de realizar nenhuma ação no final do turno.

ATAQUE E DANO

Quando o personagem obtiver sucesso num ataque contra um inimigo – seja com um ataque básico ou um poder – ele causará dano. Jogue os dados indicados na planilha do personagem. O dano reduz os pontos de vida do alvo.

SUCESOS DECISIVOS

Quando o jogador ou o Mestre obtém um resultado 20 em 1d20 durante uma jogada de ataque, o personagem ou o monstro conseguiu um sucesso decisivo.

Nesse caso, em vez de realizar a jogada de dano, ele causa a quantidade máxima possível para o ataque ou poder utilizado.

Exemplo: O guerreiro anão obtém um sucesso decisivo com seu ataque básico corpo a corpo. O dano do golpe equivale a 2d6+3; logo, o dano máximo causado equivale a 15 pontos (6 + 6 + 3 = 15).

FLANQUEAR

Flanquear é uma tática simples de combate, utilizada pela criatura e um aliado contra um adversário. Para flanquear um alvo, o atacante e o aliado devem estar adjacentes ao inimigo e em lados opostos do espaço ocupado por ele. Os dois atacantes têm que ser capazes de golpear o alvo (com uma arma branca ou de distância, ou ainda com um ataque desarmado). Se houver uma barreira entre o adversário e qualquer um dos atacantes, ele não estará flanqueado. Se o personagem estiver sob o efeito de uma condição que o impede de executar ações, o alvo não estará flanqueado.

O personagem terá a vantagem de combate contra o inimigo flanqueado (veja abaixo).

VANTAGEM DE COMBATE

Quando um defensor não consegue se proteger adequadamente, ele fornece uma vantagem de combate para o atacante. Isso normalmente acontece quando o defensor está flanqueado, atordoado ou com a guarda baixa por qualquer motivo.

- ◆ **+2 de Bônus nas Jogadas de Ataque:** O personagem recebe esse bônus quando tiver a vantagem de combate contra o alvo de seus ataques.
- ◆ **Capaz de Enxergar o Alvo:** O personagem deve ser capaz de enxergar o alvo para obter a vantagem de combate contra ele.

TIPOS DE ATAQUE

Existem quatro tipos básicos de ataque:

Ataque Corpo a Corpo: Um ataque corpo a corpo pode visar uma criatura adjacente e quase sempre exige uma arma. Golpear com uma espada ou uma maça são exemplos de ataques corpo a corpo.

Ataque à Distância: Um ataque à distância serve para visar um alvo afastado do personagem. Ele atinge uma única criatura dentro do alcance. Disparar um arco ou lançar *mísseis mágicos* são exemplos de ataques à distância.

Alcance: As planilhas de personagem e os blocos de estatísticas dos monstros indicam o alcance dos ataques e poderes à distância. Uma habilidade com Alcance 6 é capaz de afetar um alvo que estiver a até seis quadrados de distância do atacante; uma arma com Alcance 10 atingiria uma criatura a dez quadrados do atacante e assim por diante. Os poderes que têm a indicação *visão* no descritor do alcance (em vez de um número) são capazes de atingir qualquer alvo na linha de visão do atacante.

Uma arma de ataque à distância tem dois valores de alcance: o normal e o longo. Caso um alvo esteja além do alcance normal da arma, mas dentro do alcance longo, a jogada de ataque sofre -2 de penalidade. Se o alvo estiver dentro do alcance normal, não há penalidades.

Ataques de Oportunidade: Disparar ou arremessar uma arma de ataque à distância provoca ataques de oportunidade dos inimigos adjacentes (páginas 8-9).

Ataque de Contato: Um ataque de contato afeta diversos alvos próximos. Os ataques de contato incluem dois tipos de poderes: ataques com armas que causam dano a vários inimigos com um único golpe e ataques criados com energias que fluem a partir de uma criatura ou de um objeto.

Quadrado de Origem: Conforme o poder utilizado, os ataques de contato devem se iniciar no quadrado ocupado pelo personagem ou num quadrado adjacente.

Área de Efeito: Cada ataque de contato possui uma área de efeito, que define o formato do efeito. O personagem atinge todos os inimigos, aliados e objetos em cada quadrado contido na área afetada pelo ataque de contato. Um alvo não será atingido se houver uma barreira sólida interposta entre ele e o quadrado original.

Ataque de Área: Os ataques de área são similares aos ataques de contato, mas se originam a alguns quadrados de distância do usuário. Uma bola de fogo que atravessa o campo de batalha e então explode é um exemplo de um ataque de área.

Alcance e Quadrado de Origem: O alcance de um ataque de área está indicado na descrição do poder. O usuário deve selecionar um quadrado dentro do alcance como origem do efeito. O quadrado de origem será o ponto central do efeito de área e não pode existir uma barreira sólida entre o usuário e o quadrado escolhido. O alcance inclui a distância máxima até o quadrado de origem e também o tamanho da área de efeito.

Área de Efeito: A área de efeito determina o formato do ataque e os alvos afetados. O usuário atacará todos os inimigos, aliados e objetos que estiverem em qualquer quadrado no interior da área de efeito. O atacante não precisa de uma linha de visão para o quadrado de origem, para os alvos ou do ponto de origem até os alvos. Entretanto, um alvo não será afetado se não houver uma linha de efeito entre ele e o ponto de origem – caso exista uma barreira sólida interposta entre ambos, por exemplo.

Ataques de Oportunidade: Utilizar um ataque de área provoca ataques de oportunidade dos inimigos adjacentes (páginas 8-9).

ALVOS

Para definir uma criatura como alvo, ela precisa estar dentro do alcance do poder e não estar completamente oculta por uma barreira sólida. Muitas habilidades permitem que o usuário selecione diversos alvos, mas todos eles devem ser alvos válidos.

Alcance: O alcance é a distância entre a fonte atacante e o alvo. Cada poder indica seu alcance máximo.

Para determinar o alcance, conte a quantidade de quadrados entre a fonte e o alvo, incluindo o quadrado visado, mas não o quadrado de origem do efeito. O caminho precisa ser direto para calcular o alcance.

Área de Efeito: Caso o poder gere uma área de efeito, o usuário precisa selecionar um quadrado de origem como alvo e expandir a área a partir daquele ponto. A criatura tem que ser capaz de visar o quadrado de origem de modo a gerar uma área de efeito a partir daquele local.

Sempre que uma criatura utilizar um poder que tenha uma área de efeito, ela realiza uma única jogada de dano, mas jogadas de ataque separadas contra cada alvo afetado. É mais fácil resolver a ação nesta ordem, em especial quando o poder inflige metade do dano se fracassar. Jogue os dados e calcule o dano, então execute as jogadas de ataque uma de cada vez. Caso obtenha um sucesso decisivo, determine este dano separadamente.

Barreira: Uma barreira percorre a borda de uma quantidade específica de quadrados. A barreira tem que cruzar pelo menos uma borda do quadrado de origem.

Rajada: Uma rajada preenche uma área adjacente ao usuário e tem uma quantidade pré-determinada de quadrados de lado. Por exemplo, uma *rajada 3* afeta uma área de três por três quadrados, adjacentes ao usuário do poder. A rajada tem que estar adjacente ao seu quadrado de origem, que é o quadrado ocupado pelo conjurador. O ponto de origem não é afetado pela rajada. Ela somente afetará um alvo quando ele estiver na área indicada e se houver uma linha de efeito entre a origem e o alvo.

Explosão: Uma explosão se inicia no quadrado selecionado e se estende em todas as direções a partir do quadrado de origem, limitada pelo número de quadrados indicado no poder. A explosão sempre estará centralizada no quadrado de origem. A menos que a descrição do poder especifique o contrário, uma explosão nunca afeta seu usuário.

MODIFICADORES DE ATAQUE

Em combate, muitas situações podem aumentar ou reduzir as chances de atingir um inimigo. Por exemplo, um adversário flanqueado é mais fácil de golpear, enquanto um alvo protegido atrás de uma cobertura é mais difícil de atingir. Uma circunstância que fornece uma vantagem ou desvantagem temporária é representada por modificadores na jogada de ataque. Uma criatura aplica o modificador de ataque quando realizar a própria jogada.

DANO CONTÍNUO

Alguns poderes causam um dano contínuo nos turnos subsequentes ao ataque original.

Início do Turno: Uma criatura sofre o dano contínuo no início do seu turno.

Os danos contínuos do mesmo tipo não se acumulam; somente o maior valor se aplica à criatura.

Final do Turno: Em todas as rodadas, no final do turno da criatura, ela realiza um teste de resistência (página 9) contra cada efeito de dano contínuo. Caso obtenha sucesso no teste, a criatura não sofrerá mais dano contínuo daquele tipo.

Modificadores de Ataque	
Todos os ataques	Modificador
Vantagem de combate contra o alvo	+2
O atacante foi derrubado	-2
O alvo tem cobertura normal	-2
O alvo tem cobertura superior	-5

Ataques Corpo a Corpo	
Investida	Modificador
O alvo tem camuflagem	-2
Sem linha de visão para o alvo	-5

Ataques à Distância	
Alcance longo (somente ataque com armas)	Modificador
O alvo foi derrubado	-2
O alvo tem camuflagem	-2
Sem linha de visão para o alvo	-5

Ataques de Contato	
Não há modificadores específicos para ataques de contato	

Ataques de Área	
O quadrado de origem tem camuflagem	Modificador
Sem linha de visão para o quadrado de origem	-5

OUTRAS AÇÕES EM COMBATE

Essa seção descreve as regras para executar algumas das ações mais comuns disponíveis a uma criatura durante seu turno.

Ataque Básico: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de desferir um ataque básico corpo a corpo ou à distância.

Investida: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de investir contra o alvo e executar um ataque básico corpo a corpo. Percorra o seu deslocamento como parte da investida. No final do movimento, o personagem desferir um único ataque básico corpo a corpo, com +1 de bônus na jogada de ataque. É necessário percorrer no mínimo 2 quadrados de movimento, a partir da localização original, e a investida tem que terminar no quadrado desocupado mais próximo do alvo que permitir o ataque. Essa manobra provoca ataques de oportunidade. Depois da investida, o atacante não pode realizar nenhuma outra ação, a menos que gaste um ponto de ação (página 12).

Retomar o Fôlego: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de gastar um pulso de cura e recuperar seus pontos de vida. Nesse caso, ele recupera um quarto do seu valor máximo de PV (arredondado para baixo). Ele também recebe +2 de bônus em todas as defesas até o início do seu próximo turno. Essa habilidade somente pode ser ativada uma única vez por encontro.

Usar um Poder: A maioria dos poderes exige uma ação padrão. Consulte a planilha do personagem ou o bloco de estatísticas para obter uma descrição dos poderes disponíveis.

MOVIMENTO

O personagem utiliza uma ação de movimento para percorrer seu deslocamento (em quadrados) em um turno. Se usar duas ações de movimento (sacrificando uma ação padrão), ele conseguirá percorrer o dobro do deslocamento.

AÇÕES DE MOVIMENTO

As atividades abaixo exigem uma ação de movimento.

- ◆ **Andar:** Percorra seu deslocamento (em quadrados)
- ◆ **Ajustar:** O personagem se move um quadrado sem provocar ataques de oportunidade. Normalmente, não é possível ingressar em uma área de terreno acidentado com um ajuste.
- ◆ **Correr:** Percorra seu deslocamento +2 quadrados; o personagem fornece a vantagem de combate para os inimigos.

DESLOCAMENTO FORÇADO

Determinados poderes e efeitos lhe permitem empurrar, puxar ou conduzir um alvo.

Puxar: Quando uma habilidade puxar uma criatura, cada quadrado percorrido pelo alvo deve aproximá-lo do atacante.

Empurrar: Quando uma habilidade empurrar uma criatura, cada quadrado percorrido pelo alvo deve afastá-lo do atacante.

Conduzir: Quando uma habilidade conduzir uma criatura, não há qualquer restrição para a direção do movimento forçado.

As regras abaixo se aplicam a qualquer deslocamento forçado.

- ◆ **Distância:** O poder determina o número de quadrados de movimento involuntário que afetará o alvo. Se desejar, o atacante será capaz de escolher um valor de deslocamento inferior ao máximo ou simplesmente não movimentar o inimigo.
- ◆ **Destino Específico:** Alguns poderes especificam um destino, como “qualquer quadrado adjacente ao atacante”.
- ◆ **Sem Ataques de Oportunidade:** O deslocamento forçado não provoca ataques de oportunidade.
- ◆ **Terreno Acidentado:** O deslocamento forçado não é afetado ou impedido pelo terreno acidentado (página 12).
- ◆ **Sem Ação de Movimento:** O deslocamento forçado não afeta a capacidade do alvo de se movimentar durante seu próprio turno.
- ◆ **Espaço Válido:** O deslocamento forçado não é capaz de posicionar o alvo em um quadrado impossível de acessar caminhando.

DISTÂNCIA E MOVIMENTO

Para calcular a distância na matriz de combate, basta contar os quadrados entre dois pontos. O personagem consegue percorrer seu deslocamento em quadrados, em qualquer direção, cruzando linhas, colunas ou diagonais, usando uma ação de movimento.

QUADRADOS OCUPADOS

Em geral, não é possível atravessar um quadrado ocupado.

- ◆ **Aliado.** O personagem consegue atravessar um quadrado ocupado por um aliado.

- ◆ **Inimigo.** O personagem não consegue atravessar um quadrado ocupado por um inimigo, exceto se ele estiver indefeso.
- ◆ **Terminando o Movimento.** O personagem não consegue terminar seu movimento em um quadrado ocupado, a menos que seja o quadrado de um aliado derrubado ou o quadrado de um inimigo indefeso.

TERRENO ACIDENTADO

Detritos, vegetação rasteira, lamaçais rasos, escadas íngremes e outras variedades de terrenos acidentados atrapalham o movimento. Ingressar em um quadrado de terreno desse tipo custa 1 quadrado a mais de deslocamento. Se o personagem não tiver um valor suficiente de movimento disponível, ele não conseguirá entrar no terreno acidentado. É impossível realizar um ajuste para o interior de um quadrado desses terrenos, a menos que o personagem tenha uma habilidade que lhe permita fazê-lo.

OBSTÁCULOS

É impossível entrar em um quadrado que contenha um obstáculo quando este preencher todo o espaço pertinente, como uma muralha ou uma coluna. Se o obstáculo preenche o quadrado, as criaturas não podem se mover na diagonal para atravessar a quina do quadrado ocupado pela barreira.

PONTOS DE AÇÃO

Uma vez por encontro, o jogador é capaz de gastar um ponto de ação. Quando o fizer, o ponto estará perdido para sempre. Os personagens ganham mais pontos de ação durante suas aventuras.

- ◆ Os personagens dos jogadores começam o jogo com 1 ponto de ação. Somente alguns monstros têm pontos de ação, sempre indicados no bloco de estatísticas.
- ◆ Os personagens dos jogadores recebem 1 ponto de ação quando atingem um marco na aventura. Um marco ocorre no final de cada dois encontros superados pelo grupo no mesmo dia (sem um descanso prolongado, veja a seguir). Portanto, se os heróis terminarem cinco encontros antes de realizarem um descanso prolongado, terão alcançado um marco (e obtido um ponto de ação) no final dos encontros 2 e 4 daquele dia.
- ◆ Depois de um descanso prolongado, os heróis perdem quaisquer pontos de ação que não foram gastos, mas recomeçam com 1 ponto disponível.
- ◆ Com mais frequência, esses pontos são gastos para fornecer uma ação extra durante o turno do personagem. O jogador decide se a ação adicional será padrão, de movimento ou mínima.

PONTOS DE VIDA, CURA E MORTE

No decorrer de uma batalha, as criaturas sofrem dano dos ataques dos inimigos. O dano reduz os pontos de vida da criatura.

- ◆ **Máximo de Pontos de Vida:** Os personagens e os monstros têm uma quantidade máxima de pontos de vida, determinada conforme a classe, nível e valor de Constituição. Os pontos de vida atuais das criaturas não podem exceder esse número.
- ◆ **Sangrando:** Quando os pontos de vida atuais do personagem são reduzidos à metade do valor máximo (ou

menos), ele estará sangrando. Certos poderes funcionam apenas (ou melhor) contra alvos que estão sangrando.

- ◆ **Morrendo:** Quando os pontos de vida do personagem são reduzidos a zero ou menos, ele estará inconsciente e estará morrendo. Qualquer dano subsequente que ele sofrer continuará a reduzir seus pontos de vida (para um valor negativo), até que ele seja eliminado. Quando os pontos de vida de um monstro chegam a zero, ele estará derrotado.
- ◆ **Resistência Contra a Morte:** Quando o personagem estiver morrendo, ele realiza um teste de resistência no final de cada um dos seus turnos. Se obtiver sucesso (resultado 10 ou mais), não haverá alteração no seu estado. Se fracassar (9 ou menos), ele estará uma etapa mais próximo da morte. Caso fracasse três vezes, o personagem morrerá.
- ◆ **Morte:** Quando os pontos de vida do personagem forem reduzidos a um número negativo equivalente ao valor da condição Sangrando, ou se ele fracassar em três testes de resistência contra a morte, o personagem morrerá. Os monstros simplesmente morrem quando atingem zero pontos de vida.

CURA EM COMBATE

O personagem sempre é capaz de se curar, mesmo enquanto a batalha explode ao seu redor. Ele pode recuperar seus pontos de vida sozinho, usando a habilidade Retomar o Fôlego (página 11). Um aliado poderia utilizar a perícia Socorro em seu favor (veja abaixo) ou ativar um poder de cura, visando o personagem. Os monstros possuem formas mais limitadas de se curar, descritas nos encontros e nos blocos de estatísticas.

Quando um poder é ativado para curar o PdJ, ele não tem que executar uma ação para gastar um pulso de cura. Mesmo que ele estiver inconsciente, o poder utilizará o pulso para restaurar seus pontos de vida. Algumas habilidades nem sequer exigem o dispêndio de um pulso de cura.

CURANDO OS MORIBUNDOS

Quando o personagem estiver morrendo e receber qualquer efeito de cura, seus pontos de vida aumentam para 0 e ele aplicará a quantidade de PV restaurada a partir desse valor. Assim que o total de pontos de vida atual da criatura se tornar superior a 0, ela estará consciente e não estará mais morrendo.

DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Fora dos encontros, os personagens são capazes de escolher entre dois tipos de descanso: breve ou prolongado.

Descanso Breve: Esse descanso permite que o herói restaure seus poderes por encontro e utilize pulsos de cura para eliminar os pontos de dano sofridos. Ele exige cerca de 5 minutos. Não há limite para a quantidade de descansos breves que podem ser utilizados no mesmo dia. Durante esse intervalo, o personagem tem que repousar; nenhuma atividade física e nenhuma interrupção são permitidas.

Descanso Prolongado: Uma vez a cada dia, o personagem é capaz de utilizar um descanso prolongado, que deve se estender durante 6 horas para fornecer os benefícios a seguir. O personagem tem que descansar ou dormir nesse intervalo. No final do repouso, ele recupera todos os pontos de vida e pulsos de cura despendidos, restaura seus poderes diários, e perde quaisquer pontos de ação que não foram gastos, mas recomeça com 1 ponto disponível.

ADQUIRINDO NÍVEIS

Quando os personagens dos jogadores acumularem XP suficiente para adquirir um novo nível, as informações no verso da planilha lhes mostrarão como aplicar as alterações necessárias. Esses aprimoramentos entram em vigor

imediatamente após um descanso prolongado.

Quando um personagem acumular 1.000 XP, ele avançará para o segundo nível.

Quando um personagem acumular 2.250 XP, ele avançará para o terceiro nível.

Perto do final desta aventura, os personagens devem alcançar o quarto nível ou estarem bem próximos disso.

CONDIÇÕES

Muitos poderes, monstros, armadilhas e o próprio ambiente são capazes de gerar diversas condições sobre os personagens. Uma condição impõe uma penalidade, uma vulnerabilidade, um impedimento ou uma combinação de efeitos. O poder que gera a condição descreve a duração de seus efeitos.

CEGO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Não consegue enxergar nenhum alvo (os inimigos têm camuflagem total).
- ◆ Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

PASMO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Somente pode realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima no próprio turno (ainda consegue executar ações livres). Incapaz de realizar ações imediatas ou oportunas.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

ENSURDECIDO

- ◆ Incapaz de ouvir qualquer som.
- ◆ Sofre -10 de penalidade nos testes de Percepção.

DOMINADO

- ◆ O personagem está pasmo.
- ◆ A criatura dominante escolhe qual será a única ação do alvo. Os únicos poderes disponíveis são poderes sem limite.

MORRENDO

- ◆ O personagem está inconsciente.
- ◆ Pontos de vida negativos ou equivalentes a zero.
- ◆ Precisa realizar um teste de resistência contra a morte a cada rodada.

INDEFESO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos. **Observação:** Normalmente a criatura está indefesa porque também está inconsciente.

IMOBILIZADO

- ◆ Incapaz de se deslocar ou sair do próprio espaço, embora seja possível se teleportar ou ser forçado a se movimentar com as manobras empurrar, puxar ou conduzir.

MARCADO

- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque sempre que os ataques não incluam a criatura responsável pela marca.

PETRIFICADO

- ◆ Transformado em uma estátua de pedra.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Adquire resistência 20 a qualquer dano.
- ◆ Não tem consciência dos arredores.
- ◆ Não envelhece.

DERRUBADO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos que desferirem ataques corpo a corpo.
- ◆ Recebe +2 de bônus em todas as defesas contra ataques à distância realizados pelos inimigos que não estiverem adjacentes.
- ◆ Caído no solo (se o personagem estiver voando, ele descerá até uma distância segura, percorrendo seu deslocamento de vôo; caso não atinja o solo nesse movimento, ele cairá).
- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
- ◆ A criatura pode escolher ser derrubada como uma ação mínima.
- ◆ Incapaz de se deslocar ou sair do próprio espaço, embora seja possível se teleportar, raspejar ou ser forçado a se movimentar com as manobras empurrar, puxar ou conduzir.

IMPEDIDO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ O personagem está imobilizado.
- ◆ Imune a qualquer deslocamento forçado (empurrar, puxar ou conduzir).
- ◆ Sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

LENTO

- ◆ O deslocamento do personagem é reduzido para 2 quadrados. Esse valor se aplica à todas as modalidades de deslocamento da criatura, mas não afeta o teleporte ou as manobras empurrar, puxar e conduzir. A criatura não consegue aumentar seu deslocamento acima de 2, e ele não aumentará caso fosse menor do que este valor. Quando o alvo se torna lento durante seu movimento, interrompa o deslocamento caso ele já tenha percorrido 2 ou mais quadrados.

ATORDOADO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

SURPRESO

- ◆ Concede a vantagem de combate para os inimigos.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

INCONSCIENTE

- ◆ O personagem está indefeso.
- ◆ Sofre -5 de penalidade em todas as defesas.
- ◆ Incapaz de realizar ações.
- ◆ O personagem será derrubado, caso seja possível.
- ◆ Incapaz de flanquear os adversários.

ENFRAQUECIDO

- ◆ Os ataques do personagem causam a metade do dano. O dano contínuo não é afetado.

PERÍCIAS

As perícias representam as capacidades do personagem além das suas habilidades de combate. As CDs para os testes mais comuns estarão incluídas na descrição de cada encontro, quando necessário. O Mestre também pode utilizar essas Classes de Dificuldade como diretrizes.

Nível de Dificuldade	CD
Fácil	15
Moderado	20
Difícil	25

Algumas perícias sofrem uma penalidade quando o personagem estiver vestindo uma armadura de certos tipos. Esses valores já foram incluídos nas planilhas dos personagens, quando foi necessário.

Uma descrição resumida das perícias é apresentada a seguir.

ACROBACIA (DESTREZA)

Penalidade de Armadura

Essa perícia é utilizada para analisar seu equilíbrio em superfícies estreitas ou instáveis, escapar de amarras ou aprisionamentos.

ARCANISMO (INTELIGÊNCIA)

Conhecimento sobre a magia e efeitos mágicos, além das criaturas de origem elemental, feérica ou sombria (nativas do Caos Elemental, da Agrestia das Fadas ou do Pendor das Sombras).

ATLETISMO (FORÇA)

Penalidade de Armadura

Essa perícia é utilizada para escalar, nadar ou saltar. Quando estiver nadando ou escalando, um teste bem-sucedido permite que o herói percorra metade do seu deslocamento. Para realizar um salto em distância, divida o resultado do teste por 10; esse será o número de quadrados transpostos com o salto. Quando o personagem percorrer 2 quadrados ou mais antes de saltar, divida o resultado por 5.

BLEFE (CARISMA)

Utilize essa perícia para fingir que algo falso é genuíno, para enrolar um guarda, enganar um mercador ou contar mentiras. Os testes de Blefe são resistidos pelos testes de Intuição.

DIPLOMACIA (CARISMA)

Usada para influenciar outras pessoas com delicadeza e trato social, mudar opiniões, inspirar boa vontade e negociar acordos de boa fé.

EXPLORAÇÃO (SABEDORIA)

Experiência para descobrir um caminho através de uma masmorra, reconhecer as ameaças do subterrâneo, encontrar alimento no Mundo Escuro e identificar as criaturas de origem aberrante.

FURTIVIDADE (DESTREZA)

Penalidade de Armadura

Usada para se ocultar e caminhar silenciosamente. Essa perícia é utilizada contra o teste de Percepção do inimigo ou contra a CD definida pelo Mestre.

HISTÓRIA (INTELIGÊNCIA)

Conhecimento sobre a história, incluindo eventos significativos, lendas, costumes e tradições.

INTIMIDAÇÃO (CARISMA)

Essa perícia é usada para influenciar outras pessoas através de ações hostis e ameaças. Os testes de Intimidação são realizados contra a defesa de Vontade do inimigo.

INTUIÇÃO (SABEDORIA)

Essa perícia lhe permite discernir as intenções, decifrar a linguagem corporal e supor com alguma precisão quais as motivações, comportamentos e confiabilidade de seus interlocutores. Ela é utilizada para resistir a um teste de Blefe.

Tarefa	CD de Intuição
Definir a motivação ou atitude	10 + ½ nível da criatura
Perceber influência externa	25 + ½ nível do efeito
Reconhecer um efeito ilusório	15 + ½ nível do efeito

LADINAGEM (DESTREZA)

Penalidade de Armadura

Essa perícia é utilizada para desativar armadilhas, abrir fechaduras, roubar bolsos e executar outros truques de prestidigitação. Usar essa perícia exige uma ação padrão, a menos que seja parte de um desafio de perícia.

A CD básica para desativar uma armadilha ou abrir uma fechadura no patamar heróico é 20. Um personagem que estiver usando instrumentos de ladrão recebe +2 de bônus no teste. Caso o teste para desativar uma armadilha fracasse por uma margem igual ou superior a 5, a armadilha será disparada.

MANHA (CARISMA)

Capacidade de descobrir quem manda e obter informações em um ambiente urbano (vilarejos, cidades, vilas). Utilizar essa perícia exige 1 hora.

NATUREZA (SABEDORIA)

Conhecimento relacionado às trilhas e veredas das regiões ermas, identificação de ameaças naturais, controle de animais selvagens e sobrevivência em campo aberto. Também permite identificar uma criatura de origem natural.

PERCEPÇÃO (SABEDORIA)

Essa perícia lhe permite notar indícios, avistar ameaças iminentes e localizar objetos escondidos.

Essa perícia é utilizada para resistir ao teste de Furtividade do inimigo ou contra a CD definida pelo Mestre. Na maior parte das situações, o Mestre usará o valor de Percepção passiva da criatura (modificador de perícia + 10) para determinar se ela encontrou uma pista ou notou uma ameaça.

Percepção: Não exige uma ação – o personagem notará algo ou não. Caso deseje utilizar a perícia ativamente, é necessário usar uma ação mínima ou gastar 1 minuto ouvindo os arredores ou procurando, conforme a tarefa.

♦ **Testes Resistidos:** Percepção vs Furtividade para avistar ou escutar um inimigo que estiver tentando se esconder. Esse teste pode ser modificado pela distância relativa ou devido a obstáculos (se o personagem estiver ouvindo através de uma porta ou muralha, por exemplo). Consulte a tabela a seguir.

- ◆ **CD:** Consulte a tabela para obter as Classes de Dificuldade relacionadas a ouvir ou avistar algo ou procurar em uma área.
- ◆ **Sucesso:** O personagem escuta ou avista algo.
- ◆ **Fracasso:** Não será possível tentar novamente, a menos que a situação seja alterada.
- ◆ **Procurar:** Quando estiver procurando ativamente em uma área ou buscando algo específico (como uma arma ou uma porta secreta), assuma que o aventureiro está analisando todos os quadrados adjacentes. O Mestre pode exigir uma ação padrão para essa tarefa, mas normalmente o PdJ demora 1 minuto para analisar uma área.

Ouvir	CD de Percepção
Batalha	0
Diálogo normal	10
Sussurros	20
Através de uma porta	+5
Através de uma parede ou muro	+10
Mais de 10 quadrados de distância	+2

Observar ou Procurar	CD de Percepção
Ligeiramente oculto	10
Bem escondido	25
Mais de 10 quadrados de distância	+2

RELIGIÃO (INTELIGÊNCIA)

Conhecimento sobre as tradições religiosas. O personagem consegue identificar uma criatura de origem imortal ou do tipo morto-vivo.

SOCORRO (SABEDORIA)

Essa perícia é utilizada em primeiros socorros, para estabilizar um personagem moribundo, permitir um teste de resistência ou tratar de uma doença.

Primeiros Socorros: Ação padrão.

- ◆ **Retomar o Fôlego:** Um teste de Socorro (CD 10) bem-sucedido permite que uma criatura adjacente utilize a habilidade Retomar o Fôlego (página 11) sem que o personagem gaste uma ação para fazê-lo. A criatura não recebe o bônus nas defesas, normalmente fornecido pela ativação da habilidade.
- ◆ **Estabilizar os Moribundos:** Um teste de Socorro (CD 15) bem-sucedido permite estabilizar uma criatura moribunda e adjacente. Caso o usuário obtenha sucesso, o alvo não precisa mais realizar seus testes de resistência contra a morte, até que sofra qualquer dano subsequente. O total de pontos de vida da criatura não é alterado como resultado da estabilização.
- ◆ **Permitir Teste de Resistência:** Um teste de Socorro (CD 15) bem-sucedido permite que um aliado adjacente realize imediatamente um teste de resistência; como alternativa, o alvo pode receber +2 de bônus para seu teste de resistência no final do próprio turno.

TOLERÂNCIA (CONSTITUIÇÃO)

Penalidade de Armadura

Capacidade de sobrepujar efeitos nocivos e superar os limites físicos normais do corpo.

PERÍCIAS DE CONHECIMENTO

Algumas perícias lidam com o conhecimento sobre um assunto específico: Arcanismo, Exploração, História, Natureza e Religião. É possível utilizar essas perícias para relembrar trechos de informações úteis, relacionadas ao campo de estudo pertinente, ou reconhecer uma pista vinculada àquela área. Também é possível usar estas perícias para identificar determinados monstros, conforme indicado na descrição da perícia.

A CD do teste aumenta conforme a especificidade do assunto e a disseminação do conhecimento desejado. Algumas informações podem ser tão especializadas que o aventureiro precisaria de treinamento para ter qualquer chance de saber algo sobre o assunto.

Conhecimento Mundano: Informações gerais, normalmente bem difundidas sobre determinado assunto.

Conhecimento Especializado: Informações especializadas, que somente um estudioso do assunto conheceria.

Conhecimento Erudito: Informações exóticas, que somente um mestre naquele campo de estudo conheceria.

Perícias de Conhecimento: Não exige uma ação – o personagem sabe a resposta ou não.

- ◆ **CD:** Consulte a tabela.
- ◆ **Sucesso:** O personagem relembra um fragmento útil de informação, relacionada ao seu campo de estudo, ou reconhece uma pista vinculada àquela área. Quando desejar reconhecer um monstro, um sucesso permite identificar a criatura e suas palavras-chave. Resultados mais elevados fornecem informações adicionais.
- ◆ **Fracasso:** O personagem não se lembra de qualquer informação pertinente. O Mestre poderia exigir um novo teste quando mais detalhes vierem à tona.

Nível de Conhecimento	CD
Comum	10
Especializado	20
Erudito	25

Conhecimento de Monstros	CD
Nome, tipo e palavras-chave	15
Poderes	20
Resistências e vulnerabilidades	25

NA ESTRADA: SALTEADORES KOBOLDS

Nível de Encontro 1 (475 XP)

PREPARAÇÃO

Utilize o mapa-pôster da Estrada do Rei para conduzir esse encontro.

Os personagens dos jogadores estão viajando pela Estrada em direção ao Abrigo do Inverno, de leste para oeste (da direita para a esquerda no mapa). No caminho, eles são emboscados por salteadores kobolds.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

5 lacaios kobolds (L)

1 fundeiro kobold (F)

2 draco-escudeiros kobolds (D)

Os jogadores posicionam as miniaturas de seus personagens na estrada, a 2 quadrados da borda leste do mapa (à direita), então podem se movimentar durante duas rodadas para o oeste.

Conforme os personagens atravessam a estrada, leia:

A brisa que sopra é fria e reconfortante. A estrada que vocês estão usando é nivelada. De vez em quando, surge uma ou mais pedras antigas no chão de terra, indicando que a pavimentação está sem reparos há décadas. Vocês observam pegadas em várias direções no solo, muitas delas feitas por criaturas pequenas e com garras.

Os kobolds vigiam a estrada nas posições indicadas no mapa. Os lacaios serão avistados primeiro, pois sairão correndo de seus esconderijos quando um ou mais PdJs chegarem ao ponto da estrada que fica entre as pilhas de rochas, mais ao leste. Nesse momento, coloque os cinco lacaios no mapa, nos quadrados marcados com um "L" e determine a iniciativa.

Não posicione os outros monstros no tabuleiro até que eles realizem uma ação; conforme indicado na seção Táticas, os demais kobolds não fazem nada até que os lacaios tenham iniciado o combate.

Como alternativa, se um ou mais PdJs decidirem sair da estrada e caminhar no terreno gramado, é possível que alguns kobolds sejam avistados em seus esconderijos. Quando um personagem ingressar em um quadrado que forneça linha de visão para o monstro, o kobold gritará para alertar seus companheiros.

Quando um ou mais kobolds estiverem visíveis, leia:

Pequenas criaturas escondidas atrás das rochas saltam na estrada e começam a correr na direção de vocês. Guinchando, os pequenos humanóides atacam. Eles têm escamas e são da cor da ferrugem, com cabeças de réptil e caudas.

Fundeiro Kobold (F)

Artilheiro de Nível 1

Humanóide pequeno natural (réptil)

100 XP

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +1; visão no escuro

PV 24; Sangrando 12

CA 13; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 12

Deslocamento 6

⊕ Adaga (padrão; sem limite) • Arma

+5 vs. CA; Dano: 1d4+3

☞ Funda (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+3; veja tiros especiais, a seguir.

Tiros Especiais

Um fundeiro kobold pode disparar uma munição especial com seu ataque. Em geral, ele carrega três recargas dessas munições, conforme descrito abaixo. Um tiro especial causa o dano padrão se atingir o alvo, além de um efeito adicional conforme a munição: 2 potes de fogo (flamejante): O alvo sofre 2 pontos de dano flamejante contínuo (TR encerra). 1 pote de cola: O alvo está imobilizado (TR encerra).

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10

For 9 (-1)

Des 17 (+3)

Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)

Int 9 (-1)

Car 10 (+0)

Descrição Esta pequena criatura reptiliana tem escamas cor de ferrugem, veste uma armadura de couro e carrega uma funda (com 20 balas). Três pequenos recipientes de cerâmica pendem de uma bandoleira amarrada ao peito.

5 Lacaios Kobold (L)

Lacaios de Nível 1

Humanóide pequeno natural (réptil)

25 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +1; visão no escuro

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 15; Fortitude 11, Reflexos 13, Vontade 11.

Deslocamento 6

⊕ Azagaia (padrão; sem limite) • Arma

+5 vs. CA; Dano: 4

☞ Azagaia (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +5 vs. CA; Dano: 4

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Furtividade +4, Ladinagem +4

For 8 (-1)

Des 16 (+3)

Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)

Int 9 (-1)

Car 10 (+0)

Descrição Esta pequena criatura reptiliana tem escamas avermelhadas, veste uma armadura de peles e carrega um escudo pequeno e três azagaias.

2 Draco-Escudeiros Kobold (D) Soldado de Nível 2 Humanóide pequeno natural (réptil) 125 XP cada

Iniciativa +4 Sentidos Percepção +2; visão no escuro

PV 36; Sangrando 18

CA 18; Fortitude 14, Reflexos 13, Vontade 13

Resistência 5 (flamejante)

Deslocamento 5

⊕ Espada Curta (padrão; sem limite) • Arma

+7 vs. CA; Dano: 1d6+3 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do draco-escudeiro

Táticas de Draco-Escudeiro (reação imediata; quando um inimigo adjacente se afastar do draco-escudeiro com um ajuste ou se deslocar num quadrado adjacente; sem limite)

O draco-escudeiro pode ajustar 1 quadrado.

Ataque de Turba

Um draco-escudeiro recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Ladinagem +7

For 14 (+3)

Des 13 (+2)

Sab 12 (+2)

Con 12 (+2)

Int 9 (+0)

Car 10 (+1)

Descrição Estas criaturas reptilianas têm escamas avermelhadas, carregam espadas curtas e empunham algo similar a uma escama de dragão como escudo.

TÁTICAS

Os draco-escudeiros e o fundeiro permitem que os lacaios iniciem o combate: mesmo que obtenham um resultado maior de iniciativa, eles adiam suas ações até que os lacaios tenham agido. Desse ponto em diante, até o final do encontro, o valor de iniciativa desses kobolds será 1 ponto inferior ao resultado obtido pelos lacaios. Qualquer criatura próxima o suficiente dos PdJs para executar uma investida o fará; portanto, um laiaio que não estiver no alcance do combate corporal aguardará e arremessará uma azagaia.

Os draco-escudeiros tentam alcançar o PdJ mais eficiente em combate corporal.

O fundeiro continuará protegido pela cobertura enquanto for possível, disparando a funda contra o PdJ mais próximo. Caso ele seja expulso de seu esconderijo, tentará se mover para um novo local, onde continuará a atacar seus alvos e obter os benefícios da cobertura ou da camuflagem.

Os kobolds lutarão até o final; eles sabem que serão torturados se atraírem seus inimigos para o vilarejo secreto da raça.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Estrada e Gramado: A estrada é composta de terra, rochas esmagadas e fragmentos esporádicos das antigas pedras usadas na pavimentação original. Os quadrados que contêm grama ou a estrada não atrapalham o movimento, nem afetam a visibilidade.

Rochas: Há várias pilhas dispersas de rochas nas laterais da estrada. Elas fornecem camuflagem (e possivelmente cobertura) para as criaturas que estiverem atrás delas. Elas também servem como obstáculos para o movimento; uma criatura não pode ingressar diretamente em um quadrado que contenha uma rocha.

As pilhas de rochas têm 1,5 m de altura. Escalar uma delas exige um teste de Atletismo (CD 15) e 4 quadrados de deslocamento. Um personagem no topo de uma rocha consegue se movimentar para outro quadrado da mesma rocha; nesse local, considere que o terreno é acidentado.

Vegetação: Uma vegetação densa cresce nos arredores da estrada em diversos pontos. Essas áreas são ligeiramente mais escuras e fornecem cobertura normal para os ataques desferidos a partir delas ou contra elas. Os quadrados cobertos de vegetação também são considerados terreno acidentado.

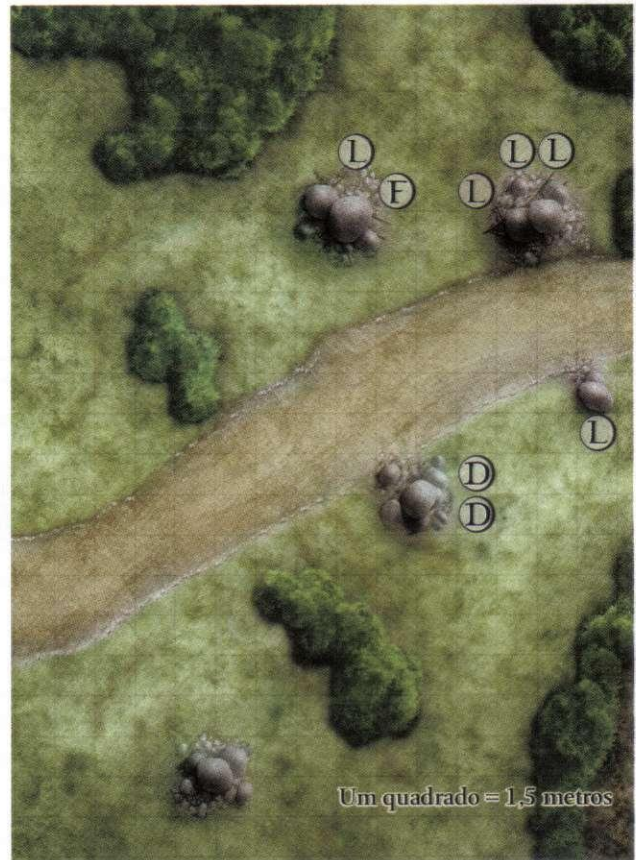
Rochedos Externos: Os rochedos externos, marcados por uma linha negra no mapa, têm 15 metros de altura e exigem um teste de Atletismo (CD 20) e 200 quadrados de movimento para serem escalados.

Lápides: Essas pedras fornecem cobertura para qualquer criatura que estiver no mesmo espaço.

Tesouro: Se os PdJs derrotarem os salteadores kobolds, podem recolher as armas indicadas nos blocos de estatísticas de cada criatura, além de um total de 34 peças de prata.

CONTINUIDADE

Quando o combate terminar, os aventureiros podem continuar até o vilarejo do Abrigo do Inverno. Para obter algumas dicas sobre como manter a aventura em movimento, consulte a seção “Conselhos para o Mestre” na página seguinte.



Uma aventura de D&D não abrange somente um combate infundável – ela também engloba uma narrativa conjunta. Como Mestre, você fornece os alicerces da história para os jogadores que, em resposta, descrevem as reações dos próprios personagens em cada situação.

Entretanto, em algumas ocasiões, será necessário manter um controle mais rígido dos eventos, em especial quando os jogadores não entenderem as pistas que você forneceu ou estiverem confusos e não souberem como prosseguir.

MANTENDO O RITMO

Se o Mestre não acompanhar a linha de raciocínio de seus jogadores, a ação na mesa de jogo pode perder o ritmo. Caso todos parem de falar e olhem para você, como Mestre você precisa se envolver na cena e perguntar o que os jogadores pretendem fazer em seguida. Essas indagações mostram aos jogadores que eles *devem* fazer alguma coisa.

Muitas vezes, as conversas na mesa não estão relacionadas a algo que impulse a aventura. Não há nenhum problema em permitir que os jogadores façam piadas ou citem seus filmes favoritos de vez em quando. No entanto, você tem que ficar atento ao humor de todos os participantes. Uma das suas funções envolve determinar o momento certo para continuar com a aventura. Faça uma pergunta importante para chamar a atenção dos jogadores, como “Agora que os kobolds foram derrotados, o que vocês querem fazer?”.

PERGUNTAS DE ORIENTAÇÃO

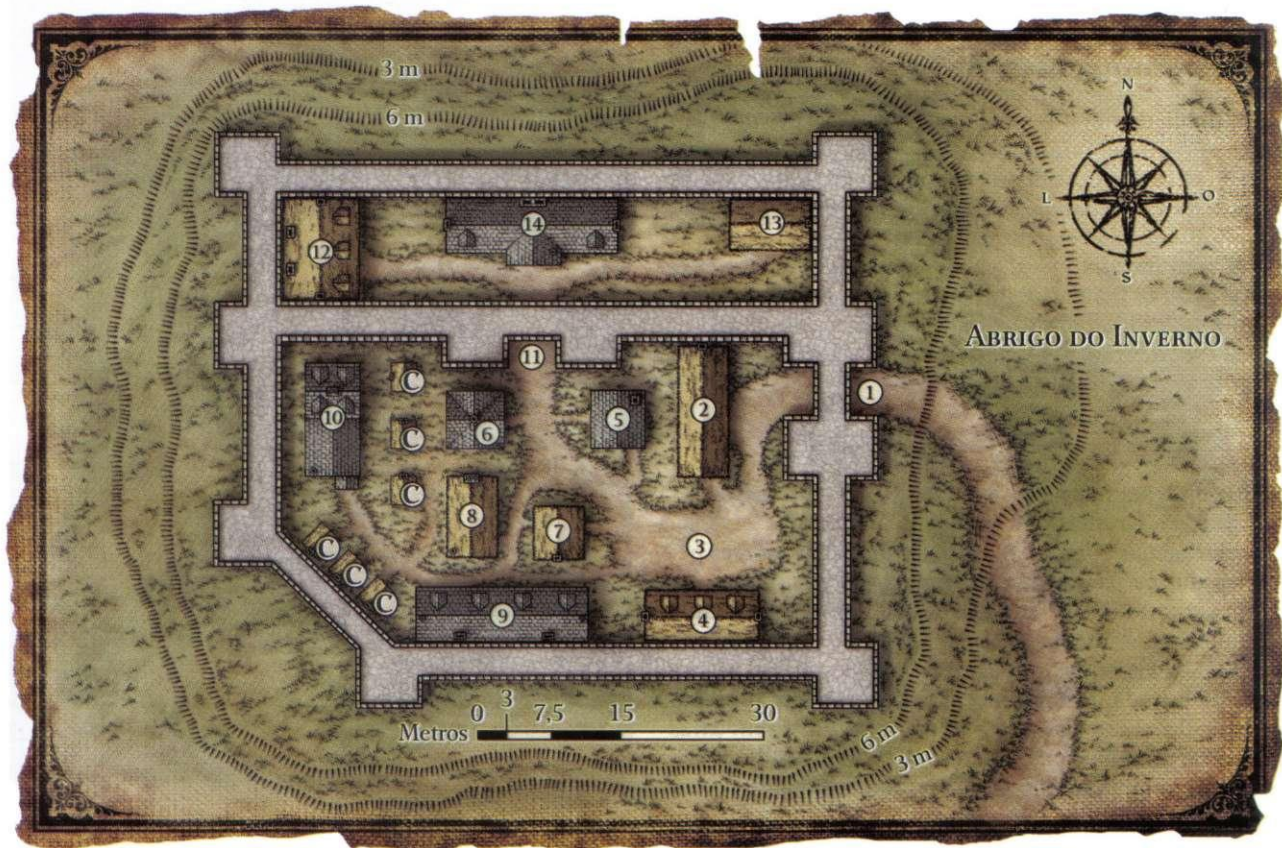
Muitas vezes, quando você perguntar o que os jogadores pretendem fazer em seguida, eles não saberão responder. Se isso acontecer, tente conduzi-los para uma direção específica, fazendo perguntas capazes de orientá-los.

Por exemplo, se os jogadores gastarem muito tempo decidindo o que fazer logo depois do combate com os kobolds, pergunte “Você gostariam de continuar a viagem até o Abrigo do Inverno?”.

OPÇÕES IMPREVISTAS

Quase sempre, os jogadores pensarão em soluções e atitudes que não estão previstas na aventura, nem estavam nos planos do Mestre. Isso é ótimo! Use essas idéias. Invente uma forma de utilizar as ações dos personagens para avançar a história. Tente misturar o plano dos jogadores no enredo principal da aventura. Essas situações exigem um raciocínio rápido, mas também são oportunidades de desenvolver as atitudes dos PdMs e dos monstros com mais profundidade. Se o grupo capturar e interrogar um kobold, qual será a reação da criatura?

Por exemplo, conforme indicado no encontro anterior, os kobolds sabem que serão torturados se atraírem forasteiros para o seu covil. Entretanto, se os personagens capturarem um salteador, serão capazes de vencê-lo pelo cansaço, intimidá-lo ou obter alguns segredos e informações falando com a criatura. Ele pode revelar que o nome do seu líder é “Dente-de-Ferro” e depois ficar tremendo de medo.



A despeito do gancho de aventura que trouxe os aventureiros até este vilarejo, eles precisam encontrar um local para descansar. Os aldeões indicam a única casa pública da cidade para os visitantes, a Estalagem Wrafton.

A estalagem é um ponto de encontro no vilarejo, logo os heróis encontrarão vários moradores importantes para a aventura no local, em diversos momentos diferentes.

ABRIGO DO INVERNO

Vilarejo – População 997

A castigada Estrada do Rei conduz até o sopé de uma colina larga, que sustenta o vilarejo murado do Abrigo do Inverno. A cidadezinha está localizada nas colinas ao sul dos Picos dos Velhos Marcos. As muralhas são feitas de pedras antigas, com paliçadas defensivas no topo.

Casas simples, com telhados de sapé, se espalham nos arredores do Abrigo, sempre com uma pequena plantação ou uma área de pasto no mesmo terreno. Depois das fazendas, para o oeste e para o sul, existem florestas escuras. Para o norte, somente a cordilheira de montanhas.

A maioria dos residentes do Abrigo do Inverno nunca saiu do vale onde a cidade se encontra. Quase todos os moradores são fazendeiros, mas a cidade murada também emprega diversos artesãos. Esporadicamente, carroças seguem para o leste através da Estrada do Rei, passando ou partindo do Abrigo para negociar com a próxima cidade, que fica a cinco dias de viagem. Da mesma forma, algumas delas chegam ao Abrigo, atraindo os moradores rapidamente para a Praça do Mercado, onde escutam as novidades do mundo e compram mercadorias novas ou exóticas.

Liderança: Ernest Padraig, o Regente do Abrigo do Inverno, descende da família nobre que governava a região durante a existência do antigo império. Os habitantes dos arredores do Abrigo estavam satisfeitos com o governo do pai de Ernest, Lorde Padraig, e não consideram que as leis do novo regente sejam muito diferentes. Por outro lado, o novo líder não tem controle absoluto sobre o povo. Por exemplo, ele foi incapaz de convocar uma milícia entre os moradores para lidar com o problema dos kobolds que estão assolando a estrada.

Padraig comanda os Guardiões do Abrigo, um grupo fixo com dez soldados que executa as funções de guardas e policiais no interior e nas cercanias da cidadela murada. Os Guardiões sempre patrulham em duplas. Para aumentar esse pelotão, Padraig pode reunir uma tropa de cinquenta aldeões, se tiver um dia para se preparar. No entanto, ele somente conseguirá convocar a milícia se o próprio vilarejo estiver ameaçado – os aldeões não querem vigiar a estrada em trechos muito afastados de suas fazendas.

Demografia: A população do Abrigo é predominantemente humana, com algumas famílias dispersas de anões e raros indivíduos de outras raças comuns, incluindo alguns elfos.

Economia: O Abrigo do Inverno é um vilarejo essencialmente rural, que funciona através da troca e do escambo, embora Lorde Padraig mantenha um sistema monetário usando suas próprias moedas. Os aventureiros não costumam ter problemas para adquirir os equipamentos

e mercadorias que desejam, se tiverem moedas o bastante para pagar.

1. PORTÃO EXTERNO E MURALHA

O portão externo está aberto durante o dia, mas é fechado e trancado ao cair da noite; ele é vigiado por dois soldados, não importa o horário. Eles cumprimentam amigavelmente os habitantes locais e indicam a Estalagem Wrafton para os viajantes (assumindo que são mercadores).

As muralhas têm um parapeito estreito que se entende ao longo da borda interna. Se o Abrigo estiver sob ataque, os Guardiões e a milícia convocada entre os aldeões protegerão os muros para conter a ameaça.

2. ESTALAGEM WRAFTON

Essa estalagem grande também é uma taverna. Ela serve como a casa de acesso público da região. A Estalagem oferece cerveja, vinho e, esporadicamente, aguardente. As refeições são servidas a quem puder pagar e há camas para os viajantes. Muitos aldeões se reúnem durante a noite para beber, conversar, cantar e participar de jogos com apostas.

Além dos residentes da vila, quase todos os viajantes que estiverem no Abrigo do Inverno serão encontrados na estalagem.

Qualquer pessoa na Wrafton conhece a história geral do vilarejo e a fortaleza arruinada das cercanias. Apenas Valthrun sabe que a fortaleza destruída foi erguida para selar uma fenda que conduzia ao Pendor das Sombras.

Salvana Wrafton: A proprietária e administradora da Wrafton é uma humana chamada Salvana. Ela emprega vários garçons, garçonetes e cozinheiros. Salvana é amigável e extrovertida, sorri com facilidade e recebe a todos muito bem.

Eilian o Velho: Esse velho fazendeiro é um cliente regular da estalagem. Todas as noites, Eilian senta-se numa mesa de canto. Ele possui uma fazenda no vale que fica ao longo da Estrada do Rei. Ele se interessa muito pela história do Abrigo do Inverno, portanto é uma fonte confiável sobre as informações locais e adora conversar.

Valthrun, o Presciente: Valthrun é um sábio e estudioso que habita uma torre no pátio, dentro das muralhas do Abrigo. Em certas ocasiões, ele aparece na estalagem para conversar. Ele tem bastante conhecimento sobre a região, embora não saiba nada sobre a atividade do culto da morte nas vizinhanças. Ele sabe da existência da fenda selada no subterrâneo das ruínas da antiga fortaleza, mas não discutirá um assunto tão importante com qualquer aventureiro. Ele também nunca falou disso com os aldeões, já que não pretende causar um pânico desnecessário. Valthrun é um excelente ouvinte, e sabe fazer perguntas o bastante para sustentar o diálogo com qualquer interlocutor.

Lorde Padraig: Esporadicamente, o regente do vilarejo (senhor da guerra nível 3) visita a estalagem. Todos os presentes tiram os chapéus e o chamam de Lorde; depois, ele se encaminha para uma mesa no canto e toma algumas cervejas. Ele é cuidadoso para falar com os aventureiros que se aproximam dele. Inicialmente, ele assume que são dignitários de outro vilarejo ou talvez mercadores analisando novas rotas de comércio. Por outro lado, se ele

desconfiar que os aventureiros são apenas caçadores de tesouros, o respeito demonstrado diminuirá até que eles provem seu valor.

Ninanan: Uma elfa caçadora e silenciosa, que normalmente se senta sozinha, e não está interessada em conversas. Ninanan tem um comportamento amargo e formal; ela é um agente de Kalarel, infiltrada no Abrigo do Inverno, e relata os acontecimentos do vilarejo para seu mestre.

3. PRAÇA DO MERCADO

A cada dois dias ou mais, carroças e charretes se reúnem na praça e vendem mercadorias aos habitantes do Abrigo do Inverno. A cada semana, o Dia Oficial do Mercado afeta os moradores como o canto de uma sereia, atraindo quase todos os aldeões para a praça, onde compram itens e conversam. Os fazendeiros vendem sua produção, os caçadores trocam carnes defumadas, os aldeões vendem artesanatos, e algumas vezes um mercador do leste vende condimentos ou materiais mais caros.

Em qualquer dia, há 50% de chance de que os itens do equipamento de aventura descritos no *Livro do Jogador* estejam à venda no mercado. Contudo, os personagens quase nunca encontrarão armaduras, armas, implementos ou itens mágicos na praça.

Dephina Gema-Lunar: Delphina abandonou suas raízes élficas na floresta em favor de uma vida mais urbana, se é que o Abrigo do Inverno pode receber esse adjetivo. Ela pode ser encontrada na praça no Dia do Mercado, vendendo flores selvagens em seu carrinho. Ela falará alegremente sobre o vilarejo para os visitantes. Ela colhe as flores selvagens ao norte da vila, e já viu alguns goblins nos arredores das ruínas da fortaleza, que está localizada nos sopés das colinas, ainda mais ao norte.

4. ESTÁBULOS

Nos dias de mercado, esses estábulos estão cheios de montarias e outras bestas de carga, usada pelos vendedores para transportar suas mercadorias. Os viajantes podem guardar seus cavalos no local pagando 2 peças de prata por dia. Raramente (10% de chance), o dono do estábulo terá um cavalo ou charrete para vender, pelo preço indicado no *Livro do Jogador*.

5. FERREIRO

Um anão chamado Thair Batedor de Carvão é o proprietário e administrador dessa forja. Os PdJs encontrarão diversas mercadorias mundanas em sua loja, incluindo pregos, armas, armaduras pesadas, etc. As armas simples estão sempre disponíveis, mas os equipamentos mais militares exigem um dia para serem terminados. As armas superiores levam uma semana para ficarem prontas.

6. TORRE DE VALTHRUN

Essa estrutura de cinco andares é o maior edifício do Abrigo do Inverno. Dizem que a torre foi erguida há mais de 300 anos e Valthrun, o Presciente, é seu morador mais recente.

Valthrun não utiliza todos os cômodos da torre: ele vive nos dois andares superiores. Os três andares inferiores estão vazios e trancados, exceto pela escada que os conecta aos aposentos do sábio. Valthrun está descrito resumidamente acima, na seção sobre a estalagem. O estudioso possui alguns rituais de 1º e 2º níveis, que estará disposto a

vender para os aventureiros, assim que determinar o valor e a dignidade do grupo. Consulte o *Livro do Jogador* para obter uma lista dos rituais disponíveis.

7. GRANDE LOJA BAIRWIN

Bairwin Wildar Filho viajou o mundo – ou pelo menos diz que viajou – antes de abrir essa loja no Abrigo do Inverno há dez anos. Ele tem uma grande variedade de mercadorias para vender, incluindo qualquer equipamento de aventura descrito no *Livro do Jogador*. Esporadicamente, ele consegue alguns itens mágicos de 1º nível para negociar, e muitas vezes terá uma ou duas *poções de cura* guardadas na loja.

8. GUILDA DOS GUERREIROS

Os aldeões do Abrigo do Inverno podem se alistar na Guilda dos Guerreiros e receber um treinamento básico, uma vez por semana, no uso de espadas e escudos. A guilda utiliza a Praça do Mercado para as aulas, mas somente nos dias em que não há comércio. Alguns cidadãos recebem o soldo da milícia (algumas peças de prata por ano) caso sejam treinados uma vez por mês e podem ser convocados em situações de emergência. Rond Kelfem, capitão dos Guardiões do Abrigo, também coordena a Guilda dos Guerreiros. Ele pode ser encontrado no local, no quartel ou durante sua ronda, conforme o horário do dia.

9. ALOJAMENTOS

A estrutura dos alojamentos é grande e contém dormitórios para os residentes da vila que não possuem fazendas ou que trabalham nos negócios dentro das muralhas. Diversas famílias também vivem nas casas (identificadas com um C no mapa) no quarteirão oeste do vilarejo. A maioria dos aldeões que vive além das muralhas são fazendeiros e artesãos, que trazem suas mercadorias para a Praça do Mercado tentando vendê-las ou trocá-las.

10. TEMPLO

Essa estrutura ampla de pedra serve como o templo da vila. Entre as várias divindades veneradas pelos moradores, a mais proeminente é Avandra, deusa da sorte e da mudança.

A sacerdotisa do templo, Irmã Linora, conduz as cerimônias no santuário três vezes por semana. Nas demais ocasiões, ela não está presente no local. Ela prefere visitar as moradias no exterior das muralhas, cuidando dos aldeões e dos animais e auxiliando em vários projetos nas fazendas. Ainda que Linora não seja um clérigo, ela é uma sacerdotisa de Avandra, mas não está no nível heróico. Ela não tem acesso aos poderes dos clérigos, mas conhece os seguintes rituais: *descanso tranquilo*, *curar doenças* e *reviver os mortos*.

Cemitério: O Abrigo do Inverno possui um cemitério e a Irmã Linora é a responsável pela manutenção. O cemitério está localizado a uma curta distância da cidade murada.

11. PORTÃO INTERNO

Esse portão está sempre fechado; ele é vigiado por dois guardas do Abrigo do Inverno durante o dia. Eles observam com firmeza qualquer indivíduo que se aproxima e fazem perguntas a todos que pretendem visitar o regente

Padraig em sua mansão, a menos que tenham uma audiência marcada. Entretanto, os aventureiros que emanarem uma aura de mistério e importância podem ser capazes de convencer os guardas a deixá-los passar, mas devem agir cordialmente.

12. SUPRIMENTOS DE GUERRA DO ABRIGO

Embora isso não aconteça há alguns anos, esporadicamente o Abrigo do Inverno era atacado por bandos de goblins, kobolds ou mesmo gnolls. Quando essa emergência acontecia, os aldeões buscavam refúgio no interior da fortaleza murada e sobreviviam com os suprimentos de água, farinha e outros alimentos básicos estocados nessa construção.

O conteúdo do armazém está protegido por muros de madeira espessa e uma fechadura robusta na porta (Ladinagem CD 30 para abrir). O Lorde Padraig e a irmã Linora possuem as únicas chaves da tranca.

13. QUARTÉIS DO ABRIGO

Esses quartéis militares abrigam os dez soldados profissionais do vilarejo, os Guardiões. Durante o dia, somente dois estarão aqui; os demais estarão em patrulha. A noite, oito guardas dormem no quartel, enquanto os outros dois vigiam o portão externo. Os soldados nos quartéis respondem prontamente a qualquer chamado de emergência da mansão ou de qualquer lugar no interior das muralhas do Abrigo do Inverno.

14. MANSÃO

Essa grande mansão foi construída quando o Abrigo do Inverno era um posto avançado do Império de Nerath. Mantida por cinco empregados, ela abriga Lorde Padraig, sua esposa e seus quatro filhos, que habitam um lindo exemplo de arquitetura em pedra em uma vila composta quase exclusivamente de casas de madeira e sapé.

O regente estará disposto a se reunir com os aventureiros que visitarem o Abrigo, caso eles o procurem diretamente. Ele também frequenta a estalagem.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Com base no conhecimento que os aventureiros possuem quando chegam ao vilarejo pela primeira vez, é provável que eles façam algumas das seguintes perguntas. Cada resposta está vinculada ao PdM capaz de fornecê-la; os personagens devem encontrá-lo e conversar com ele para obter a informação. Você pode ler a resposta do PdM para os jogadores, utilizar suas próprias palavras para revelar a informação, ou fornecer uma combinação de ambos interpretando um encontro interativo entre os heróis e o PdM.

Os jogadores podem fazer perguntas que não estão descritas nos exemplos abaixo. Se isso acontecer, responda como o PdM faria, mesmo que ele não conheça o assunto. Por exemplo, o PdM poderia inventar uma resposta, tentar adivinhar ou admitir que não sabe nada sobre aquele assunto em específico.

P: Você conhece ou viu Douven Staul? Ele viajou nessa direção em busca de uma tumba de dragão.

Salvana Wrafton: “Eu me lembro de um camarada com esse nome. Ele alugou um quarto durante um tempo. Ele tinha

alguns negócios com Eilian. O engraçado é que um dia ele sumiu e nunca mais voltou. Nunca descobri o que aconteceu com ele.”

Eilian, O Velho: “Vocês conheciam Douven? Eu sempre me pergunto o que aconteceu com ele! Ele me perguntou algumas coisas sobre o antigo local de sepultamento a sudoeste do vilarejo. Ele achava que um dragão estava enterrado lá! Eu lhe disse que aquilo provavelmente era um velho aterro sanitário, mas ele não ouviu, não senhor! Bem, certamente eu lhe indiquei o caminho para o lugar. Eu sou um tipo de historiador da região, sabiam? Ah, sim! Douven. Bem, ele anotou minhas indicações e não os vimos mais, desde então. Eu espero que o pobre homem esteja bem!

Eilian desenha um pequeno mapa, mostrando o caminho para o “local de sepultamento”. Ele não tem mais nenhuma informação sobre o destino de Douven ou sobre a natureza do lugar. Ele nunca visitou a tumba, simplesmente a conhece devido às histórias dos antigos caçadores. O mapa fornecido pelo velho é suficiente para os heróis encontrarem a sepultura.

Valthrun, o Presciente: “Tumba de dragão? Eu acredito que haja um local a sudoeste que já esteve associado a um antigo dragão, mas eu não tenho nenhum conhecimento direto sobre a veracidade dessas lendas.”

P: O que você pode me dizer sobre a antiga fortaleza da região?

Salvana Wrafton: “Ah, a fortaleza? Ela fica logo ao nordeste do vilarejo, subindo na direção dos Velhos Marcos. Mas ninguém viaja para aqueles lados. É muito perigoso! Monstros de vários tipos! Fantasmas e vampiros, dizem. Nada que qualquer pessoa que valorize a própria vida gostaria de ter por perto. Valthrun provavelmente conhece o lugar melhor.”

Valthrun, o Presciente: “A fortaleza foi construída durante o ápice do antigo império. Era um tipo de torre de vigia. Eu não me lembro o quê ela vigiava exatamente. Alguns acham que era uma proteção contra os saqueadores gnolls, mas eu não acho que seja isso. De qualquer modo, a fortaleza sobreviveu à sua utilidade na época. Ela já era uma ruína muito antes de eu nascer. Provavelmente é um covil de goblins hoje em dia. Mas vocês atiçaram minha curiosidade. Quando eu retornar para minha torre, vou pesquisar na minha biblioteca. Quando me encontrarem novamente, terei mais informações.”

Valthrun não revela tudo o que sabe sobre a fortaleza arruinada no primeiro encontro com os aventureiros. Em vez disso, ele repassa a informação acima e espera para analisar as próximas atitudes do grupo. Quando os PdJs reencontrarem Valthrun, ele lhes dará mais detalhes, mas precisará de alguns dias para pesquisar. Além disso, os aventureiros devem realizar alguma tarefa valiosa para o vilarejo para conseguir a informação. Veja o Interlúdio Dois, na página 33. Nesse período, Valthrun sugere que os aventureiros deveriam conversar com Padraig sobre uma pequena missão que o regente quer cumprir.

Dephina Gema-Lunar: “Eu colho flores nos arredores da velha fortaleza. Vocês precisam ter cuidado se decidirem avançar naquela direção. Há muitos goblins nas ruínas, e mais deles estão chegando com o tempo. Eu não sei de onde eles estão vindo, mas é óbvio que estão se mudando e planejam ficar nas ruínas.”

P: Fomos atacados por pequenos humanoides vermelhos e marrons a caminho do vilarejo. Vocês sabiam que existem saqueadores na região?

Salvana Wrafton: “Kobolds! Esses insetos estão ficando cada vez mais audaciosos! Lorde Padraig certamente ficará interessado em ouvir o relato de vocês. Ele vem tentando reunir uma milícia para eliminar esses vermes há alguns meses, mas ainda não conseguiu.”

Eilian, O Velho: “Salteadores pequenos, vermelhos e marrons na estrada? Na velha Estrada do Rei? Sério? Ninguém tinha me falado nada. Podem ser duendes. Eles escapam da Floresta das Fadas com alguma frequência, sempre para causar problemas, mas eu não tinha ouvido falar deles há... bom, na verdade nunca tinha ouvido falar deles nessa região. Vocês têm certeza que eram duendes?”

Thair Batedor de Carvão: “Vejo que vocês encontraram nossos kobolds. Não, não. Eles não são ‘nossos’. Mas eles adquiriram o hábito de incomodar os viajantes da velha Estrada do Rei. E, claro, o que antes era uma pequena chateação se tornou uma verdadeira ameaça para o comércio do vilarejo. Nos últimos meses, cada vez menos viajantes chegaram ao Abrigo. Eu mesmo tenho dificuldades para manter minha loja estocada com boas mercadorias. Eu me lembro de uma viagem que fiz até o distante Pântano dos Trevos, há muitos anos. O lugar estava literalmente lotado de kobolds, porque os moradores do local se recusavam a afugentá-los. Eu me pergunto quanto tempo demorou até que os kobolds tenham tomado coragem para atacar a própria vila.”

Rond Kelfem: “Eu gostaria que tivéssemos mais recursos. Eu adoraria expulsar esses kobolds da região, de volta para o buraco sujo que os cuspiu. Eu escutei um rumor sobre um líder dos saqueadores, um tal de Dente-de-Ferro, mas não tenho idéia de quem seja, ou do que seja ele. Se vocês tiverem a chance de descobrir qualquer coisa, eu agradeceria se me contassem.”



Dente-de-Ferro

Irmã Linora: “Os kobolds não estão atacando somente os viajantes da estrada. Eles começaram a pilhar as fazendas mais distantes, matando o gado e atacando as casas no meio da noite. Eu já pedi ajuda a Lorde Padraig, mas ele não tem os recursos, nem uma forma de reunir uma tropa para lutar contra os monstros. Eu sei que este seja somente um prenúncio do desastre que se aproxima.”

Ninaran: “Por favor, me deixem em paz. Eu só quero tomar minha bebida, sozinha. Eu ouvi alguns rumores sobre saqueadores na estrada, mas eu mesma não enfrentei nenhum problema, então por favor me deixem em paz.”

P: Nos disseram que você teria uma missão para um grupo de aventureiros corajosos?

Lorde Padraig: “Vocês encontraram os kobolds que transformaram a velha Estrada do Rei e as fazendas da fronteira em campos de caça particulares? Essas bestas me irritam profundamente. Mesmo assim, os aldeões se recusam a enxergar a gravidade do problema. Os ataques na estrada se tornaram mais frequentes nos últimos meses. Alguma coisa está incentivando os kobolds. Posso supor que vocês aceitariam uma missão em meu nome? Eu prometo que posso lhes recompensar bem pelos seus serviços.”

Se os aventureiros forem cordiais com a oferta de Padraig, ele lhes entregará um mapa que indica a localização do covil dos kobolds, a sudeste do vilarejo. Ele afirma que um grupo de aventureiros corajosos e dispostos a confrontar os kobolds teria uma chance razoável de despachar as criaturas. Se os PdJs aceitarem a missão, Padraig lhes informa que podem ficar com qualquer tesouro encontrado no covil, mesmo que antes pertencesse a um morador do Abrigo do Inverno. Ele também concorda em lhes pagar 100 peças de ouro (100 PO).

P: Alguma atividade incomum dos cultos da região?

Salvana Wrafton: “Isso é ridículo! O Abrigo segue os ensinamentos de Avandra. Não existem cultos em qualquer lugar por aqui. Tenho certeza disso!”

Eilian, O Velho: “Cultos? Como cultos de morte ou algo assim? Uau, isso seria algo interessante de ser ver. Vocês acham que eles sacrificam inocentes para a Deusa de Rapina ou algum demônio terrível? Onde vocês disseram que esses sacrifícios são feitos? Será que eu posso assistir?”

Valthrun, o Presciente: “Não existe um culto maligno declarado e conhecido neste vilarejo ou nesta região há mais de um século. De onde vocês tiram essas idéias esquisitas, meus caros? Eu temo que alguém esteja tentando desviar vocês do caminho.”

Thair Batedor de Carvão: “Ah, não! Vocês descobriram meu plano nefasto. Agora eu não tenho outra escolha, senão matar vocês! Hahaha! Desculpe. Desculpe. Não pude resistir. A idéia de um culto aqui, no Abrigo do Inverno, é simplesmente hilária. De verdade. Hahaha! Obrigado por me divertirem.”

Lorde Padraig: “Vocês sabem de algo que eu não sei? É muito grave? Eu devo me preocupar? Não, claro que não. Um culto, aqui? É um absurdo, isso mesmo, um absurdo.”

Irmã Linora: “Os aldeões do Abrigo são boas pessoas. Vocês não encontrarão qualquer maldade aqui, posso lhes assegurar. Tenho certeza de que se realmente houvesse um culto atuando nessa região, eu teria ouvido algo a respeito. E também estaria fazendo alguma coisa, em nome de Avandra. Podem ter certeza disso.”



Covil da Floresta

Rond Kelfem: “Um culto? Acho que não. Além dos kobolds, e uma ou outra briga esporádica entre os aldeões, não há muito crime ou problemas no Abrigo do Inverno. Na região das fronteiras? Talvez um culto esteja se escondendo em algum lugar, mas eu não ouvi uma única palavra sobre isso até vocês falarem do assunto.”

Ninaran: “Um culto? Vocês ouviram falar dele? Graças aos deuses! Eu temia que essa vila inteira estivesse mancomunada com os monstros. Eu tenho vigiado os membros do culto. Eles entram e saem de uma caverna, que fica atrás de uma cachoeira no alto de um despenhadeiro, para o oeste e para o sul do vilarejo. Mas vocês precisam ter cuidado. Eu acho que eles estão aliados com os kobolds.”

Nesse ponto, quase todos os moradores do vilarejo rejeitam a idéia da existência de um culto maligno atuando nos arredores do Abrigo. Apenas Ninaran, se os personagens falarem com ela e a elfa estiver disposta a conversar, levará o assunto mais a sério. Obviamente, ela enviará os personagens na direção do covil dos kobolds, esperando que os salteadores e seu líder, Dente-de-Ferro, eliminem os aventureiros e acabem com a ameaça que eles representam para os planos de Kalarel.

Mais tarde, quando os PdJs provarem a existência do culto, leia o Interlúdio Dois, na página 33.

PRÓXIMOS PASSOS

Independente da escolha dos personagens para continuar a investigação, um grupo de bandidos kobolds irá atacá-los na próxima ocasião em que saírem do vilarejo, buscando vingança pelos seus camaradas derrotados no combate anterior. Veja a seção **A1: Emboscada Kobold**, na página a seguir, para obter informações sobre o encontro.

Depois da emboscada, avance para o encontro tático adequado às ações ou planos dos jogadores.

Se os aventureiros decidirem investigar o desaparecimento de Douven Staul e o mistério do local de sepultamento do dragão (seja porque descobriram o assunto no Abrigo do Inverno ou porque você está usando o gancho “Mentor Perdido”), eles se dirigem para o sul do vilarejo, até o encontro **A4: Local de Sepultamento**, na página 30.

Se os aventureiros aceitarem a missão de Padraig, de expulsar ou eliminar os kobolds da área, ou seguirem a dica falsa de Ninaran sobre o culto, eles se dirigem para o leste e para o sul, até as Colinas Sepulcrais e o local do encontro **A2: Covil dos Kobolds**, na página 26.

Os aventureiros podem rumar diretamente para a fortaleza arruinada. Se não forem agora, terminarão se dirigindo ao local no futuro. A primeira investigação do grupo no interior das ruínas acontecerá no encontro da **Área 1: Sala de Guarda Goblin**, na página 38.

AI: EMBOSCADA KOBOLD

Encontro de Nível 2 (625 XP)

PREPARAÇÃO

Depois de visitar o Abrigo do Inverno, os personagens saem para as regiões desabitadas novamente. Não importa seu destino atual, eles primeiro terão que superar uma emboscada. Um grupo de kobolds se posicionou em locais camuflados, em ambos os lados da estrada, e estão aguardando para emboscar os aventureiros quando estes deixarem o vilarejo. Esses kobolds são muito disciplinados – eles continuam esperando, até que os heróis estejam numa posição vulnerável, e então iniciam o ataque.

Esse encontro utiliza o mapa-pôster da Estrada do Rei, mas representa um local diferente na estrada.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

- 1 guerrilheiro kobold (G)
- 3 draco-escudeiros kobolds (D)
- 1 draco-sacerdote kobold (K)

Os jogadores posicionam as miniaturas de seus personagens na estrada, próximos da borda oeste do mapa (à esquerda). Cada jogador deve realizar um teste de Percepção (CD 25); todos que obtiverem sucesso poderão agir na primeira rodada de combate. Os aventureiros que fracassarem no teste não serão capazes de agir até que os kobolds terminem seu primeiro turno (veja a caixa de texto para obter mais informações).

Se os kobolds surpreenderem os PdJs, leia:

Gritos de guerra ecoam a partir dos arbustos enquanto diversas criaturas pequenas saltam de seus esconderijos. Elas são semelhantes às criaturas que vocês enfrentaram antes, mas três delas carregam espadas longas e escudos.

Jogue a iniciativa e prossiga com o combate.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

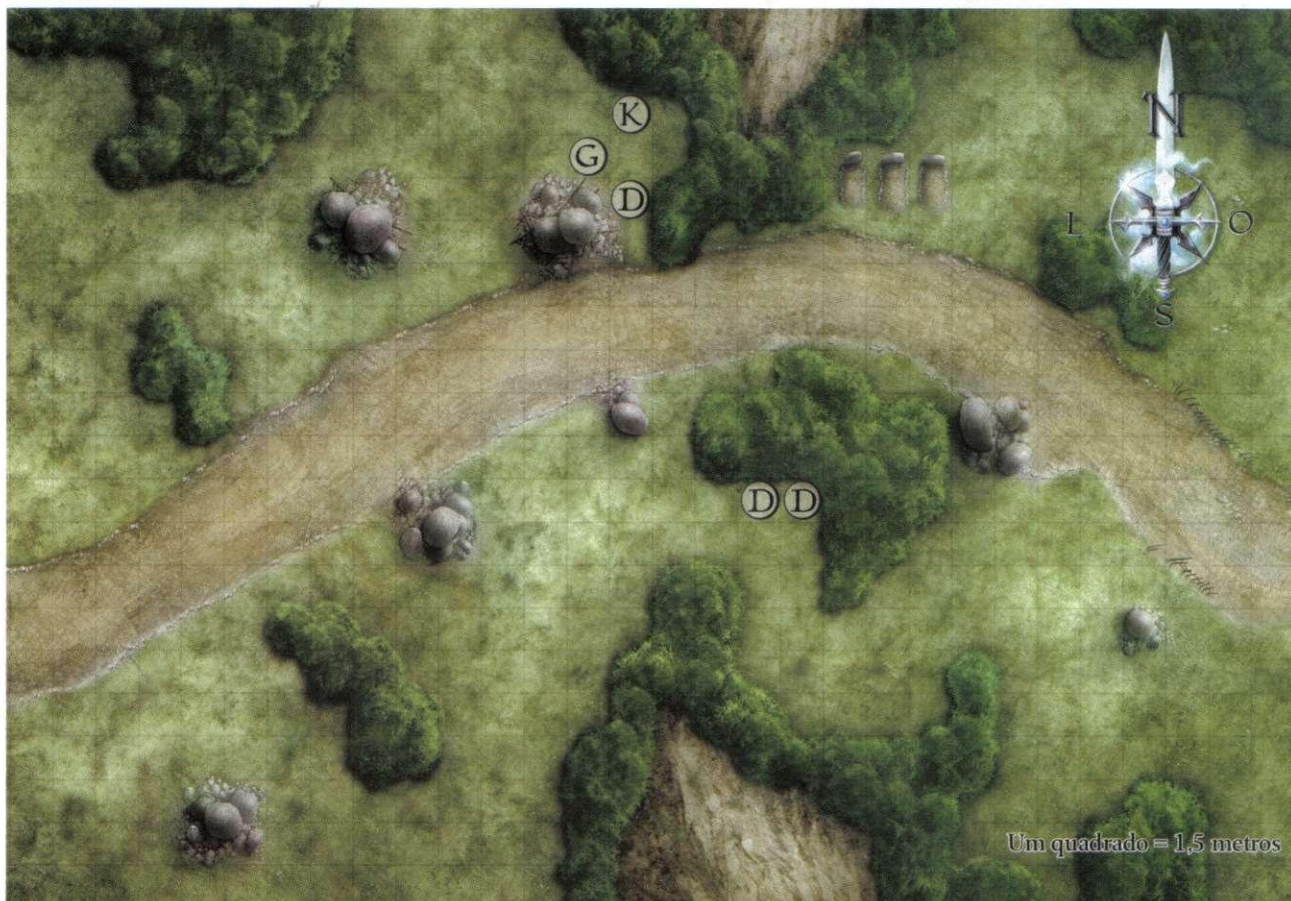
Iluminação: Luz intensa, a menos que os PdJs estejam viajando a noite (nesse caso, penumbra).

Estrada e Gramado: A estrada é composta de terra, rochas esmagadas e fragmentos esporádicos das antigas pedras usadas na pavimentação original. Os quadrados que contêm grama ou a estrada não atrapalham o movimento, nem afetam a visibilidade.

Rochas: Há várias pilhas dispersas de rochas nas laterais da estrada. Elas fornecem camuflagem (e possivelmente cobertura) para as criaturas que estiverem atrás delas.

As pilhas de rochas têm 1,5 m de altura. Escalar uma delas exige um teste de Atletismo (CD 15) e 4 quadrados de deslocamento. Um personagem no topo de uma rocha consegue se movimentar para outro quadrado da mesma rocha; nesse local, considere que o terreno é acidentado.

Vegetação: Uma vegetação densa cresce nos arredores da estrada em diversos pontos. Essas áreas são ligeiramente mais escuras e fornecem cobertura normal para os ataques desferidos a partir delas ou contra elas. Os



quadrados cobertos de vegetação também são considerados terreno acidentado.

Tesouro: Se os PdJs derrotarem os kobolds da emboscada, encontrarão um total de 5 PO e 23 PP.

Além disso, poderão retirar o colar do draco-sacerdote, que contém um pingente esculpido em obsidiana na forma de um dragão. Na base da estatueta, há o contorno em baixo-relevo de uma caveira com chifres de bode. Um teste bem-sucedido de Religião permite reconhecer o contorno como uma representação abstrata do lorde demoníaco dos mortos-vivos, chamado Orcus. É possível vender o colar por 80 PO no Abrigo de Inverno.

Guerrilheiro Kobold (G) Escaramuçador de Nível 1 Humanóide pequeno natural (réptil) 100 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro
PV 27; **Sangrando** 13

CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 14, **Vontade** 13

Deslocamento 6

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) • **Arma**

+6 vs. CA; Dano: 1d8; veja *ataque de turba*, a seguir.

Vantagem de Combate

O guerrilheiro kobold causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Ataque de Turba

Um guerrilheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum e Dracônico

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9

For 8 (-1) **Des** 16 (+3) **Sab** 10 (+0)

Con 11 (+0) **Int** 6 (-2) **Car** 15 (+2)

Descrição Esta criatura reptiliana é ágil, com escamas marrons e avermelhadas, veste uma armadura de couro escuro e carrega uma lança e um escudo leve.

3 Draco-Escudeiros Kobold (D) Soldado de Nível 2 Humanóide pequeno natural (réptil) 125 XP cada

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 36; **Sangrando** 18

CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 13, **Vontade** 13

Resistência 5 (ácido)

Deslocamento 5

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • **Arma**

+7 vs. CA; Dano: 1d6+3 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do draco-escudeiro

Táticas de Draco-Escudeiro (reação imediata; quando um inimigo adjacente se afastar do draco-escudeiro com um ajuste ou se deslocar num quadrado adjacente; sem limite)

O draco-escudeiro pode ajustar 1 quadrado.

Ataque de Turba

Um draco-escudeiro recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Ladinagem +7

For 14 (+3) **Des** 13 (+2) **Sab** 12 (+2)

Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 10 (+1)

Descrição Estas criaturas reptilianas têm escamas avermelhadas, carregam espadas curtas e empunham algo similar a uma escama de dragão como escudo.

Draco-Sacerdote Kobold (K) Artilheiro de Nível 3 Humanóide pequeno natural (réptil) 150 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro

PV 36; **Sangrando** 18

CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 15

Deslocamento 6

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) • **Arma**

+7 vs. CA; Dano: 1d8

➤ **Orbe de Energia** (padrão; sem limite) • **Ácido**

Alcance 10; +6 vs. Reflexos; Dano: 1d10+3 de ácido.

⚡ **Incitar Fé** (mínima; encontro)

Explosão de contato 10; os aliados kobolds na área recebem 5 pontos de vida temporários e podem ajustar 1 quadrado.

⚡ **Sopro de Dragão** (padrão; encontro) • **Ácido**

Rajada de contato 3; +6 vs. Fortitude; Dano: 1d10+3 de ácido. Fracasso: metade do dano.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 9 (+0) **Des** 16 (+4) **Sab** 17 (+4)

Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 12 (+2)

Descrição Esse humanóide reptiliano veste uma máscara de ossos, esculpida como a cabeça de um dragão. Ela também carrega uma lança e veste uma armadura de peles tingida de escarlate.

TÁTICAS

Mesmo que a emboscada não funcione, os draco-escudeiros tentarão sobrepujar o PdJ mais próximo com uma investida. Eles pretendem se engajar, concentrar seus ataques no mesmo alvo e desorganizar o contra-ataque dos personagens.

O escaramuçador ficará nas laterais do conflito e se concentrará em qualquer mago ou PdJ de aparência mais frágil.

O draco-sacerdote gastará seu primeiro turno, e talvez o segundo, disparando orbes de energia nos PdJs mais isolados. Ele tentará manter os draco-escudeiros entre ele e os heróis, enquanto permanece a 10 quadrados de distância dos seus aliados para utilizar o poder *incitar a fé*.

CONDUZINDO UMA EMBOSCADA

A razão de uma emboscada é criar uma situação de surpresa, de modo que os atacantes obtenham uma vantagem contra seus inimigos. Se uma emboscada é bem-sucedida, os atacantes terão a vantagem da rodada de surpresa.

Numa rodada de surpresa, as criaturas que pertencem ao lado com a vantagem agem na ordem de seus resultados de iniciativa. Cada uma pode realizar uma ação padrão, enquanto os oponentes surpreendidos não são capazes de agir. As criaturas que tiverem o benefício da surpresa adquirem a vantagem de combate, e recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra os alvos surpreendidos. Depois que cada atacante do lado que possui a vantagem executar seu turno, a rodada termina e todos os alvos surpreendidos voltam ao normal.

Então, uma nova rodada de combate se inicia, começando no participante com o maior resultado de iniciativa. Uma emboscada dura somente 1 rodada, mas pode significar a diferença que determinará as conseqüências do encontro.

A2: COVIL DOS KOBOLDS, EXTERIOR

Encontro de Nível 1 (575 XP)

PREPARAÇÃO

Se os aventureiros decidirem procurar o covil dos kobolds e acabar com a ameaça de uma vez por todas (seja por motivos próprios, como empregados do Lorde Padraig ou seguindo a dica falsa sobre o culto obtida com Ninaran), eles seguirão uma trilha para o sudeste até o local (veja o mapa da página 4). Esse encontro e o seguinte utilizam o mapa-pôster do Covil no Despenhadeiro da Floresta.

Os jogadores posicionam as miniaturas dos PdJs na clareira da borda esquerda do mapa; a partir daí, eles podem realizar testes de Furtividade para se aproximarem do covil e atacar de surpresa ou podem simplesmente atacar.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

- 1 guerrilheiro kobold (G)
- 10 lacaios kobolds (L)
- 1 draco-escudeiro kobold (D)
- 1 fundeiro kobold (F)

Conforme os PdJs entram na área, leia:

Pequenas clareiras entre as árvores conduzem a uma cachoeira num penhasco, onde a água despenca do alto de uma saliência rochosa, descendo até a lateral da colina e fluindo para o sudoeste.

Teste de Percepção

CD 13 É possível ouvir diversas vozes junto com o barulho da cachoeira.

CD 15 Vários kobolds se encontram logo depois das árvores.

Não coloque os kobolds no mapa, a menos que um personagem obtenha sucesso em um teste de Percepção (CD 15), o que lhe permite notar as criaturas. Revele somente a seção do mapa que mostra a área externa da caverna. Os kobolds avistarão os personagens se um jogador fracassar em um teste de Furtividade (CD 12). Quando isso acontecer, jogue a iniciativa. Se os PdJs decidirem não usar a Furtividade, os kobolds terão ciência da presença do grupo logo depois do primeiro turno de movimento. As árvores não bloqueiam a linha de visão, mas fornecem cobertura.

TÁTICAS

O draco-escudeiro e o guerrilheiro permitem que os lacaios ajam primeiro. Os lacaios mais próximos do círculo sagrado se movem naquela direção, tentando ocupar posições no interior do círculo antes que os personagens consigam se movimentar para o combate corporal com os escudeiros.

O draco-escudeiro mantém sua posição no círculo sagrado. O guerrilheiro se afasta da entrada do covil, tentando flanquear um alvo com a ajuda dos lacaios. O fundeiro dispara enquanto se mantém afastado.

Caso a situação fique muito perigosa, o fundeiro gritará “Dente-de-Ferro precisa ser avisado” e correrá para o covil, tentando alertar os kobolds no interior da caverna. Se os PdJs não conseguirem derrubar o kobold antes que ele entre no covil, o fundeiro será capaz de alertar seus alia-

dos. Isso significa que a primeira onda de criaturas dentro da caverna estará preparada quando os personagens entrarem, além de iniciar a contagem de tempo para a segunda onda de kobolds, que ingressará na ordem de iniciativa depois de 3 rodadas. A primeira e a segunda onda não saem da caverna, exceto para perseguir os aventureiros em fuga.

10 Lacaios Kobold (L)

Lacaio de Nível 1

Humanóide pequeno natural (réptil)

25 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +1; visão no escuro

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 15; Fortitude 11, Reflexos 13, Vontade 11; veja sentir armadilhas.

Deslocamento 6

⬇ Azagaia (padrão; sem limite) • Arma

+5 vs. CA; Dano: 4

⌚ Azagaia (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +5 vs. CA; Dano: 4

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Sentir Armadilhas

O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Furtividade +4, Ladinagem +4

For 8 (-1)

Des 16 (+3)

Sab 12 (+1)

Con 12 (+1)

Int 9 (-1)

Car 10 (+0)

Equipamento armadura de peles, escudo leve e 3 azagaias.

Guerrilheiro Kobold (G)

Escaramuçador de Nível 1

Humanóide pequeno natural (réptil)

100 XP

Iniciativa +5 Sentidos Percepção +0; visão no escuro

PV 27; Sangrando 13

CA 15; Fortitude 11, Reflexos 14, Vontade 13

Deslocamento 6

⬇ Lança (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 1d8; veja ataque de turba, a seguir.

Vantagem de Combate

O escaramuçador kobold causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Ataque de Turba

Um guerrilheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Superar Armadilhas (padrão; sem limite)

O guerrilheiro percorre todo o seu deslocamento sem ativar nenhuma armadilha; ele precisa estar ciente da existência da armadilha.

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9

For 8 (-1)

Des 16 (+3)

Sab 10 (+0)

Con 11 (+0)

Int 6 (-2)

Car 15 (+2)

Descrição Esta criatura reptiliana é ágil, com escamas marrons e avermelhadas, veste uma armadura de couro escuro e carrega uma lança e um escudo leve.

Draco-Escudeiro Kobold (D) Soldado de Nível 2
Humanóide pequeno natural (réptil) 125 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 36; **Sangrando** 18
CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 13, **Vontade** 13
Resistência 5 (ácido)
Deslocamento 6

Ⓢ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • **Arma**
+7 vs. CA; Dano: 1d6+3 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do draco-escudeiro; veja *ataque de turba*, a seguir.

Táticas de Draco-Escudeiro (reação imediata; quando um inimigo adjacente se afastar do draco-escudeiro com um ajuste ou se deslocar num quadrado adjacente; sem limite)
O draco-escudeiro pode ajustar 1 quadrado.

Ataque de Turba
Um draco-escudeiro recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)
Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9
For 14 (+3) **Des** 13 (+2) **Sab** 12 (+2)
Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 10 (+1)

Descrição Essa criatura carrega uma espada curta e empunha algo similar a uma escama de dragão, sustentada em seu braço como um escudo.

Fundeiro Kobold (F) Artilheiro de Nível 1
Humanóide pequeno natural (réptil) 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro
PV 24; **Sangrando** 12
CA 13; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 6

Ⓢ **Adaga** (padrão; sem limite) • **Arma**
+5 vs. CA; Dano: 1d4+3

Ⓢ **Funda** (padrão; sem limite) • **Arma**
Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+3; veja *tiros especiais*, a seguir.

Tiros Especiais
Um fundeiro kobold pode disparar uma munição especial com seu ataque. Em geral, ele carrega três recargas dessas munições, conforme descrito abaixo. Um tiro especial causa o dano padrão se atingir o alvo, além de um efeito adicional conforme a munição:

- 1 pote fedorento: O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).
- 2 potes de cola: O alvo está imobilizado (TR encerra).

Ligeiro (mínima; sem limite)
Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10
For 9 (-1) **Des** 17 (+3) **Sab** 12 (+1)
Con 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 10 (+0)

Descrição Esta pequena criatura veste uma armadura de couro e carrega uma funda (com 20 balas). Três pequenos recipientes de cerâmica pendem de uma bandoleira amarrada ao peito.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa, a menos que os PdJs estejam viajando a noite (nesse caso, penumbra). Se o grupo estiver se aproximando do covil e carregar qualquer fonte luz, não poderão usar a Furtividade.

Árvores: As árvores não atrapalham o movimento, mas fornecem cobertura.

Círculo Sagrado: Runas mágicas antigas ainda brilham no solo desse local. Qualquer indivíduo sobre as runas ou no interior do círculo recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque.

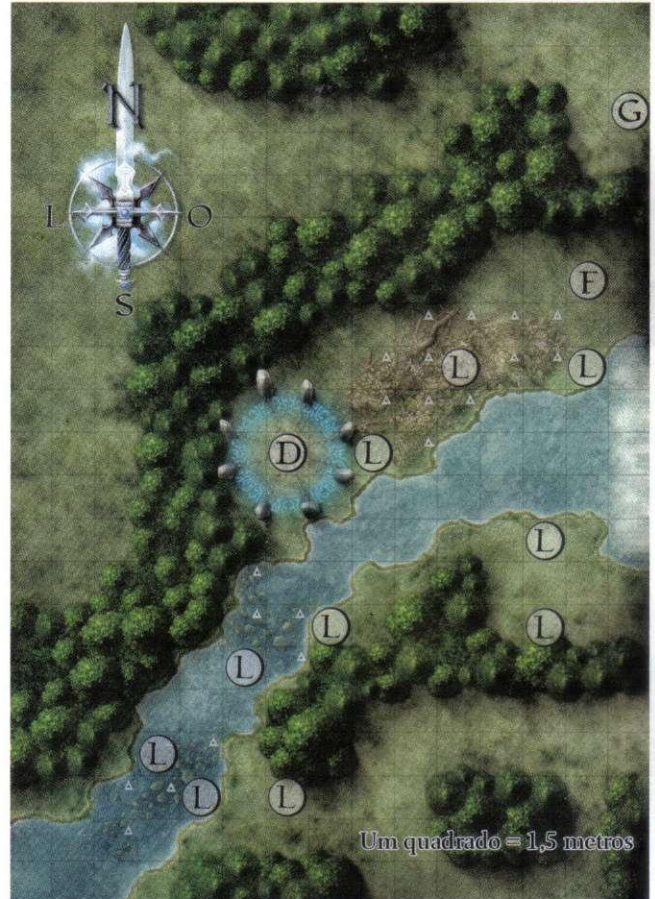
Rio: O rio é bastante raso e não atrapalha o deslocamento, exceto nos quadrados que também contém rochas – essas áreas são consideradas terreno acidentado.

Cachoeira: A água despenca a partir de um penhasco muito acima, escondendo a entrada da morada dos kobolds. A água nos 5 quadrados entre as duas plataformas de rocha é turbulenta, portanto esses quadrados são considerados terreno acidentado.

Tesouro: Se os PdJs derrotarem as sentinelas kobolds, encontrarão um total de 4 PO e 17 PP.

NO INTERIOR DO COVIL

As criaturas no interior do covil (descritas no próximo encontro) não saem para enfrentar os personagens, já que acreditam que as sentinelas são capazes de eliminá-los. Entretanto, se um (ou mais) PdJ entrar na caverna enquanto a luta prossegue na clareira, o encontro interno será desencadeado. Quaisquer criaturas dentro do local que estiverem cientes da aproximação do inimigo realizam jogadas de iniciativa. Inclua esses combatentes na ordem de iniciativa atual, conforme o resultado que obtiveram. Os kobolds de dentro da caverna atacam qualquer inimigo ao seu alcance durante seu turno.



A3: COVIL DOS KOBOLDS, INTERIOR

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)

PREPARAÇÃO

Os aventureiros invadem o covil e enfrentam os kobolds remanescentes em seu próprio esconderijo. Essa batalha pode ocorrer depois que eles derrotarem as sentinelas kobolds, do lado de fora da caverna, ou esse encontro pode ser desencadeado enquanto os PdJs ainda confrontam os guardas externos. Felizmente, esse encontro se divide em duas ondas.

Jogue a iniciativa quando os monstros perceberem os invasores; se os PdJs utilizarem a Furtividade com sucesso para entrar na caverna, eles terão uma rodada de surpresa. Caso uma das sentinelas externas consiga entrar no covil, os kobolds estarão preparados quando os heróis entrarem.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

Primeira onda: 3 guerrilheiros kobolds (G), 10 lacaios kobolds (L)

Segunda onda (3 rodadas depois): 2 draco-escudeiros kobolds (D), 1 draco-sacerdote kobold (K), Dente-de-Ferro (F)

Quando a primeira onda atacar, leia:

Mais de uma dezena de kobolds correm em diversos pontos da sua linha de visão no interior da caverna. Gritos, guinchos e brados de alerta reverberam no vazio iluminado por tochas.

Quando a segunda onda atacar, leia:

O som de uma corneta dissonante e estridente anuncia a chegada de um goblin robusto e marcado por cicatrizes de batalha. Em seu caminho, os kobolds se afastam, como se tivessem medo de ficar muito próximos. Uma grande tatuagem de uma caveira com chifres de bode marca o rosto deste goblin. Ele veste um manto de pele de lobo e uma cota de malha, e empunha um machado de batalha nas duas mãos.

10 Lacaios Kobold (L)

Humanóide pequeno natural (réptil) Lacaio de Nível 1

25 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 13, **Vontade** 11; veja *sentir armadilhas*.

Deslocamento 6

⊕ **Azagaia** (padrão; sem limite) • Arma

+5 vs. CA; Dano: 4

⊗ **Azagaia** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +5 vs. CA; Dano: 4

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Sentir Armadilhas

O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico

Perícias Furtividade +5, Ladinagem +5

For 8 (-1) **Des** 16 (+3) **Sab** 12 (+1)

Con 12 (+1) **Int** 9 (-1) **Car** 10 (+0)

Equipamento armadura de peles, escudo leve e 3 azagaias.

3 Guerrilheiros Kobolds (G) Escaramuçador de Nível 1

Humanóide pequeno natural (réptil) 100 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro

PV 27; **Sangrando** 13

CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 14, **Vontade** 13

Deslocamento 6

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 1d8; veja *ataque de turba*, a seguir.

Vantagem de Combate

O escaramuçador kobold causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Ataque de Turba

Um guerrilheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Superar Armadilhas (padrão; sem limite)

O guerrilheiro percorre todo o seu deslocamento sem ativar nenhuma armadilha; ele precisa estar ciente da existência da armadilha.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum e Dracônico

Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10

For 8 (-1) **Des** 16 (+3) **Sab** 10 (+0)

Con 11 (+0) **Int** 6 (-2) **Car** 15 (+2)

2 Draco-Escudeiros Kobolds (D) Soldado de Nível 2

Humanóide pequeno natural (réptil) 125 XP cada

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro

PV 36; **Sangrando** 18

CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 13, **Vontade** 13

Resistência 5 (ácido)

Deslocamento 6

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • Arma

+7 vs. CA; Dano: 1d6+3 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do draco-escudeiro; veja *ataque de turba*, a seguir.

Táticas de Draco-Escudeiro (reação imediata; quando um inimigo adjacente se afastar do draco-escudeiro com um ajuste ou se deslocar num quadrado adjacente; sem limite)

O draco-escudeiro pode ajustar 1 quadrado.

Ataque de Turba

Um draco-escudeiro recebe +1 de bônus na jogada de ataque para cada aliado kobold adjacente ao alvo.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9

For 14 (+3) **Des** 13 (+2) **Sab** 12 (+2)

Con 12 (+2) **Int** 9 (+0) **Car** 10 (+1)

Draco-Sacerdote Kobold (K) Artilheiro de Nível 3 Humanóide pequeno natural (réptil) 150 XP

Iniciativa +4 Sentidos Percepção +4; visão no escuro

PV 36; Sangrando 18

CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 15

Deslocamento 6

⬇️ **Lança** (padrão; sem limite) • Arma
+7 vs. CA; Dano: 1d8

➤ **Orbe de Energia** (padrão; sem limite) • Flamejante
Alcance 10; +6 vs. Reflexos; Dano: 1d10+3 flamejante.

⬅️ **Incitar Fé** (mínima; encontro)
Explosão de contato 10; os aliados kobolds na área recebem 5 pontos de vida temporários e podem ajustar 1 quadrado.

⬅️ **Sopro de Dragão** (padrão; encontro) • Flamejante
Rajada de contato 3; +6 vs. Fortitude; Dano: 1d10+3 flamejante. Fracasso: metade do dano.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Um kobold pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Furtividade +11, Ladinagem +11

For 9 (+0) Des 16 (+4) Sab 17 (+4)

Con 12 (+2) Int 9 (+0) Car 12 (+2)

Dente-de-Ferro (F) Bruto de Elite de Nível 3 Humanóide pequeno natural 300 XP

Iniciativa +2 Sentidos Percepção +4; visão na penumbra

PV 106; Sangrando 53 (veja *loucura sanguinária*, abaixo)

CA 18; Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 17

Testes de Resistência +2 Pontos de Ação 1

Deslocamento 6

⬇️ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) • Arma
+8 vs. CA; Dano: 1d8+4

⬇️ **Machado Duplo** (padrão; somente quando não se mover no seu turno; sem limite) • Arma
Execute um ataque básico corpo a corpo contra duas criaturas adjacentes.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite):
O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Loucura Sanguinária (quando estiver Sangrando) • Cura
Enquanto estiver na condição sangrando, Dente-de-Ferro causará +1d10 de dano e perderá a habilidade *táticas de goblin*. Ele é obrigado a atacar o inimigo mais próximo, realizando uma investida quando possível. No final de seu turno, ele recupera 5 PV.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Dracônico, Goblin

For 18 (+5) Des 14 (+3) Sab 16 (+4)

Con 13 (+2) Int 8 (+0) Car 12 (+2)

TÁTICAS

A defesa do covil foi separada em duas “ondas”. Assim que os kobolds do interior da caverna forem alertados sobre a presença dos invasores, eles entrarão na batalha conforme determinado pelo seu resultado de iniciativa. A segunda onda entrará no conflito no final da terceira rodada de combate.

O líder goblin, Dente-de-Ferro, tentará flanquear os personagens com a ajuda do draco-escudeiro. O goblin e os kobolds lutarão até o final.

Quando for atingido pelo golpe fatal, Dente-de-Ferro gritará “Kalarel e Lorde Orcus, preparem meu caminho!”

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

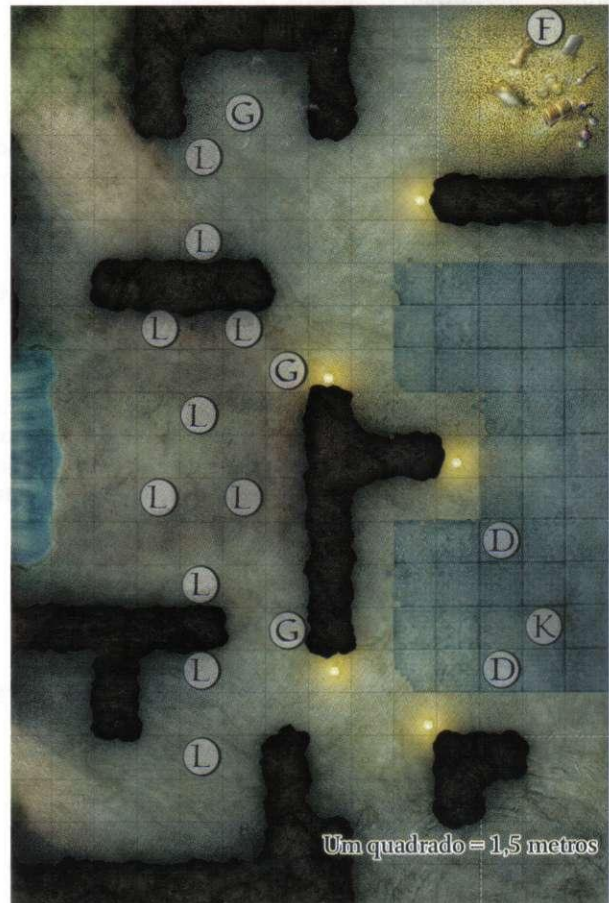
Tesouro: Se os PdJs derrotarem os kobolds, encontrarão as armas descritas no bloco de estatísticas de cada criatura, e um total de 12 PO e 48 PP. Eles também recuperam as seguintes recompensas.

Dente-de-Ferro: O goblin veste um camisão de cota de malha e usa um machado de batalha, além de carregar uma algibeira que contém uma chave de prata e um pergaminho com uma mensagem, escrita no idioma Comum. Ela foi endereçada para o goblin e assinada por alguém chamado Kalarel. Ela diz:

“Meu espião no Abrigo do Inverno sugeriu que observássemos os visitantes da região. Isso provavelmente não é relevante; em mais alguns dias, eu abrirei a fenda por completo. Então, o povo do Abrigo servirá de alimento para todos os servos que Lorde Orcus enviar para me obedecer.”

Câmara do Tesouro: Os tesouros roubados dos viajantes estão amontoados no canto nordeste da caverna. Dente-de-Ferro transferiu grande parte dos saques para Kalarel. Entretanto, o goblin manteve uma parcela selecionada da riqueza trancada em um baú. Para abrir a arca, é necessário obter sucesso em um teste de Ladinagem (CD 20) ou usar a chave de prata da algibeira do goblin. No baú, há 420 PO e uma *cota de malha dos anões* +1.

Cota de Malha dos Anões +1: Essa armadura mágica (520 PO) fornece ao usuário +1 de bônus na CA, +1 de bônus nos testes de Tolerância, e um poder diário (usado como ação livre, recupera pontos de vida como se o usuário gastesse um pulso de cura).



Encontro de Nível 1 (599 XP)

PREPARAÇÃO

Utilize o mapa-pôster do Local de Sepultamento do Dragão para conduzir esse encontro. Douven Staul realmente descobriu uma tumba de dragão, mas os cultistas de Kalarel também o encontraram. Agora, Douven é um prisioneiro (marcado como um "P" no mapa), obrigado a auxiliar o escavador gnomo Agrid a explorar o local em busca de uma relíquia, que Kalarel usará para completar o ritual de destruição do selo. Os aventureiros entram na parte sudeste do mapa.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

1 Agrid, escavador gnomo (G)

2 guardas dragonetes (D)

1 fundeiro halfling (F)

4 plebeus humanos (L)

Quando os aventureiros se aproximarem da tumba, leia:

Uma cratera íngreme foi aberta em meio ao bosque. Quase no centro da depressão, diversas figuras humanoides estão aglomeradas em volta de uma pilha de ossos. Duas criaturas dracônicas se aninham em alerta na borda da cratera quando percebem vocês se aproximando.

Os PdJs chegam no momento exato em que Agrid e seus homens encontram a relíquia que estavam procurando. Eles não têm nenhum tempo ou paciência para lidar com a interferência de aventureiros. Contudo, Agrid tentará confundir os heróis agindo de modo amigável, afirmando que é um companheiro de Douven Staul (que está amarrado, amarrado e escondido em um cobertor). O gnomo tentará atrair os PdJs para a cratera antes de ordenar que os dragonetes ataquem.

Agrid gritará: *"Vocês não vão conseguir perceber o que encontramos olhando aí de cima. Desçam aqui até os ossos de dragão e vejam o que os trabalhadores acharam."*

Qualquer personagem pode realizar um teste de Intuição (resistido pelo resultado do teste de Biefe de Agrid) para perceber um tom de ameaça e fraude na voz do gnomo. Se um personagem obtiver sucesso nesse teste, o grupo saberá que algo está errado. Nesse momento, Agrid e seus aliados atacarão. Jogue a iniciativa.

TÁTICAS

Quando o combate se iniciar, Agrid ordenará que os dragonetes executem uma investida contra o aventureiro que pareça mais temível. Então, o gnomo utilizará seus ataques à distância e o poder *desvanecer* assim que tiver uma chance. O fundeiro halfling tentará se aproximar a 10 quadrados de qualquer PdJ, depois usará sua arma de ataque à distância da melhor forma possível. Os plebeus humanos atacam em conjunto o alvo mais próximo, tentando cercá-lo e flanqueá-lo, e depois utilizam o poder *força da turba* para maximizar suas defesas. Agrid é muito confiante e não recuará mesmo se houver um risco de perder a relíquia.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Declive Íngreme: Um declive acentuado cerca a tumba, criando uma diferença entre o terreno mais elevado e o fundo. Um personagem consegue subir o aclive com um teste de Atletismo (CD 15), mas percorre metade do seu deslocamento.

Tesouro: As criaturas possuem um total de 65 PO e 13 PP.

Uma pequena caixa de madeira contém a relíquia do tesouro do dragão, o objeto que Agrid tentava recuperar a mando de Kalarel. Ela é um espelho muito antigo, que pertenceu a um dos magos de Nerath que selaram a fenda. O espelho não é mágico, mas vale 550 PO.

Além disso, o gnomo carrega um *amuleto da saúde* +1. O amuleto é um pingente com uma pintura no interior. Ele pertence a Douven e a figura é um retrato de sua esposa.

Amuleto da Saúde +1: Esse item mágico (680 PO) fornece ao usuário +1 de bônus nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade, além de Resistência a venenos 5.

Douven Staul: O explorador estará amarrado e amarrado quando os heróis o encontrarem. Depois de ser libertado, ele agradecerá e dirá que pretende voltar para sua esposa. Se você utilizou o gancho Mentor Perdido (página 4), o grupo completará a missão e receberá 1.250 XP. Douven também oferece o amuleto para os aventureiros como agradecimento, mas antes remove a pintura de sua esposa do interior do pingente.

2 Guardas Dragonetes (D)		Bruto de Nível 2
Fera pequena natural (réptil)		125 XP cada
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +7	
PV 48; Sangrando 24		
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12		
Imunidade a medo (quando estiver a 2 quadrados de um aliado)		
Deslocamento 6		
⊕ Mordida (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; Dano: 1d10+3 ou 1d10+9 se houver um aliado numa área de 2 quadrados do guarda dragonete		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 16 (+4)	Des 15 (+3)	Sab 12 (+2)
Con 18 (+5)	Int 3 (-3)	Car 12 (+2)
Descrição Esses répteis de quatro patas são fortes e muito resistentes.		

4 Plebeus Humanos (L)		Lacaio de Nível 2
Humanóide médio natural		31 XP cada
Iniciativa +0	Sentidos Percepção +0	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 15; Fortitude 13, Reflexos 11, Vontade 11; veja <i>poder da turba</i> .		
Deslocamento 6		
⊕ Clava (padrão; sem limite) • Arma		
+6 vs. CA; Dano: 4		
Poder da Turba		
Um plebeu humano recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos outros dois plebeus humanos numa área de 5 quadrados.		
Tendência Qualquer		Idiomas Comum
For 14 (+2)	Des 10 (+0)	Sab 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 11 (+0)
Equipamento Clava		

**Escavador Gnome (G)**Espreitador de Nível 2
Humanóide pequeno feérico 125 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 34; **Sangrando** 17
CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 5

⊕ **Picareta de Guerra** (padrão; sem limite) • **Arma**
 +7 vs. CA; Dano: 1d8+3 (dec. 1d8+11).

➤ **Besta** (padrão; sem limite) • **Arma**
 Alcance 10/20; +7 vs. CA; Dano: 1d8+3.

Vantagem de Combate

O escavador gnomos causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Desvanecer (reação imediata; quando o gnomos sofrer dano de qualquer fonte; encontro) • **Ilusão**

O escavador gnomos se torna invisível até realizar um ataque ou até o final de seu próximo turno.

Furtividade Reflexa

Se um gnomos estiver sob cobertura ou camuflagem quando realizar o teste de iniciativa no começo de um encontro, ele poderá executar um teste de Furtividade para não ser notado, como uma ação livre.

Ocultar-se na Sombra

Quando um escavador gnomos realizar um ataque corpo a corpo ou à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Tendência Imparcial **Idiomas Comum, Élfico**
Perícias Arcanismo +10, Biefe +12, Furtividade +11, Ladinagem +9
For 8 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)
Con 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

Descrição: Mais baixo e mais esbelto que um halfling, Agrid tem orelhas longas e pontiagudas, olhos negros e a pele cinzenta. Ele veste uma armadura de couro escuro e um *amuleto de saúde*, além de carregar uma besta (20 virotes).

Fundeiro Halfling (F)Artilheiro de Nível 1
Humanóide pequeno natural 100 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5
PV 22; **Sangrando** 11
CA 15; **Fortitude** 12, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 6

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) • **Arma**
 +4 vs. CA; Dano: 1d4+4

⊙ **Funda** (padrão; sem limite) • **Arma**
 Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+4.

➤ **Chuva de Pedras** (padrão; recarga ☒ ☒ ☒) • **Arma**

O fundeiro halfling executa 3 ataques com a funda, mas cada um sofre -2 de penalidade na jogada de ataque.

Vantagem de Combate

O fundeiro halfling causa +1d6 pontos de dano em ataques à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Segunda Chance (interrupção imediata; encontro)

Quando é atingido por um ataque, o halfling obriga o oponente a realizar novamente a jogada de ataque, mas deve considerar o novo resultado.

Tendência Qualquer **Idiomas Comum**
Perícias Acrobacia +6, Furtividade +9, Ladinagem +11
For 12 (+1) **Des** 18 (+4) **Sab** 11 (+0)
Con 10 (+0) **Int** 10 (+0) **Car** 14 (+2)

Descrição Esse halfling possui uma aparência sombria e um rosto severo. Ele tem um penteado elaborado e veste roupas verdes e marrons.

Diferente de um romance, uma aventura de D&D vai muito além do texto do roteiro. O enredo de uma aventura tenta abranger os caminhos básicos do que será enfrentado pelos heróis, desde PdMs peculiares até encontros letais. Mas as páginas de uma publicação têm um espaço limitado para antecipar todas as necessidades de uma grande história. As ações e reações de seus jogadores acrescentam desdobramentos inesperados e profundidade à história.

Na verdade, isso é ótimo, e não algo a ser evitado. O Mestre deveria ter o anseio de criar um mundo coerente que parece completo e emocionante. É possível atingir esse objetivo adicionando elementos históricos ao jogo quando houver uma oportunidade.

As sugestões e exemplos abaixo incluem maneiras de injetar mais elementos de história em uma aventura em andamento.

PdMs TAMBÉM SÃO GENTE

As aventuras normalmente apresentam muitos PdMs. Alguns são amigáveis, outros são hostis. O enredo da aventura fornece as diretrizes básicas sobre a motivação e a personalidade de um PdM. No entanto, o Mestre pode acrescentar mais detalhes.

Adicionar uma qualidade ou peculiaridade a um PdM pode torná-lo inesquecível para seus jogadores.

SOTAQUES OU FRASES PREDILETAS

Pense em um sotaque para o personagem e use-o para distingui-lo dos outros. Se você prefere evitar os sotaques, talvez o PdM possa ter uma frase de efeito que utiliza com frequência. Por exemplo, ele poderia sempre dizer “tão certo quanto o rugido dos dragonetes na aurora” sempre que concordar com uma afirmação ou confirmar uma frase.

COISAS FAVORITAS

Os PdMs têm suas coisas prediletas, assim como os personagens dos jogadores. Uma dessas coisas poderia ser um chapéu, uma variedade de cerveja, um animal de estimação ou uma moeda da sorte. Sempre que o mesmo PdM for encontrado, ele poderia estar jogando a moeda no ar, falando com seu gato de estimação, usando uma perneira de lã, bebendo de uma garrafa de vinho que está sempre com ele, mexendo num pingente gasto com os dedos, etc.

MANIAS

Essa é fácil! Basta criar um adjetivo que lembre a personalidade do PdM e lembrar disso sempre que os jogadores interagirem com ele. Esses adjetivos incluem ganancioso,

entediado, suspeito, cansado, entusiasmado, dissimulado, nervoso, calado, zeloso, etc. Se você lembrar desse adjetivo sempre que o PdM falar, descobrirá naturalmente que ele assumirá uma personalidade por conta própria.

ENFEITE A CENA

Todas as vezes que os PdJs visitarem um novo local, começarem uma jornada ou entrarem em uma construção, certifique-se de descrever o que eles vêem, ouvem e cheiram naquele momento.

CLIMA

Uma forma simples de fundamentar uma cena é descrever o clima – ele está nublado e úmido, com um vento ameno, mas que remexe os cabelos? O sol brilha com intensidade e quase não há nuvens no céu? A noite está clara, com um firmamento mostrando milhões de estrelas, ou uma chuva gelada despenca na escuridão?

AROMA

Nem todos os lugares ou pessoas têm um aroma interessante, mas acrescentando um odor à descrição você aumenta a relação dos personagens com o cenário. Uma estalagem cheira a malte e bacon. As estradas têm o aroma da chuva e de sangue derramado há muito tempo. Uma caverna fede a umidade e terra apodrecida.

CRIE SUAS HISTÓRIAS

Algumas vezes, um jogo tem eventos inofensivos em seu enredo, que podem ser usados para criar uma história adicional. Essa sugestão está vinculada a uma recomendação anterior, de que o Mestre não precisa ficar limitado ao texto da aventura como se ele fosse um roteiro imutável.

Talvez você acredite que a Estalagem Wrafton precise de um bardo tocando uma lira em frente à lareira, enquanto canta sobre a tragédia de Sir Keegan.

Ou queira acrescentar detalhes a um objeto mundano, como o pingente do draco-sacerdote do encontro da emboscada dos kobolds. Se os personagens mostrarem o objeto a alguém na cidade, eles poderiam conseguir uma dica sobre a natureza ou a importância de Orcus, o lorde demônio dos mortos-vivos (o que seria uma informação valiosa se ninguém obteve sucesso no teste de Religião, realizado quando os PdJs adquiriram o pingente).

Qualquer coisa que o Mestre fizer para acrescentar seu toque pessoal a uma aventura será capaz de torná-la ainda mais elaborada e inesquecível para os jogadores. Ajude-os a entrar na história, e você será recompensado com uma

experiência única.

Assim que os personagens conhecerem o vilarejo e terminarem os encontros anteriores, eles terão algumas pistas relacionadas à verdadeira história. Quando eles revelarem essas informações ao povo do Abrigo do Inverno, os aldeões começarão a tratá-los com mais seriedade e indi-

ABRIGO DO INVERNO

carão o caminho para a Fortaleza no Pendor das Sombras. Quando os personagens retornarem para a cidade depois de sua primeira jornada nos arredores, perceberão que os moradores estão mais nervosos. Leia:

Os pequenos campos ao redor da cidadela murada do Abrigo do Inverno parecem estranhamente vazios. Dentro das muralhas, os poucos aldeões que vocês encontram caminhando parecem nervosos, e olham para vocês furtivamente antes de se afastarem mais depressa.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

Os PdJs que tiverem mais perguntas para os habitantes do Abrigo encontrarão suas respostas de imediato. Assim como antes, a estalagem é um bom lugar para encontrar uma reunião de PdMs no mesmo local, mas os heróis são capazes de procurar o PdM em qualquer lugar no vilarejo.

É possível que os jogadores queiram encontrar Lorde Padraig e cobrar a recompensa prometida pela eliminação dos bandidos kobolds.

Como explicamos antes, não é necessário ler cada palavra das respostas dos PdMs para os jogadores; apenas utilize o texto a seguir como base para sua interpretação das respostas fornecidas.

P: Porque todos parecem tão nervosos?

Morador Aleatório: “Não sei... eu apenas me sinto meio esquisito, só isso. Como se alguém tivesse pisado no meu túmulo, sabe?”

Silvana Wrafton: “Quem sabe? Você acha que eu posso ler as mentes das pessoas? Se quiser uma cerveja, me avise.”

Eilian, o Velho: “Alguma coisa está diferente no ar. Em algum lugar, uma porta se abriu... e dentro dela é muito escuro! Pelo menos, foi o que vi no meu sonho, e eu ainda estou meio perturbado com ele. Eu não sei por que todos os outros estão agindo estranhamente.”

P: Valthrun, o que mais você descobriu sobre a fortaleza arruinada?

Valthrun, o Presciente: “Meus livros e pergaminhos me dizem que ela foi construída pelo antigo império, Nerath, como eu suspeitava. Mas ela não servia para vigiar os saqueadores, com certeza. Não! Ela foi erguida sobre a localização de uma fenda para o Pendor das Sombras, um lugar de trevas e obscuridade.

“Nem tudo no Pendor é maligno, mas essa fenda aparentemente se conecta a um templo profano de Orcus, o lorde demônio dos mortos-vivos. Esqueletos, carniçais e criaturas mais estranhas e terríveis se arrastaram pela fenda, invadindo a luz do dia. O

império destruiu os mortos-vivos e depois selou a abertura, construindo uma fortaleza sobre o local para vigiá-la e restringir a ameaça. Eu pensei que este era o final da história. Agora, já não tenho muito certeza.

“Os aldeões acreditam que goblins vivem nas ruínas, então eles evitam a região. Mesmo se os goblins tomaram a fortaleza, eles ainda não incomodaram os fazendeiros ou o vilarejo.”

Valthrun também conta aos aventureiros a história de Sir Keegan e da queda da fortaleza (veja a página a seguir).

P: Você conhece o nome Kalarel?

Por enquanto, ninguém no vilarejo admite que reconhece este nome.

P: Nós achamos que os cultistas de Orcus estão em atividade na área. Conseguimos algumas pistas. O que vocês sabem sobre isso?

Silvana Wrafton: “Quem é Orcus? Um lorde demônio, é isso? Valthrun conhece esses assuntos melhor do que ninguém. É melhor falarem com ele sobre isso.”

Ninaran: “Vocês sobreviveram! Que sorte. Nós temos sorte de ter aventureiros tão capazes para ajudar nosso vilarejo.”

Valthrun, o Presciente: “Isso não é um bom presságio! Se os lacaios de Orcus estão agindo na região, possivelmente estarão interessados em nada menos do que a reabertura da fenda! Isso é terrível! Se os cultistas da morte retirarem o selo da fenda, uma onda de mortos-vivos atacará o Abrigo do Inverno. Hoje, não existe um império para nos socorrer. Nós seremos aniquilados pelos monstros, que erguerão um reino de morte no mundo. Será que vocês seriam capazes de eliminar essa ameaça?”

Se os aventureiros não quiserem investigar a fortaleza para ajudar o povo, Valthrun conversará com Lorde Padraig e o regente oferecerá 250 PO dos cofres do vilarejo como recompensa.

Além da recompensa, Valthrun, Padraig e os outros aldeões só podem oferecer agradecimentos aos PdJs. O sábio é muito velho para acompanhar os aventureiros, e Padraig tem que ficar no Abrigo com os Guardiões, preparando a defesa do vilarejo. Os aldeões simplesmente são muito fracos para ajudar. Afinal, os personagens são os heróis, considerando suas forças, poderes e talentos, que não são compartilhados por todos.

Se os personagens procurarem Ninaran novamente, não a encontrarão. A elfa abandonou o vilarejo para relatar os acontecimentos a Kalarel e preparar uma nova armadilha contra os heróis.

PRÓXIMOS PASSOS

Quando os personagens estiverem prontos para seguir viagem em direção à Fortaleza, diversos moradores se reúnem nos portões e assistem sua partida. O povo cumprimenta e elogia os “heróis do Abrigo do Inverno”.

As páginas a seguir fornecem uma visão geral da Fortaleza no Pendor das Sombras. Quando os personagens estiverem prontos para explorar as ruínas, avance para o

encontro da Sala de Guarda dos Goblins, na página 38. O povo do Abrigo do Inverno evita a Fortaleza do Pendor das Sombras. Alguns o fazem porque as ruínas antigas sempre têm uma aura perturbadora ao seu redor, uma sensação de memórias duradouras e mistérios desconhecidos. Outros dizem que o lugar é assombrado. Finalmente, alguns temem os rumores sobre os goblinóides que utilizam o local como morada. A despeito do motivo responsável pelo seu isolamento, um fato é certo. Menos de duas décadas após o colapso do Império de Nerath, a Fortaleza Pendor das Sombras foi abandonada e entregue para o tempo e a decadência. Tudo aconteceu em uma noite terrível, oitenta anos atrás, quando o comandante da guarnição da fortaleza, Sir Keegan, iniciou uma série de eventos que culminou na derrocada do forte.

Talvez a influência maligna do Pendor das Sombras seja muito forte para ser evitada. Ou então Sir Keegan era um monstro insano, impulsionado por demônios internos que nunca seremos capazes de compreender. Motivos à parte, quando aquele dia fatídico alcançou a meia-noite, o comandante passou a assassinar sistematicamente todos os residentes da fortaleza. Primeiro, sua esposa e seus filhos pereceram com os golpes de sua lâmina, depois seus conselheiros mais confiáveis, e por último muitos dos soldados que estavam sob seu comando. Sir Keegan era muito capacitado para que um único soldado conseguisse derrotá-lo, mas com o tempo a guarnição conseguiu organizar um contra-ataque. Embora muitos soldados corajosos tenham morrido, eles empurraram o cavaleiro insano até as passagens subterrâneas da fortaleza, onde o despacharam.

A fortaleza se tornou famosa durante algum tempo. Como era um dos derradeiros baluartes do império destruído, não havia ninguém para restabelecer seu funcionamento. Logo, ela foi abandonada, temida durante alguns anos e, por fim, mais ou menos esquecida. Um terremoto derrubou as torres mais altas e as muralhas há alguns anos, transformando o lugar em uma ruína de rochas espalhadas. Os rumores de que grandes tesouros estão soterrados abaixo da fortaleza persistem, mas poucos aventureiros ousaram explorar esses túneis nas últimas décadas. Dizem que o fantasma de Sir Keegan perambula nos corredores subterrâneos, gritando em desespero devido à tragédia de sua vida. As pessoas do Abrigo do Inverno evitam o lugar, e a simples menção da fortaleza é considerado um mau agouro entre muitos fazendeiros e aldeões.

CHEGANDO NA FORTALEZA

A trilha para a Fortaleza Pendor das Sombras é muito acidentada. Desde a destruição do local, poucos viajantes usaram a estrada e ninguém se preocupa em manter o caminho aberto. A antiga pavimentação está coberta de grama, arbustos e pequenas árvores. O forte não está numa condição melhor. As provas de seu desabamento podem ser vistas ao longe, conforme os viajantes se aproximam das ruínas. Leia ou parafraseie o texto a seguir quando os personagens estiverem na linha de visão da construção abandonada:

Adiante, a trilha estreita se abre em uma clareira. Enormes pilhas de blocos de rochas despedaçados e madeira queimada dominam o espaço aberto no bosque, desde o centro da clareira até o início da floresta. O chão está coberto de terra batida. Embora a vegetação tenha começado a cobrir a trilha que os trouxe até aqui, ela não invadiu as ruínas da Fortaleza Pendor das Sombras.

No entanto, é obvio que alguém está alterando as ruínas. No centro dos destroços, alguns blocos de pedra e caibros foram reunidos numa pilha maior. Alguma criatura esteve liberando o caminho através dos escombros e retirando os pedregulhos de cima de uma escadaria de pedra, que desce para a escuridão.

A HISTÓRIA REAL

As lendas da Fortaleza no Pendor das Sombras, conforme descritas acima, são conhecidas somente por alguns estudiosos e sábios nesse período de trevas. A verdade é muito mais trágica. Embora a Greta Sombria continue selada, as criaturas obscuras do outro lado ainda exercem alguma influência em nosso mundo. Sir Keegan era um paladino honrado, e mesmo a sua dedicação foi lentamente corroída pelos sussurros enlouquecedores dos servos de Orcus que habitam o Pendor das Sombras. Quando sua mente desabou, ele sofreu ilusões paranóicas, indicando que os moradores da fortaleza eram espíões planejando a reabertura da fenda. No entanto, ele não foi morto pelos cavaleiros do forte. Gravemente ferido, ele fugiu para os túneis subterrâneos da construção e se escondeu. Seus sentidos retornaram ao normal enquanto ele descansava e cuidava de seus ferimentos. Esmagado pelo remorso, ele se deitou em uma tumba secreta na masmorra e, incapaz de viver com a culpa, ingeriu um frasco de veneno. Seu espírito aguarda um campeão para redimir sua memória e completar sua missão – manter o selo intacto e protegido, de forma que essa entrada para o Pendor das Sombras continue lacrada para sempre.

Enquanto isso, Kalarel e seus seguidores goblinóides transformaram a masmorra em um acampamento fortificado. Embora os goblins não sejam suficientes para limpar o complexo inteiro, eles abriram um caminho seguro para o subterrâneo, até o selo e a entrada da Greta Sombria. Agora, para Kalarel completar sua tarefa ele só precisa terminar de estudar o ritual de liberação, e então poderá servir a Orcus e reabrir a fenda.

CONDUZINDO OS ENCONTROS NA FORTALEZA

As masmorras abaixo da Fortaleza Pendor das Sombras ecoam com histórias de fantasmas e superstições. Você pode conduzir as áreas de encontro abaixo do forte como uma série de batalhas, numa aventura de exploração direta. Entretanto, se utilizar algum tempo para dar vida à masmorra, revelando a trágica história dos bastidores da sua origem e colocando esses fatos em evidência, a aventura se tornará ainda mais emocionante. Ser um Mestre exige muito mais do que controlar os monstros e registrar os acontecimentos. Também é necessário determinar a atmosfera, desenvolver a história e fornecer aos jogadores uma perspectiva do mundo que seus personagens habitam.

Descrever a Fortaleza no Pendor das Sombras requer atenção aos detalhes e um esforço contínuo para gerar a atmosfera sinistra e de mau agouro que o local adquiriu. Nenhuma quantidade de regras ou jogadas de dados podem substituir a intuição, a imaginação e a habilidade do Mestre para criar uma cena assustadora ou ameaçadora para os personagens. Conforme os aventureiros avançam pela masmorra, eles (e, por sua vez, os jogadores que os controlam) deveriam se sentir nervosos, tensos e com um pouco de medo. Um lunático assassinou dezenas de pessoas e se escondeu no subterrâneo desse forte há décadas. Ele ainda pode vagar nesses salões, amaldiçoado

como um morto-vivo e sedento por mais vítimas. E, se as histórias sobre as capacidades de batalha de Sir Keegan forem verdadeiras, os aventureiros estarão enfrentando um inimigo mortífero.

Gerar um pouco de apreensão e temor exige uma boa descrição das cenas e a habilidade de improvisar. Quando os personagens entrarem na clareira das ruínas, descreva como a floresta subitamente se torna silenciosa. Os barulhos dos animais e dos insetos simplesmente deixam de existir, e mesmo o vento não sopra mais, pois nem as folhas se movem nos galhos mais altos. Diga-lhes que os personagens estão sentindo um frio sobrenatural, e que eles estão desconfiados de que alguém – ou alguma coisa – está observando nas trevas, mesmo que eles tenham certeza de que não existe ninguém nos arredores.

Mais tarde, quando os heróis explorarem a masmorra, explique que eles ouvem gemidos distantes e passos quase silenciosos. Pense nos truques que sua mente lhe pregava quando você era mais novo e estava sozinho no escuro. Lembre-se dos barulhos que o deixavam um pouco sobresaltado. As sombras podem se mover sob a fonte de luz do grupo, algo pode atravessar correndo na visão periférica de um personagem, e uma brisa gelada pode arrepiar os heróis até os ossos.

Criar uma masmorra que parece viva usando esses pequenos detalhes pode transformar uma série de combates em uma história emocionante que será lembrada pelos jogadores durante anos.



Existem dois níveis de masmorra abaixo da Fortaleza. O primeiro nível é dividido em três seções.

ACAMPAMENTO GOBLIN

Os goblins sob o comando de Kalarel supervisionam diversas áreas da masmorra. Seu líder, Balgron, o Gordo, seleciona os goblins que estão de vigia na sala de guarda, na câmara de tortura e no sítio de escavação. Os goblins que não cumprem suas ordens são enviados para a câmara de tortura.

Essas criaturas são inteligentes, ambiciosas e ligeiramente covardes. Quando se deparam com inimigos mais poderosos, tentam fugir e encontrar reforços. Caso sejam acudados, lutarão até a morte. Balgron, conforme descrito na Área 4 (página 44), tem seus planos secretos e está interessado apenas em salvar a própria vida. Ele não se importa com seus seguidores e os goblins o adoram menos ainda. Somente Kalarel consegue mantê-los trabalhando juntos.

Área 1: Sala de Guarda Goblin. Diversos goblins vigiam esta área. Eles escavaram armadilhas de fosso para apanhar os intrusos que descerem as escadas. É possível que os goblins tentem fugir desta sala para a câmara de tortura (Área 2) em busca de ajuda.

Área 2: Câmara de Tortura. Um torturador hobgoblin e vários goblins se encontram neste local, junto de um goblin rebelde chamado Splug. As criaturas tentarão usar os instrumentos de tortura contra o grupo, mas Splug pode se tornar útil caso seja libertado pelos aventureiros.

Área 3: Sítio de Escavação. Para mantê-los ocupados quando não estão de guarda, Balgron contou aos seus seguidores que um tesouro foi enterrado nesse local. Os goblins lutarão para proteger o tesouro que realmente acreditam que existe.

Área 4: O Covil do Chefe da Tribo. Esta área é usada como quartel por Balgron e seus goblins. Por ser covarde, o líder tentará manter distância dos aventureiros.

AS TUMBAS

Durante algum tempo, os guardiões da fortaleza enterraram seus mortos nesta seção. Na época em que os clérigos atendiam o local, eles realizavam cerimônias diárias para evitar que os mortos se erguessem. Hoje, nada mais impede que a influência da fenda corrompa os mortos e os traga de volta.

Os mortos-vivos encontrados nas tumbas nunca abandonam essas câmaras. Talvez venham a perseguir os PdJs, mas nunca descerão as escadas para a Área 12 ou atravessarão as portas para a Área 1.

Área 5: Cripta das Sombras. Nesta câmara existem diversos mortos-vivos, além de armadilhas e runas mágicas no chão, que representam ameaças adicionais.

Área 6: O Arsenal Oculto. Talvez os aventureiros encontrem esta sala de tesouros secreta, onde a guarnição da fortaleza escondeu vários itens, tentando protegê-los contra ataques ou uma invasão.

Área 7: A Legião dos Ossos. Despertos pelas energias que vazam da Greta Sombria, os combatentes outrora enterrados nessa cripta atacarão quaisquer criaturas que a invadirem.

Área 8: A Tumba de Sir Keegan. O espírito inquieto de Sir Keegan aguarda nesta tumba. Se os heróis

o convencerem que pretendem destruir Kalarel e selar a fenda, evitarão o combate com este cavaleiro morto-vivo.

AS CAVERNAS

Um pequeno complexo natural de cavernas se conecta com o primeiro nível das masmorras abaixo da fortaleza. Muitas criaturas nativas do subterrâneo vivem nos arredores. Elas evitam sair das cavernas e os goblins as alimentam com pequenas porções de comida para que continuem a espreitar o local. Entretanto, as mais famintas perseguirão os aventureiros que as atacarem, se depois os heróis tentarem fugir.

Área 9: O Labirinto de Cavernas. Besouros e outros insetos rastejantes, além de morcegos, se proliferam nessa área, ávidos para transformar os aventureiros que ousarem atravessar o local em refeições.

Área 10: O Covil Kruthik. Uma colônia de kruthik, insetos famintos e violentos, construiu seu ninho nesta câmara.

Área 11: A Caverna Úmida. No passado, esta cisterna fornecia água fresca aos moradores da fortaleza. Hoje, é o covil de um limo faminto.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Exceto quando especificado o contrário em um encontro, a informação a seguir abrange todas as áreas do primeiro nível.

Fontes de Luz: As áreas controladas pelos goblins (1 a 4) são iluminadas com tochas e lampiões que emitem uma luz intensa. Uma parte da área 7 está na penumbra. O restante deste nível está às escuras.

Portas: Todas as portas estão destrancadas e são feitas de madeira com lingotes de bronze.

Paredes: As paredes são feitas de pedra lapidada e o assoalho é coberto com lajotas fixadas com argamassa.

Caixas e Engradados: Esses quadrados repletos de caixas são considerados terreno acidentado. Ingressar em um quadrado de terreno desse tipo custa 1 quadrado a mais de deslocamento.

Camas: Todas as camas do primeiro nível são grandes o bastante para acomodar dois goblins. Uma cama fornece cobertura para uma criatura adjacente a ela. Subir numa cama exige 2 quadrados de movimento. É necessário um teste de Força (CD 15) bem-sucedido para que um personagem consiga virar a cama, que então fornecerá cobertura superior.

Mesas: Uma mesa ou peça similar de mobília (como a prateleira da Área 2) é alta o suficiente para que uma criatura Pequena consiga se movimentar embaixo dela e adquira os benefícios da cobertura. Subir numa mesa exige 2 quadrados de movimento. É possível tombar a mesa para adquirir cobertura superior obtendo sucesso em um teste de Força (CD 10).

Portas Secretas: As portas secretas do primeiro nível podem ser descobertas por qualquer aventureiro que obtiver sucesso em um teste de Percepção (CD 20). Exceto quando especificado o contrário, a porta secreta estará sempre destrancada e poderá ser aberta facilmente quando for encontrada.



Um quadrado = 1,5 metros

ÁREA 1: SALA DE GUARDA GOBLIN

Encontro de Nível 2 (675 XP)

PREPARAÇÃO

Os goblins desta área guardam as escadas que conduzem até a masmorra abaixo. Parte deles vaga ociosamente no local, mais interessados em matar o tempo do que em prestar atenção à entrada da masmorra. Uma armadilha de fosso está camuflada no centro da sala e abriga um bando de ratos famintos. Os roedores são uma ameaça para os invasores e uma fonte conveniente de petiscos para os goblins.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas:

2 atiradores goblins (A)

2 combatentes goblins (C)

1 bando de ratos (R)

Os goblins ocupam esta parte da masmorra. Esta sala de guarda na base das escadas serve para avisar Balgron sobre a presença de visitantes indesejados. Ela consiste de três câmaras interconectadas: o salão de entrada com pilares, um quartel ao sul e um depósito a sudeste.

Os atiradores goblins costumam permanecer no quartel. Eles se desafiam constantemente a tocar a porta do oeste ou então jogam dados em uma partida infundável. Um combatente vigia a escadaria sem nenhuma atenção, enquanto outro bisbilhota o depósito. Os ratos guincham e se mordem debaixo da lona camuflada de pedra que recobre o fosso secreto.

Conforme os aventureiros descem as escadas, leia:

A escadaria que desce foi construída com pedras finamente entalhadas, e talvez seja o trabalho de anões. Uma brisa gélida arrepia seus ossos conforme vocês descem. O brilho bruxuleante de tochas pode ser visto lá embaixo, saindo de uma das salas.

TÁTICAS

Os goblins são humanóides baixos, atarracados e normalmente cobertos de sujeira. O combatente ao sul das escadas está vigiando a câmara, atento a invasores. Seu resultado de Percepção é 13 para notar qualquer aventureiro que se esgueirar pelas escadas. O plano de defesa dos vigias é simples. Eles esperam que os intrusos caiam no fosso camuflado, permitindo que eles consigam atingi-los com tranquilidade, enquanto os ratos inesperadamente se alimentam. Para que o esquema funcione, o combatente ficará do outro lado do fosso e tentará provocar os invasores, levando-os a investirem contra ele a partir da escadaria. Assim que perceberem os aventureiros, os atiradores se movimentarão para utilizar seus ataques à distância.

As criaturas tentarão evitar o combate corpo a corpo. Eles usam a habilidade *táticas de goblin* para se afastar dos atacantes que não conseguirem atingi-los. Eles se deslocam da sala de guarda para o depósito, depois para o quartel e de volta para a entrada, sempre fugindo. Assim que o terceiro goblin for derrotado, o sobrevivente tentará escapar para as Áreas 2 e 3 (a que estiver mais próxima) em busca de ajuda.

Os ratos atacam qualquer alvo, seja aventureiro ou goblin, que cair no fosso. Se a manobra Encontrão (página 65)

forçar uma criatura para dentro do fosso, ela poderá realizar imediatamente um teste de resistência para evitar a queda. Essa jogada funciona como um teste de resistência normal, mas a criatura deve realizá-lo quando estiver na borda da armadilha, e não no final de seu turno. Com um resultado inferior a 10, ela cairá no fosso. Com um resultado igual ou superior a 10, a criatura será derrubada no último quadrado que estiver antes de cair na armadilha.

Bando de Ratos (R)

Fera média natural (enxame)

Escaramuçador de Nível 2

125 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra

Ataque de Enxame aura 1; o bando de ratos executa um ataque básico corpo a corpo gratuito contra cada inimigo que iniciar seu turno no interior da aura.

PV 36; **Sangrando** 18

CA 15; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Resistência sofre metade do dano de ataques corpo a corpo e à distância; **Vulnerável** sofre +5 de dano de ataques de contato e de área

Deslocamento 4, escalar 2

⊕ **Fileira de Dentes** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 1d6+3 mais 3 de dano contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 12 (+2) **Des** 17 (+4) **Sab** 10 (+1)

Com 12 (+2) **Int** 2 (-3) **Car** 9 (+0)

Descrição: Dezenas de ratos guincham e mordem tudo ao seu alcance, subindo uns nos outros em uma massa única de pêlos, dentes e garras.

Teste de Percepção

CD 15 O fedor de corpos suados é muito forte.

CD 20 O silêncio das ruínas é interrompido por chiados e guinchos abafados.

2 Atiradores Goblins (A)

Humanóide pequeno natural

Artilheiro de Nível 2

125 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra

PV 31; **Sangrando** 15

CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Deslocamento 6

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 1d6+2

⊕ **Besta** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +9 vs. CA; Dano: 1d6+4

Franco-Atirador

Quando um atirador goblin realizar um ataque à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Vantagem de Combate

O atirador goblin causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Tendência Maligno

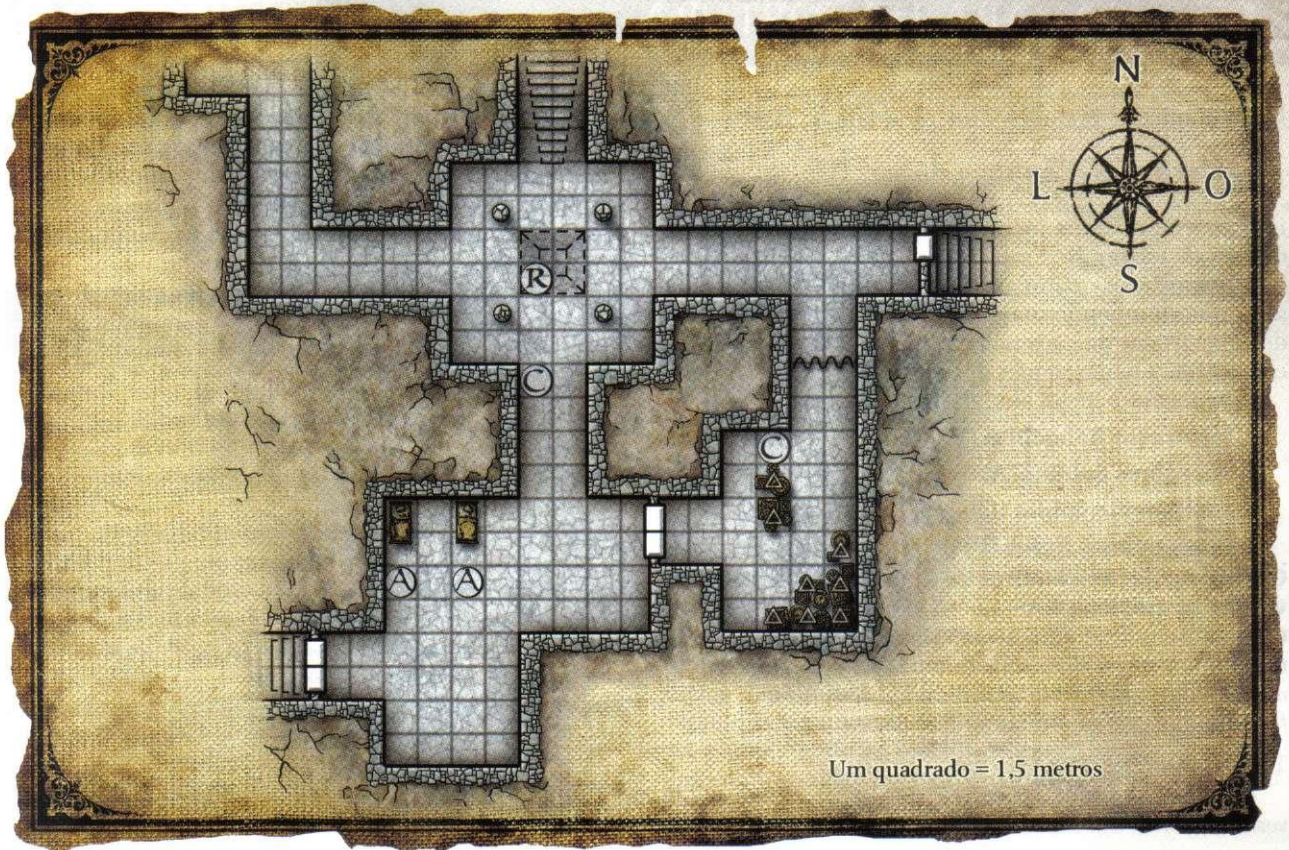
Idiomas Comum, Goblin

Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12

For 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 13 (+2)

Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Car** 8 (+0)

Equipamento Espada curta, besta com 20 virotes, armadura de couro.



2 Combatentes Goblins (C) Escaramuçador de Nível 1
Humanóide pequeno natural 100 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 29; **Sangrando** 14
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12
Deslocamento 6

⊕ **Lança** (padrão, sem limite) • **Arma**
+6 vs. CA; Dano: 1d8+2

⊕ **Azagaia** (padrão; sem limite) • **Arma**
Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+2

Ataque à Distância em Movimento (padrão; sem limite)

O combatente goblin é capaz de percorrer até metade de seu deslocamento; a qualquer momento durante esse movimento, ele pode realizar um ataque básico à distância sem provocar ataques de oportunidade.

Escaramuça +1d6

Quando o combatente goblin percorrer no mínimo 4 quadrados de deslocamento no seu próprio turno (a partir de sua posição original), ele causará +1d6 de dano nos seus ataques, até o início de seu próximo turno.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 14 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 12 (+1)

Con 13 (+1) **Int** 8 (-1) **Car** 8 (-1)

Equipamento Lança, 5 azagaias, armadura de couro

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Pilares: A armadilha de fosso no centro da sala de guarda é cercada por quatro pilares estreitos que fornecem cobertura. Eles não podem ser tombados, quebrados ou manipulados de qualquer modo.

Cortina: Uma tapeçaria espessa bloqueia a linha de visão e de efeito e representa um obstáculo entre os quadrados, portanto exige 2 quadrados de movimento para que uma criatura Média consiga atravessá-la. É possível arrancar a cortina com um sucesso em um teste de Força (CD 15).

Armadilha de Fosso: Os goblins cavaram este fosso e o cobriram com uma lona pintada nas cores do assoalho original. Um PdJ que ingressar ou atravessar os quadrados da armadilha cairá no buraco. Ela permanecerá escondida até que seja ativada, e funcionará somente uma vez. Uma criatura que despencar no fosso sofrerá 1d10 pontos de dano e ficará caída no fundo. O bando de ratos atacará qualquer vítima no interior da armadilha. É necessário obter sucesso em um teste de Atletismo (CD 15) para sair do fosso, escalando as paredes. Os personagens que estiverem ativamente procurando armadilhas poderão encontrá-la antes que seja acionada obtendo sucesso num teste de Percepção (CD 20).

Tesouro: Os goblins possuem um total de 43 PO e 51 PP.

ÁREA 2: CÂMARA DE TORTURA

Encontro de Nível 2 (625 XP)

PREPARAÇÃO

Essa área de encontro inclui um depósito a sudoeste, uma câmara de tortura ao norte e celas a oeste. Um torturador hobgoblin e seus quatro assistentes goblins trabalham na sala ao norte, afiando suas ferramentas. A menos que um dos goblins da Área 1 tenha escapado, os monstros desta câmara não estarão cientes dos intrusos.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

1 torturador hobgoblin (T)

3 atiradores goblins (A)

1 combatente goblin (C)

1 Prisioneiro – Splug (P)

Conforme os aventureiros se aproximam desta área, vindos do sul, leia:

O corredor se alarga até se tornar uma câmara comprida e estreita. É possível enxergar portas nas paredes norte e oeste, além de portas duplas de ferro ao leste. Manchas desbotadas de sangue formam um rastro da porta oeste até o norte.

Teste de Percepção

CD 15 Para o norte, é possível ouvir o balbuciar animado de vozes de goblins, logo depois da porta.

Torturador Hobgoblin (T) Humanóide médio natural	Bruto de Nível 3 150 XP
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +3; visão na penumbra	
PV 53; Sangrando 26	
CA 16; Fortitude 16, Reflexos 14, Vontade 14	
Deslocamento 6	
⊕ Ferro em Brasa (padrão; sem limite) • Flamejante, Arma +6 vs. CA; Dano: 1d8+4 flamejante mais 2 de dano flamejante contínuo (TR encerra)	
Armadura Sangüínea (mínima; diário) • Item Mágico Adquire resistência 10 (todos) até o final do próximo turno do usuário.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin	
For 18 (+5) Des 14 (+3) Sab 14 (+3)	
Com 13 (+2) Int 8 (+0) Car 8 (+0)	
Equipamento Armadura de pele, atizador de ferro.	

TÁTICAS

O torturador hobgoblin, um verdadeiro falastrão de boca suja, vestido com uma armadura de couro negro e uma máscara de couro para ocultar sua face desfigurada por queimaduras, apanhará dois atizadores em brasa e avançará para o combate. Ele tentará empurrar um PdJ para o interior da donzela de ferro (usando a manobra Encontro, página 65). O combatente goblin se deslocará para ficar adjacente à donzela de ferro, na parede sul, e fechará a porta quando um aventureiro estiver dentro do dispositivo. Fechar este equipamento de tortura é uma ação mínima.

O atirador mais próximo da jaula no canto sudeste correrá para dentro da cela, tentando atrair um dos personagens para o local, disparando do interior da jaula. Quando o herói entrar, o goblin planeja sair da jaula e fechar a porta, trancando o oponente.

Os outros dois atiradores tentam afastar os aventureiros da porta para o centro da sala, movendo-se na direção da parede norte e atingindo-os com ataques à distância. Se houver um caminho livre, os goblins o utilizarão para escapar, deixando o hobgoblin xingando e lutando sozinho até a morte.

3 Atiradores Goblins (A) Humanóide pequeno natural	Artilheiro de Nível 2 125 XP cada
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	
PV 31; Sangrando 15	
CA 16; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 11	
Deslocamento 6	
⊕ Espada Curta (padrão; sem limite) • Arma +6 vs. CA; Dano: 1d6+2	
⊕ Besta (padrão; sem limite) • Arma Alcance 15/30; +9 vs. CA; Dano: 1d8+4	
Franco-Atirador	
Quando um atirador goblin realizar um ataque à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.	
Vantagem de Combate	
O atirador goblin causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.	
Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O goblin pode ajustar 1 quadrado.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12	
For 14 (+3) Des 18 (+5) Sab 13 (+2)	
Con 13 (+2) Int 8 (+0) Car 8 (+0)	
Equipamento Espada curta, besta com 20 virotes, armadura de couro.	

Combatente Goblin (C) Humanóide pequeno natural	Escaramuçador de Nível 1 100 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 29; Sangrando 14	
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 12	
Deslocamento 6	
⊕ Lança (padrão; sem limite) • Arma +6 vs. CA; Dano: 1d8+2	
⊕ Azagaia (padrão; sem limite) • Arma Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+2	
Ataque à Distância em Movimento (padrão; sem limite)	
O combatente goblin é capaz de percorrer até metade de seu deslocamento; a qualquer momento durante esse movimento, ele pode realizar um ataque básico à distância sem provocar ataques de oportunidade.	
Escaramuça +1d6	
Quando o combatente goblin percorrer no mínimo 4 quadrados de deslocamento no seu próprio turno (a partir de sua posição original), ele causará +1d6 de dano nos seus ataques, até o início de seu próximo turno.	
Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O goblin pode ajustar 1 quadrado.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10	
For 14 (+2) Des 17 (+3) Sab 12 (+1)	
Con 13 (+1) Int 8 (-1) Car 8 (-1)	
Equipamento Lança, 5 azagaias, armadura de couro	

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Caixas e Suprimentos: As caixas e engradados do depósito contêm rações.

Câmara de Tortura: Esta câmara abrange duas seções, a sala de trabalho e o bloco de celas.

O bloco de celas oeste apresenta três celas grandes, todas trancadas (Ladinagem CD 15 para abrir). Um goblin encarcerado, chamado Splug, está sentado na jaula do centro. O torturador hobgoblin carrega um chaveiro pesado de ferro com três chaves. Cada chave destranca uma cela.

A sala de trabalho contém a donzela de ferro, duas mesas cobertas com ferramentas de tortura, um tacho de fogo com vários atizadores, um esticador e uma jaula.

Donzela de Ferro: Qualquer criatura no interior da donzela de ferro quando a tampa se fechar sofrerá 10 pontos de dano.

Mesas: Os goblins são pequenos o bastante para caberem debaixo da mesa, o que lhes permite sumirem da vista dos heróis obtendo sucesso num teste de Furtividade, e então atacarem de seus esconderijos. As ferramentas sobre a mesa incluem um total de quatro lâminas que podem ser usadas como adagas.

Tacho de Fogo: Os atizadores causam 1d8 pontos de dano flamejante caso sejam usados como armas. Além disso, um alvo atingido pelo atizador sofre 2 pontos de dano flamejante contínuo (TR encerra). Quando um dos PdJs apanhar o atizador, ele permanecerá quente o bastante para causar o dano flamejante até o final do encontro. Qualquer criatura que ingressar no tacho de fogo sofrerá 10 pontos de dano.

Esticador: É um instrumento de tortura que pode servir como esconderijo para os goblins (veja as mesas acima).

Jaula: A jaula estará aberta no início do encontro. A porta se trancará automaticamente quando for fechada (Ladinagem CD 20 para abrir).

Tesouro: Os goblins possuem um total de 50 PP. O hobgoblin carrega 55 PO e veste uma *armadura de couro sangüínea* +1.

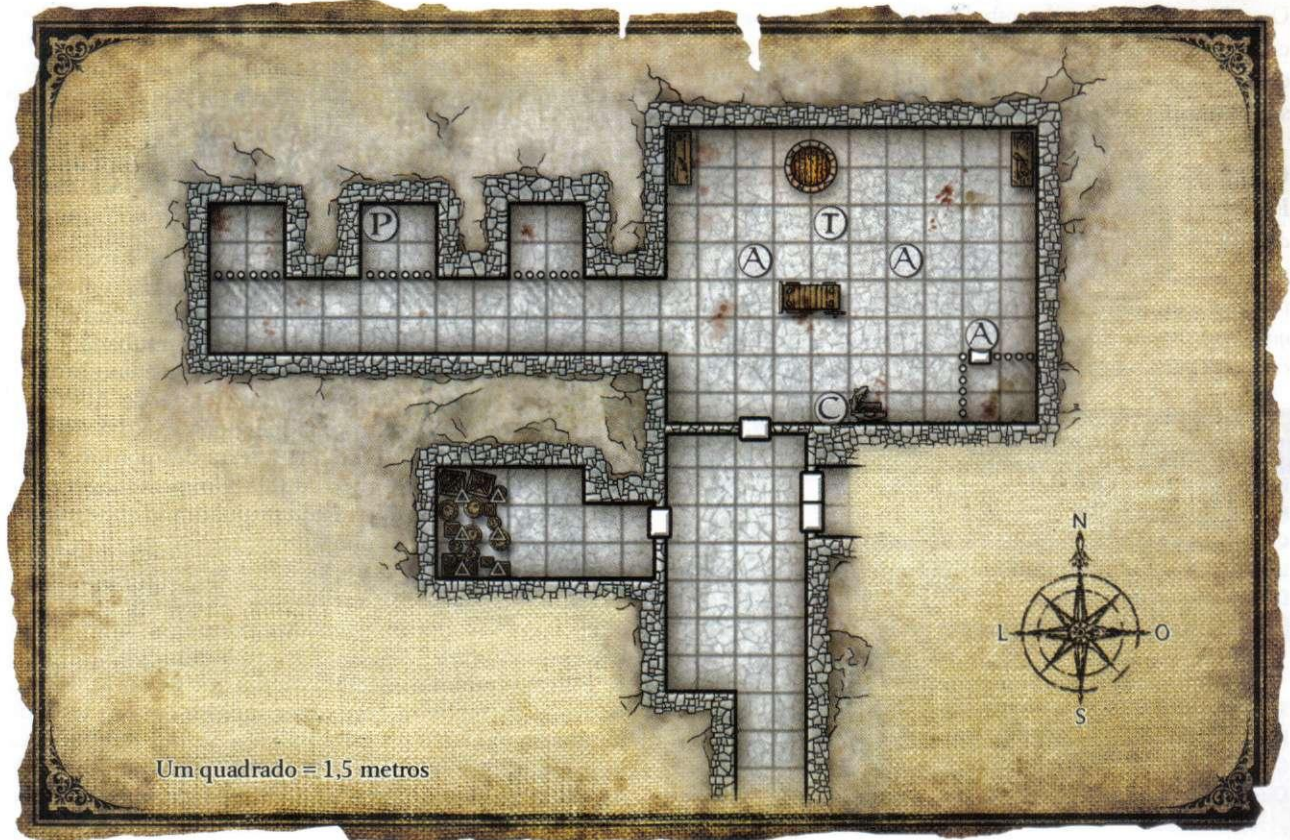
Armadura de Couro Sangüínea +1: Esta armadura de couro (valor 840 PO) fornece +1 de bônus de melhoria na CA e concede ao usuário o seguinte poder: Como poder diário, quando estiver Sangrando, o personagem é capaz de usar uma ação mínima para adquirir resistência 10 (qualquer dano) até o final de seu próximo turno. Se o torturador hobgoblin utilizou esse poder durante o combate, ele não poderá ser ativado novamente até que o usuário termine um descanso prolongado.

SPLUG

Splug é um vigarista. Seus companheiros goblins o atiraram numa cela depois que o patife enganou a maioria deles para surrupiar suas rações e cervejas.

O goblin finge que é uma criatura patética e indefesa, que estará em débito eterno com os personagens que o salvaram, mas na verdade ele é um mentiroso compulsivo. Splug implora por sua liberdade, oferecendo-se para carregar o equipamento dos PdJs e montar seu acampamento, comportando-se como um laçao subserviente. Suas informações sobre as Áreas 1 e 4 são precisas, mas ele não sabe nada a respeito do restante da masmorra.

Splug pode servir como um momento cômico para sua aventura, como um servo fiel e conveniente, ou se tornar uma grande ameaça que obviamente trairá o grupo – o que for melhor para sua história. Suas estatísticas são as mesmas de um combatente goblin, exceto pelos valores de Carisma 15 e defesa de Vontade 13.



ÁREA 3: SÍTIO DA ESCAVAÇÃO

Encontro de Nível 2 (625 XP)

PREPARAÇÃO

Antes de chegarem a esta área de encontro, é possível que os aventureiros detectem uma porta secreta na parede norte do corredor obtendo sucesso num teste de Percepção (CD 25). A porta secreta termina na Área 4 (veja a página 44). Se eles continuarem pelo corredor, entrarão no sítio da escavação.

Três goblins trabalham nesta área, usando pás e picaretas para escavarem o chão em busca de tesouros. Após várias semanas de trabalho, suas buscas foram infrutíferas.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

3 atiradores goblin (A)

2 guardas dragonetes (D)

Teste de Percepção

CD 10 *Adiante é possível perceber diversas vozes de goblins. As palavras exatas são difíceis de entender, mas parece que estão discutindo.*

Teste de Percepção (se um personagem falar o idioma Goblin)

CD 15 *Os goblins parecem discutir sobre a existência ou não de tesouros na sala. Um deles reclama que já está escavando há semanas e nada de valor foi encontrado.*

Os goblins, cansados do trabalho cansativo e depois de escavar praticamente a sala inteira, começam a desconfiar que não há tesouro algum. Os aventureiros testemunham sua discussão quando chegam ao local.

Quando os personagens entrarem na câmara, leia:

Esta sala parece uma área de desastre. Em toda parte, restos do piso original foram empilhados, formando pequenas torres no meio de uma vala. Placas estreitas de madeira conectam as partes originais do assoalho e alguns goblins trabalham no local, golpeando o chão e as paredes com pás e picaretas. Além disso, as criaturas parecem discutir entre si.

2 Guardas Dragonetes (D)

Fera pequena natural (réptil)

Bruto de Nível 2
125 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +7

PV 48; **Sangrando** 24

CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 13, **Vontade** 12

Imunidade a medo (quando estiver a 2 quadrados de um aliado)

Deslocamento 6

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 1d10+3 ou 1d10+9 se houver um aliado numa área de 2 quadrados do guarda dragonete

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 12 (+2)

Con 18 (+5) **Int** 3 (-3) **Car** 12 (+2)

Descrição Esses répteis de quatro patas são fortes e muito resistentes.

3 Atiradores Goblins (A)

Humanóide pequeno natural

Artilheiro de Nível 2

125 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra

PV 31; **Sangrando** 15

CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Deslocamento 6

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 1d6+2

⊕ **Besta** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 15/30; +9 vs. CA; Dano: 1d8+4

Franco-Atirador

Quando um atirador goblin realizar um ataque à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Vantagem de Combate

O atirador goblin causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Furtividade +12, Ladinação +12

For 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 13 (+2)

Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Car** 8 (+0)

Equipamento Espada curta, besta com 20 virotes, armadura de couro.

TÁTICAS

Os goblins lutam com astúcia e ferocidade. Apesar de duvidarem na existência de tesouros no sítio, odiariam a idéia de permitir que os intrusos encontrassem algo no lugar. Eles recuam e usam ataques à distância para enfraquecer os PdJs, enquanto os guardas dragonetes saltam rapidamente sobre os aventureiros, defendendo os atiradores e impedindo que os heróis que caírem na vala da escavação subam de volta.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Área Escavada: A área escavada possui 3 metros de profundidade em relação ao assoalho original. Qualquer criatura que cair de uma das pontes de madeira ou da beira das valas sofrerá 1d10 de dano e será derrubado.

As laterais são compostas de terra e escalá-las em qualquer direção exige um sucesso num teste de Atletismo (CD 15). Entretanto, em qualquer tentativa, há 50% de chance (1-10 em 1d20) de que a terra desmorone e derrube o personagem no chão da vala. Um personagem que cair desta forma será derrubado no quadrado onde iniciou seu deslocamento, mas não sofrerá dano.

Terreno Intransponível: A área a noroeste contém a terra da escavação e os escombros empilhados pelos goblins. Nenhum personagem ou criatura pode se mover nestes quadrados.

Placas: Qualquer criatura Média que tentar atravessar as placas de madeira deve obter sucesso em um teste de Acrobacia (CD 20) ou cairá na vala. Se um herói estiver usando uma armadura pesada e subir na ponte improvisada, ela se quebrará, derrubando os pedaços de madeira e o PdJ na escavação.

Estas pranchas não estão afixadas nas áreas elevadas. Com uma ação mínima, um personagem ou um goblin adjacente a uma das extremidades de uma placa desocupada conseguirá empurrá-la para o buraco. Se houver uma criatura na prancha, derrubá-la exige um sucesso num teste de Força (CD 15 para uma criatura Pequena ou CD 20 para uma Média).

Além disso, um personagem ou goblin pode desestabilizar a tábua para jogar seu ocupante na escavação. Essa manobra exige uma ação padrão e um teste de Força contra a defesa de Reflexos da criatura sobre a tábua. Se o teste obtiver sucesso, a criatura será derrubada.

Os guardas dragonetes não são capazes de manipular as pranchas.

Escadas: Qualquer criatura que subir ou descer as escadas improvisadas percorre somente metade de seu deslocamento, usando 4 quadrados de movimento para avançar 3 metros. Como uma ação padrão, um personagem ou goblin pode tombar a escada para dentro da vala. Uma escada derrubada poderá ser recolocada pelos goblins ou PdJs usando uma ação padrão e obtendo sucesso em um teste de Força (CD 10).

Os guardas dragonetes não são capazes de manipular as escadas.

Rampa: Alguns quadrados ao longo da parede sul da câmara, adjacente à área da vala, foram escavados parcialmente e servem como uma rampa entre o piso original e a escavação. Os goblins utilizam esse acesso quando se apresentam para o trabalho, pois é o caminho mais fácil para se chegar até a escavação carregando suas ferramentas. A

rampa também serve para os dragonetes entrarem e saírem do buraco.

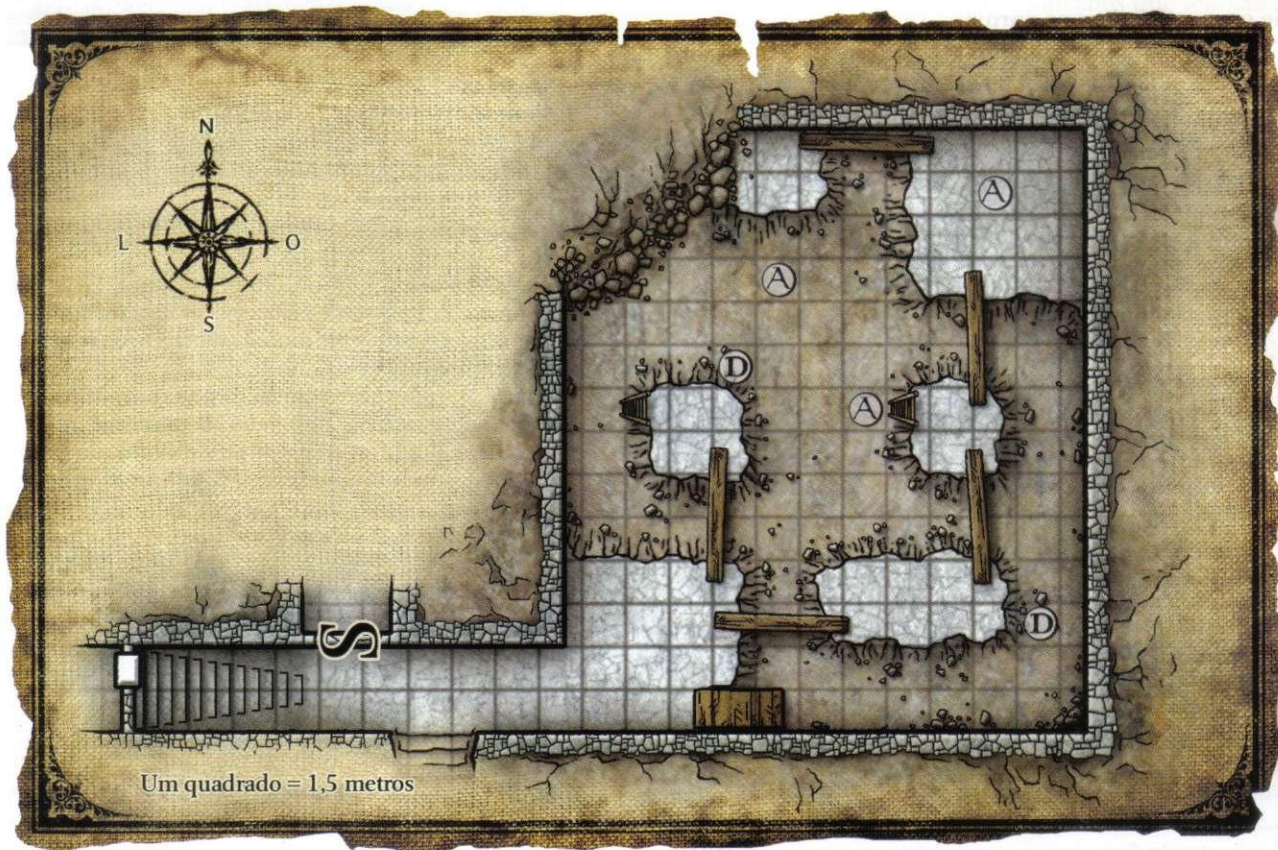
Tesouro: Os goblins encontraram pouca coisa de valor, mas possuem 22 PO e um símbolo sagrado de Bahamut sujo de terra.

Símbolo de Batalha +1: É um símbolo sagrado (com valor de 1.000 PO) que concede +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, além de causar +1d8 de dano com um sucesso decisivo quando é utilizado com poderes divinos que tenham a palavra-chave Implemento. Ele também inclui um poder, ativado como uma ação livre. Quando o usuário atingir um alvo com um ataque que utilize este símbolo sagrado, o golpe causará +1d8 de dano. Este poder se recarrega automaticamente quando o usuário alcançar um marco na aventura.

SUBINDO DE NÍVEL

Dependendo de como os personagens jogadores progrediram durante a aventura, ou ainda se participaram ou não de todos os encontros, é possível que eles já tenham acumulado 1.000 XP até este momento e estarão prontos para subir de nível. Permita que o façam durante um descanso prolongado. O verso da planilha do personagem contém informações sobre os poderes e atributos que são aprimorados ao atingir o 2º nível.

Mesmo se não tiverem acumulado a quantidade de XP suficiente para subirem de nível, eles devem estar muito próximos desse valor.



ÁREA 4: O COVIL DO CHEFE DA TRIBO

Encontro de Nível 4 (875 XP)

PREPARAÇÃO

Balgron o Gordo comanda os goblins que habitam a fortaleza e escolheu estas câmaras como sua residência particular. Além disso, os goblins usam o local como quartel e depósito.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

Balgron o Gordo (B)

8 cuteleiros goblins (L)

5 combatentes goblins (C)

A sala ao leste serve como os aposentos particulares de Balgron, onde ele e sua guarda pessoal geralmente se encontram.

A entrada do oeste é uma sala de vigia simples, a câmara ao norte é uma área de armazenamento e um dormitório e a câmara ao sul abriga o quartel.

Um personagem que saia do corredor oeste para entrar na sala com a mesa pode realizar um teste de Furtividade (CD 13) para evitar que os dois combatentes goblins na sala o percebam. Um PdJ deve executar o teste de Furtividade a cada ação de movimento e sofre -5 de penalidade se percorrer mais do que 2 quadrados a cada ação.

Se os aventureiros se aproximarem pelo oeste, leia:

Dois goblins estão sentados à mesa, jogando cartas, com suas armas a postos. Do lado leste, tapeçarias grossas cobrem as paredes. Há um pequeno sino de bronze sobre a mesa, entre as cartas.

Se os personagens entrarem pela porta secreta, leia:

Uma porta secreta desliza silenciosamente. É possível ver uma pequena câmara fechada com tapeçarias. Um goblin obeso está esparramado sobre uma cama, roncando sonoramente. Aos pés da cama, há um baú de madeira.

8 Cuteleiros Goblins (L)

Humanóide pequeno natural

Lacaio de Nível 1

25 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Deslocamento 6; veja também *táticas de goblin* a seguir.

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) • Arma

+5 vs. CA; Dano: 4 (5 se o cuteleiro obtiver a vantagem de combate contra o alvo)

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Furtividade +5, Ladinagem +5

For 14 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 12 (+1)

Con 13 (+1) **Int** 8 (-1) **Car** 8 (-1)

Equipamento Armadura de couro, espada curta

5 Combatentes Goblins (C)

Escaramuçador de Nível 1

Humanóide pequeno natural

100 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra

PV 29; **Sangrando** 14

CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12

Deslocamento 6

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 1d8+2

⊗ **Azagaia** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 10/20; +6 vs. CA; Dano: 1d6+2

Ataque à Distância em Movimento (padrão; sem limite)

O combatente goblin é capaz de percorrer até metade de seu deslocamento; a qualquer momento durante esse movimento, ele pode realizar um ataque básico à distância sem provocar ataques de oportunidade.

Escaramuça +1d6

Quando o combatente goblin percorrer no mínimo 4 quadrados de deslocamento no seu próprio turno (a partir de sua posição original), ele causará +1d6 de dano nos seus ataques, até o início de seu próximo turno.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 14 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 12 (+1)

Con 13 (+1) **Int** 8 (-1) **Car** 8 (-1)

Equipamento Lança, 5 azagaias, armadura de couro

Balgron o Gordo

Espreitador de Nível 4

Humanóide pequeno natural (goblin)

175 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra

PV 46; **Sangrando** 23

CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 17, **Vontade** 15

Deslocamento 6

⊕ **Clava** (padrão; sem limite) • Arma

+9 vs. CA; Dano: 1d6+3

⊗ **Besta** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 15/30; +9 vs. CA; Dano: 1d8+4

Vantagem de Combate

Balgron causa +2d6 pontos de dano com seus ataques à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Ataque Incapacitante

Os inimigos atingidos pelos ataques corpo a corpo de Balgron ficam lentos (deslocamento 2) e sofrem -2 de penalidade nos ataques de oportunidade até o final do próximo turno do goblin.

Táticas de Goblin (reação imediata; quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)

O goblin pode ajustar 1 quadrado.

Ligeiro (mínima; sem limite)

Balgron pode ajustar 1 quadrado como uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Acrobacia +11, Furtividade +13, Ladinagem +13, Percepção +8

For 16 (+5) **Des** 18 (+6) **Sab** 12 (+3)

Con 16 (+5) **Int** 9 (+1) **Car** 14 (+4)

Descrição Um goblin gordo, vestindo uma armadura de couro muito apertada em seu corpanzil. Ele tem dedos inchados e pequenos, olhos cruéis e um humor péssimo. Ele carrega uma clava, uma besta e 20 virotes.

TÁTICAS

O caminho de entrada dos PdJs nesta área determina como o encontro será desenvolvido. Se o grupo vier do oeste, encontrarão muita resistência. Se vierem pela porta secreta, talvez consigam derrotar Balgron e sua guarda antes de enfrentar o restante dos soldados goblins.

Se os guardas da área oeste notarem os aventureiros, um deles soará o sino de bronze (uma ação mínima) para alertar os outros. Os goblins que ouvirem o sinal se deslocam em direção ao combate, tentando flanquear os invasores.

Caso os personagens atravessem a porta secreta até os aposentos do líder, talvez consigam eliminá-lo antes que cause muitos problemas. Enquanto estiver dormindo, Balgron tem Percepção passiva 13 e qualquer PdJ que ingressar nesta sala deve realizar um teste de Furtividade. Durante o sono, Balgron fornece os benefícios de um alvo indefeso e inconsciente. Um ataque contra uma criatura indefesa é um sucesso decisivo automático. Se o líder despertar ou sobreviver ao ataque inicial, ele fugirá pela porta oeste, que precisa ser destrancada antes. O líder continuará avançando na direção oeste, até alcançar os dois guardas sentados. Ele gritará por ajuda enquanto corre, alertando os cutedeiros e os combatentes da presença dos invasores.

Ele está disposto a sacrificar seus companheiros para eliminar os PdJs, mas não arriscará sua própria vida sem motivo. Se os personagens atacaram pelo oeste, ele avançará cuidadosamente e depois ficará na retaguarda, ordenando que seus lacaios ingressem na batalha. Caso seja forçado ao combate corporal, tentará lutar ao lado de pelo menos outro goblin.

Quando restarem três goblins ou menos, Balgron fugirá na direção da porta secreta de sua câmara. Então, correrá para se esconder na Área 9, esperando até acreditar que os heróis partiram (geralmente um dia). Depois, ele reunirá os sobreviventes, escondendo-se na Área 1, pronto para emboscar os personagens quando eles retornarem da superfície ou saírem da masmorra.

Se Balgron estiver encurralado, ele implorará por misericórdia. Talvez ele ajude os aventureiros durante algum tempo, mas os trairá na primeira oportunidade. Caso seja capturado vivo, ele pode ser persuadido a revelar a frase secreta que fornece acesso ao segundo nível da masmorra. A frase é "E a vida termina na escuridão."

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

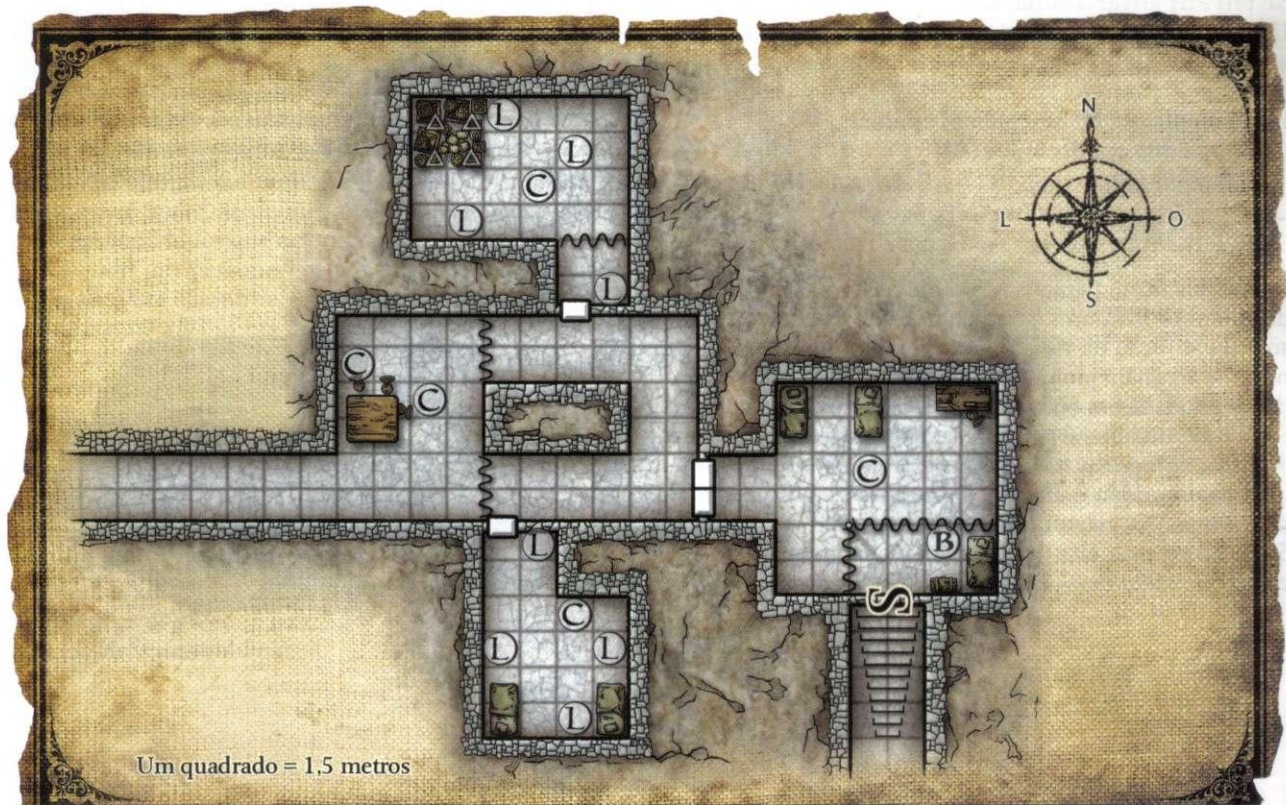
Iluminação: Luz intensa.

Porta Trancada: A porta oeste da câmara de Balgron está trancada (Ladinagem CD 20 para abrir).

Tapeçarias: Essas tapeçarias grossas bloqueiam a linha de visão e a linha de efeito e representam obstáculos entre os quadrados. Uma criatura Média precisa de 2 quadrados para atravessá-las. É possível remover a tapeçaria com um sucesso em um teste de Força (CD 15).

Tesouro: O baú no quarto de Balgron está trancado (Ladinagem CD 25 para abrir). Balgron possui duas chaves em seus bolsos: uma abre o baú (e será oferecida em troca de sua vida se ele for encurralado) e outra abre a fechadura dos seus aposentos. O baú contém 560 PO e uma varinha mágica +1.

Varinha Mágica +1: Esta varinha (valor de 360 PO) concede ao usuário +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando usada com poderes arcanos que tenham a palavra-chave Implemento.



ÁREA 5: CRIPTA DAS SOMBRAS

Encontro de Nível 3 (880 XP)

PREPARAÇÃO

Este área é parte de uma cripta construída pelos soldados do império quando mantinham a posse da fortaleza; muitos soldados morreram para selar a fenda na primeira vez.

Com o auxílio dos poderes além da fenda, Kalarel erigiu vários cadáveres das tumbas locais e transformou a área em uma sala de guarda. Ele também inscreveu runas no chão para afugentar os intrusos para a Área 7.

Quando os aventureiros abrirem a porta, leia:

Escadas manchadas descem e acabam na escuridão total. Um odor pungente de podridão úmida preenche o ar.

Quando os aventureiros se aproximarem de um quadrado de runas, leia:

Padrões estranhos estão inscritos no chão (mostre aos jogadores a figura da runa).

VISÃO

A partir dessa câmara, e até o final da exploração do primeiro andar, não forneça mais informações sobre o que os personagens conseguem enxergar, exceto se estiverem usando alguma fonte de luz.

INICIATIVA

Não determine a iniciativa para este encontro até que as runas sejam acionadas ou os mortos-vivos sejam encontrados.

Se um PdJ ativar a runa, leia:

Um grito horrível e aterrador emerge do assoalho. Em resposta, gemidos abafados e longos podem ser ouvidos ao norte e ao sul.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

10 zumbis apodrecidos (A)

4 zumbis (Z)

TÁTICAS

Os zumbis ficam parados nas câmaras norte e sul até que detectem os invasores, seja vendo-os ou escutando o ressoar da ativação da runa de terror. Os zumbis da câmara norte se arrastam juntos para o sul, percorrendo 8 quadrados por rodada em busca da origem de qualquer barulho. Os zumbis da sala sul permanecem onde estão até que um aventureiro ingresse na câmara; neste momento, eles avançam na escuridão e atacam. Os zumbis não são afetados pelas runas e perseguirão os personagens através das áreas 5 e 7. Entretanto, eles não ingressam em nenhuma das escadas que saem dessa câmara.

10 Zumbis Apodrecidos (A)

Lacaio de Nível 3

Criatura animada média natural (morto-vivo) 38 XP cada

Iniciativa -2 **Sentidos** Percepção -1; visão no escuro

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 9, **Vontade** 10

Imunidade a doenças e venenos

Deslocamento 4

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 5

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 14 (+2)

Des 6 (-2)

Sab 8 (-1)

Com 10 (+0)

Int 1 (-5)

Car 3 (-4)

Descrição Uma forma trôpega, com pedaços de carne apodrecida pendurados. Muitos cortes na carne revelam ossos esbranquiçados.

4 Zumbis (Z)

Bruto de Nível 2

Criatura animada média natural (morto-vivo) 125 XP cada

Iniciativa -1 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro

PV 40; **Sangrando** 20; veja fraqueza de zumbi, a seguir

CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 9, **Vontade** 10

Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;

Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante

Deslocamento 4

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 2d6+2

⊕ **Agarrar do Zumbi** (padrão; sem limite)

+4 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar).

Os testes realizado para escapar dessa manobra sofrem -5 de penalidade.

Fraqueza de Zumbi

Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do zumbi para 0 instantaneamente.

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 14 (+3)

Des 6 (-1)

Sab 8 (+0)

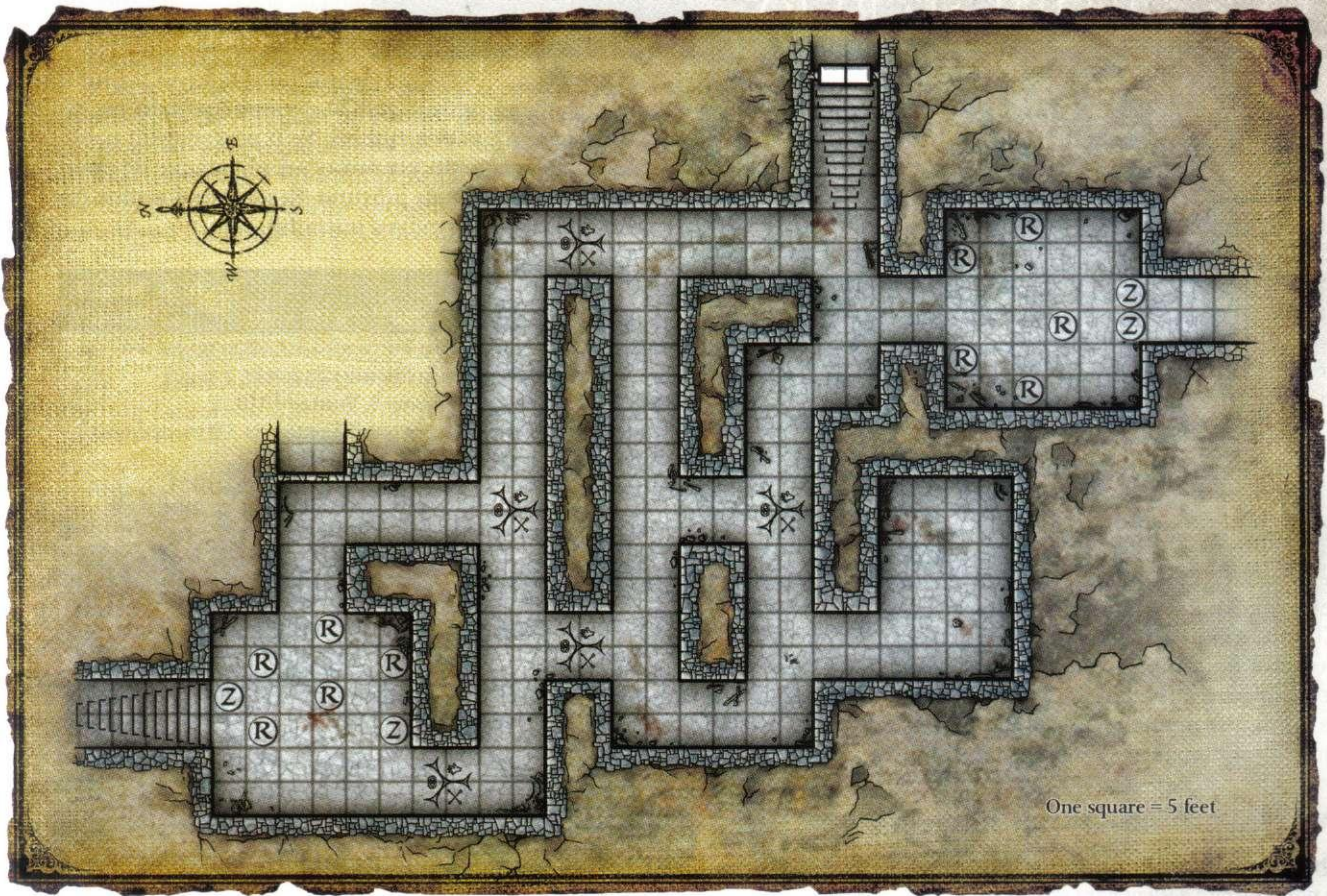
Com 10 (+1)

Int 1 (-4)

Car 3 (-3)

Descrição Embora estejam obviamente mortas, essas criaturas se arrastam em sua direção, movidas por um propósito e uma força sobrenaturais. Suas formas robustas representam perigo e uma fome insaciável brilha em seus olhos nublados.





CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão.

Runas de Terror: Várias runas foram inscritas no chão da câmara, conforme indicado no mapa táctico. Um sucesso em um teste de Arcana ou Religião (CD 20) permite que um herói perceba que os padrões formam um efeito acionável por contato. Uma runa de terror será acionada sempre que um PdJ entrar no quadrado que contém parte do desenho. Quando isso acontecer, a runa emitirá um grito fantasmagórico. O barulho atrairá os zumbis. Além disto, este é um efeito de medo que causa horror nos corações dos indivíduos que acionarem a runa.

Quando um personagem ativar uma runa, a armadilha realiza um ataque de +7 vs. Vontade contra este alvo e cada criatura viva numa área de 10 quadrados. Caso obtenha sucesso, o grito causa 1d4+1 pontos de dano necrótico e sobrepuja o alvo (ou alvos) com horror, obrigando-o imediatamente a executar uma ação de movimento para correr na direção da área 7 (deslocamento normal +2 quadrados). Um personagem somente pode ser afetado pela mesma runa uma única vez a cada dia. É possível saltar o quadrado da runa com um sucesso num teste de Atletismo (CD 21 ou 11 se o personagem se deslocar pelo menos 2 quadrados antes de saltar).

As runas não afetam os aliados de Kalarel (incluindo os mortos-vivos e os goblins).

AGARRAR E ESCAPAR

Os zumbis deste encontro (e todos os outros da aventura) possuem a habilidade de agarrar seus oponentes e impedir que se movam.

Se o zumbi obtiver sucesso em uma jogada de agarrar, a vítima ficará imobilizada – incapaz de sair do quadrado que ocupa até que consiga escapar da manobra ou quando o zumbi largá-la.

Manter um personagem agarrado exige uma ação mínima; interromper a manobra exige uma ação livre. A manobra acabará automaticamente quando o atacante sofrer os efeitos de qualquer condição que o impeça de desferir ataques de oportunidade (como Pasma, Atordoado ou Inconsciente) ou quando o atacante se afastar de seu alvo.

Para arrastar uma criatura agarrada, o ofensor deve obter sucesso em um teste de Força vs. a Fortitude do alvo.

Escapar: Uma vítima agarrada poderá escapar com uma ação de movimento e um sucesso em um teste de Atletismo vs. Fortitude ou Acrobacia vs. Reflexos do atacante. Se obtiver sucesso, a vítima pode ajustar 1 quadrado como parte da mesma ação.

ÁREA 6: ARSENAL SECRETO

Encontro de Nível 1 (500 XP)

PREPARAÇÃO

Esta câmara guarda uma pequena quantidade de objetos, remanescentes dos suprimentos de emergência da Fortaleza do Pendor de Sombras. Kalarel e seus seguidores ainda não descobriram esta área e, portanto, tudo continua intocado. Se os aventureiros encontrarem esta câmara, eles deverão lidar com uma parede ilusória, vários guardiões mortos-vivos e um enigma misterioso.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

4 zumbis (Z).

PORTA SECRETA

A porta secreta que conduz a este arsenal é idêntica às paredes da Área 5, o que a torna quase invisível (Percepção CD 20). Caso seja descoberta, não poderá ser aberta até que seja destrancada (Ladinagem CD 25). Um dispositivo para abrir a parede foi construído no teto e qualquer criatura que analisar o local poderá encontrá-lo com um sucesso em um teste de Percepção (CD 15).

VISÃO INICIAL

Quando os personagens entrarem nesta câmara, leia:
A porta secreta desliza para revelar uma sala pequena e vazia. Se esta sala chegou a guardar algum tesouro, alguém aparentemente já levou todo o seu conteúdo.

Teste de Percepção

CD 16 *Gemidos quase inaudíveis advêm do leste, mas é difícil definir sua origem exata.*

Teste de Intuição

CD 22 *A parede no outro lado da câmara parece brilhar e ondular de vez em quando.*

Na verdade, a parede oeste da pequena câmara é uma ilusão, conforme indicado no mapa. Ela funciona como um espelho de mão única. Um observador que estiver do lado mais próximo da entrada enxergará uma parede. As criaturas que estiverem do outro lado perceberão somente o contorno de uma parede, mas enxergarão através dela. A parede bloqueia a linha de visão para os que a enxergarem, mas não para os observadores do lado oposto. A ilusão não afeta a linha de efeito.

Se os personagens decidirem investigar mais a fundo (seja porque ouviram os sons ou viram o reluzir da parede), seria possível tentar golpear a parede com uma arma ou outro objeto ou até mesmo atravessá-la.

Se um personagem golpear algum objeto contra a parede, leia:

A superfície diante de você não oferece resistência. O objeto desaparece, mas a parede continua no local.

Se um PdJ passar através da parede, leia:

Você atravessa a parede como se ela não existisse. Do outro lado, há uma grande câmara. Quatro cadáveres putrefatos caminham no local e seus olhos mortos observam sua entrada.

Assim que algum personagem atravessar a parede, ele estará adjacente a um dos zumbis. Se o personagem continuar seu deslocamento, ele provocará um ataque de oportunidade do zumbi mais próximo. Resolva este ataque (se ocorrer) e então determine a iniciativa.

4 Zumbis (Z)

Bruto de Nível 2

Criatura animada média natural (morto-vivo) 125 XP cada

Iniciativa -1 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro

PV 40; **Sangrando** 20; veja *fraqueza de zumbi*, a seguir

CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 9, **Vontade** 10

Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;

Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante

Deslocamento 4

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 2d6+2

⊕ **Agarrar do Zumbi** (padrão; sem limite)

+4 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar).

Os testes realizados para escapar dessa manobra sofrem -5 de penalidade.

Fraqueza de Zumbi

Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do zumbi para 0 instantaneamente.

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 14 (+3)

Des 6 (-1)

Sab 8 (+0)

Com 10 (+1)

Int 1 (-4)

Car 3 (-3)

TÁTICAS

Alguns dos combatentes sepultados nas catacumbas foram reanimados devido à influência maligna que emana do santuário de Orcus além da fenda. Os quatro zumbis desta câmara emergiram das gavetas mortuárias incrustadas nas paredes e instintivamente assumiram uma posição de guarda no interior do arsenal. Embora os zumbis consigam enxergar através da parede ilusória, eles aguardarão os intrusos do outro lado, esperando que eles se movam até ficarem adjacentes, quando atacarão.

Se um zumbi puder atacar um personagem de onde estiver, ele o fará (escolhendo aleatoriamente entre todos os alvos disponíveis). Eles tentarão usar a habilidade de agarrar sempre que possível. Se qualquer um deles se mover, tentará ficar perto de pelo menos outro zumbi, para maximizar a utilidade e eficiência desta habilidade.

Caso os personagens decidam fugir desta câmara, os zumbis os perseguirão até a Área 5, e talvez até a Área 7, se os aventureiros forem obrigados a seguir este caminho ao acionarem as runas de terror (veja o encontro anterior). Os zumbis não entrarão em nenhuma das escadas que conduzem para fora da Área 5.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Se os PdJs derrotarem os zumbis e analisarem o restante da câmara, leia:

A área além da parede falsa parece um arsenal. Ela contém duas prateleiras de armas, nas paredes norte e sul, e um pedestal na parede leste com uma armadura arruinada montada sobre ele.

Na parede norte, acima da prateleira, há uma placa de aço com uma inscrição e um elmo de um conjunto de armadura.

Iluminação: Escuridão.

Placa: Como uma última defesa contra ladrões, os construtores da Fortaleza do Pendor de Sombras criaram um guardião para vigiar este local. Se um PdJ se deslocar até ficar adjacente a uma das prateleiras, depois de eliminar os zumbis, um espírito aprisionado na placa entoará um enigma com uma voz pesada e retumbante:

*Um tesouro maravilhoso,
Valorizado por todos, buscado por muitos.
Encontrado tanto na vitória quanto na derrota,
Mas nunca encontrado no fundo de uma arca.
Ele marcha diante de ti como um arauto,
E viverá muito mais do que você.
De que eu falo?*

Existem duas respostas para este enigma: “Reputação” ou “Honra”. Deixamos para o Mestre escolher outros sinônimos para estes termos como respostas aceitáveis. Se os personagens derem a resposta correta, a armadura no pedestal brilhará intensamente e se transformará em uma armadura de escamas de ferro negro +1.

Armadura de Escamas de Ferro Negro +1: É um conjunto de armadura mágica (valor 840 PO) que concede ao usuário +1 de bônus na CA e Resistência 5 (fogo, necrótico).

Se os personagens fornecerem a resposta errada, a placa resmungará o seguinte:

“Vocês abusam da minha paciência. Forneçam a resposta logo ou o tesouro que guardo será negado a vocês por toda a eternidade.”

Se os aventureiros fornecerem três respostas incorretas, a placa dirá:

“Ladrões sem honra! Os tesouros ocultos neste local jamais serão seus!”

E com isso, o conjunto de armadura se quebrará em pedaços.

Armas e Equipamentos: As prateleiras de armas contêm equipamentos que parecem velhos e enferrujados. O tempo foi severo com estes objetos e eles não possuem mais nenhum valor.

UM REFÚGIO SEGURO

Se os aventureiros derrotarem os zumbis, esta área se tornará um refúgio seguro para que descanssem. A porta secreta os ocultará e a parede ilusória permitirá que os heróis fiquem de guarda ou embosquem qualquer goblin que estiver a procura do grupo.

Se os personagens realizarem um descanso prolongado nesta câmara, e caso os hobgoblins do segundo nível saibam da presença do grupo, há 10% de chance (19-20 em 1d20) de que uma patrulha hobgoblin encontre a porta secreta depois de 6 horas. A descrição desta patrulha pode ser conferida na página 62, na Visão Geral da Fortaleza do Pendor de Sombras.



LINHA DE VISÃO, LINHA DE EFEITO

Apresentamos a seguir as regras para determinar se um personagem é capaz de enxergar e escolher um inimigo como alvo.

Linha de Visão: Para determinar se o personagem consegue enxergar o alvo, escolha uma intersecção do quadrado onde ele está e trace uma linha imaginária a partir deste ponto até qualquer parte do espaço ocupado pelo inimigo. O atacante enxergará o alvo se a linha não tocar ou atravessar nenhum objeto ou efeito – como uma parede, cortina ou nuvem de algum tipo – que bloqueie sua visão. Se a linha atravessar uma obstrução, o alvo terá cobertura ou camuflagem.

Linha de Efeito: O personagem é capaz de visar um inimigo ou um quadrado se houver um caminho livre entre ele e o local selecionado. Se a linha imaginária traçada até o alvo atravessar ou tocar um obstáculo sólido, não haverá uma linha de efeito até aquele ponto.

Neblina, escuridão e outros tipos de efeitos que obscurecem os quadrados sempre bloqueiam a visão, mas não atrapalham a linha de efeito.

O atacante precisa de uma linha de efeito para visar qualquer alvo e qualquer espaço onde deseja criar um efeito. Quando realizar um ataque de área, o personagem precisará de uma linha de efeito até o quadrado que será o ponto de origem. Para atingir uma criatura ou objeto com este ataque, deve existir uma linha de efeito entre o quadrado de origem e o alvo.

Encontro de Nível 1+ (500 + XP)

PREPARAÇÃO

Talvez os aventureiros fujam para esta câmara depois de acionar as runas de terror na Área 5; isso significa que os zumbis das salas 5 e/ou 6 podem seguir o grupo e ingressar nessa câmara (e nesse encontro).

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

2 combatentes esqueletos (C)

8 ou mais esqueletos decrépitos (E)

DANÇA MACABRA

Quando os heróis entrarem, a câmara estará silenciosa. Fileiras de sarcófagos poderão ser vistas em todas as paredes. Dois altares estão mais adiante, além da linha de visão inicial dos personagens, na parte leste da sala.

Não posicione nenhum esqueleto na matriz de combate por enquanto. Os mortos-vivos não se erguerão até que um aventureiro passe no meio dos dois sarcófagos do corredor leste do salão de entrada. Quando isto acontecer, a ação será desencadeada de maneira rápida e furiosa.

Na primeira rodada, os sarcófagos liberam oito esqueletos decrépitos e dois combatentes esqueletos. A cada rodada subsequente, durante as cinco primeiras rodadas, dois novos esqueletos decrépitos emergirão aleatoriamente de dois sarcófagos distintos. Anote a quantidade de esqueletos criados e derrotados para calcular o valor exato de XP recebido no final do encontro (25 XP a cada esqueleto decrépito). Veja Características da Área para obter mais detalhes sobre como interromper o fluxo de esqueletos dentro da câmara.

Quando os aventureiros entrarem na câmara, leia:

Dez sarcófagos de pedra grandes, cinco em cada parede, alinham-se nesta cripta. Eles são construídos em granito e contêm a imagem em relevo de combatentes humanos usando armaduras de metal. Para o lado leste, a cripta fica mais larga e um brilho lúgubre e estrelado emana de um salão.

Teste de Percepção

CD 18 Cada sarcófago está adornado com uma escrita indecifrável em dracônico.

CD 22 Vocês ouvem sons de estalos e arranhões provenientes de alguns dos sarcófagos.

Quando qualquer um dos aventureiros passar no meio dos sarcófagos do corredor leste, a partir do salão de entrada, leia:

Batidas pesadas e incessantes ecoam em toda a cripta quando cada um dos sarcófagos abre suas tampas. Criaturas feitas de ossos que rangem e estalam emergem de suas sepulturas.

Quando os PdJs avistarem a seção ao leste, leia:

Uma luz branca e prateada vinda do teto preenche esta sala. Um domo localizado no teto contém a pintura de um dragão de escamas prateadas, com aparência real e fantástica, voando pelo céu sem fim. Há dois altares aqui, um de cada lado, e há inscrições

elaboradas em sua superfície. Imagens em baixo relevo, representando soldados de armadura ajoelhados em oração, podem ser vistas nas paredes atrás de cada um dos altares.

TÁTICAS

A estratégia dos esqueletos é simples – eles golpeiam todos os PdJs e procuram cercá-los para que não escapem.

Se os zumbis das Áreas 5 ou 6 seguiram os personagens até a cripta, é possível que os esqueletos ataquem os invasores mortos-vivos se eles estiverem mais próximos do que os aventureiros.

Os esqueletos não perseguirão os PdJs para a Área 5 e não entrarão na Área 8.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Penumbra. No início do encontro, a tênue luz prateada que emana dos altares ilumina a seção leste, mas o corredor oeste ainda estará escuro.

Sarcófagos: Esses caixões geram esqueletos durante 5 rodadas assim que o efeito estiver acionado (veja acima). Antes de expelir uma criatura, a tampa do caixão se abre com um estrondo. Logo depois, um esqueleto é gerado, posicionando-se em qualquer quadrado adjacente ao sarcófago, e a tampa se fecha imediatamente. Cinco minutos depois de todos os esqueletos serem destruídos, o processo se reinicia caso os PdJs não o neutralizem (veja a seguir).

Se um aventureiro forçar a abertura de um sarcófago (Força CD 20), ele não encontrará nenhuma cavidade ou abertura – um tipo de magia ancestral é responsável pelo efeito, logo não há um suprimento de esqueletos do lado de dentro ou debaixo do caixão.

As criaturas não serão mais criadas assim que os PdJs abandonarem a área ou quando ao menos um deles prestar uma reverência em um dos altares (veja a seguir). Se um dos sarcófagos for destruído, o fluxo de esqueletos também cessará. Cada um dos caixões tem 100 pontos de vida, CA 18, Defesas 16 e resistência 5 (todos).

Altares: A escrita dos altares está em Dracônico e são idênticas em ambos:

“O Dragão de Platina é meu rochedo, minha fortaleza e meu libertador. Ele é minha força, meu refúgio e minha armadura contra os inimigos da vida – tudo que preciso fazer é ajoelhar-me e orar com fervor.”

Como uma ação padrão, o PdJ é capaz de se ajoelhar diante de qualquer um dos altares e orar à Bahamut. Deste modo, a luz da área leste ficará mais intensa, banhando o corredor em sua totalidade com uma luz tênue. Todas as criaturas (esqueletos e/ou zumbis) cessam imediatamente seus ataques e os esqueletos restantes voltam aos sarcófagos. A partir de então, os PdJs poderão se locomover na área sem serem atacados.

Tesouro: Os aventureiros que procurarem nos altares podem encontrar (Percepção CD 25) um compartimento secreto no altar sul. Este pequeno cofre abriga estatuetas

de um dragão de prata e platina (uma para cada personagem) com valor de 60 PO cada. Estes objetos possuem um valor intrínseco, além do seu valor monetário, conforme explicado no final do encontro da página 80.

2 Esqueletos (C) Soldado de Nível 3
Criatura animada média natural (morto-vivo) 150 XP cada

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 45; **Sangrando** 22
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante
Deslocamento 5

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) • Arma
+10 vs. CA; Dano: 1d8+2 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do esqueleto; veja também *velocidade dos mortos*, a seguir.

Velocidade dos Mortos

+2 de bônus nas jogadas de ataque e +1d6 de dano nos ataques de oportunidade

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 15 (+3) **Des** 17 (+4) **Sab** 14 (+13)
Com 13 (+2) **Int** 3 (–3) **Car** 3 (–3)

Equipamento Cota de malha, espada longa, escudo pesado

Descrição Tendões e nervos conectam firmemente os ossos dessas criaturas. Suas formas estalam e racham, mas eles se movem com força e velocidade.

8+ Esqueletos Decrépitos (E) Lacaio de Nível 1
Criatura animada média natural (morto-vivo) 25 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;
Deslocamento 6

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) • Arma
+6 vs. CA; Dano 4

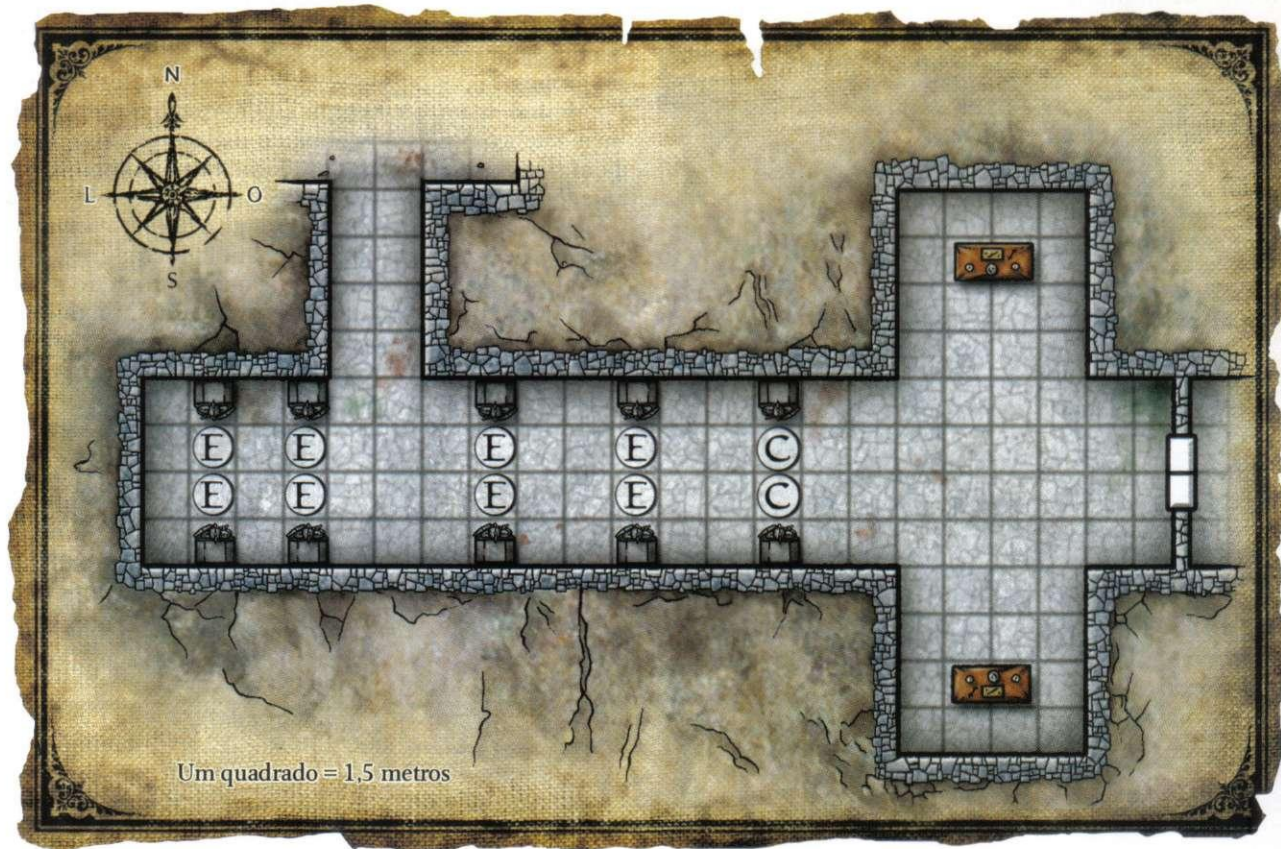
⊕ **Arco Curto** (padrão; sem limite) • Arma
Alcance 15/30; +6 vs. CA; Dano: 4

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 15 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 14 (+2)
Con 13 (+1) **Int** 3 (–4) **Car** 3 (–4)

Equipamento Espada longa, arco curto, aljava com 10 flechas.

BAHAMUT, O DRAGÃO DE PLATINA

Um personagem que obtiver sucesso em um teste de Religião ou História (CD 10) reconhecerá o dragão no domo como sendo Bahamut, o Dragão de Platina, o deus da justiça, da proteção e da honra. O paladino reconhecerá a divindade automaticamente e saberá todas as informações relevantes a seu respeito. Muitos acreditam que pronunciar o nome divino de Bahamut é um sinal de desrespeito; assim, o chamam de Dragão de Platina. Muitos dragões metálicos o cultuam como sendo o primeiro de sua espécie. A tendência de Bahamut é Leal e Bondosa.



ÁREA 8: A TUMBA DE SIR KEEGAN

Encontro de Nível 4 (875 XP)

PREPARAÇÃO

Os PdJs que derrotarem a legião de esqueletos alcançarão a tumba de Sir Keegan. Ele foi o último comandante da Fortaleza do Pendor de Sombras e jurou manter o selo da Greta Sombria.

Os restos de Sir Keegan jazem dentro do caixão na parte leste da sala.

Este encontro inclui a seguinte criatura:

Sir Keegan, cavaleiro esqueleto (K)

Quando os aventureiros abrirem a porta, leia:

A plataforma erigida nesta velha cripta abriga um único caixão. Entalhado na tampa do caixão, há um guerreiro de armadura pesada com uma espada sobre o torso, com a ponta quase tocando seus pés.

Quando os aventureiros tentarem abrir o caixão, ou decidirem abandonar o local sem abri-lo, leia:

A tampa pesada do caixão explode em uma nuvem de poeira. Um esqueleto humanóide vestido com uma armadura de placas ergue-se em meio a névoa. Ele empunha uma espada longa. "A fenda jamais deverá ser aberta novamente!" ele brada. "Digam a que vieram ou preparem-se para morrer!"

Sir Keegan (K)

Bruto Solo de Nível 4

Criatura animada média natural (morto-vivo) 875 XP

Iniciativa +5 Sentidos Percepção +9; visão no escuro

PV 325; Sangrando 162

CA 20; Fortitude 22, Reflexos 18, Vontade 20

Imunidade a venenos; Resistência 10 vs. necrótico;

Testes de Resistência +5

Deslocamento 6

Pontos de Ação 2

⊕ "Aecris", a Espada Longa (padrão; sem limite) • Arma

+9 vs. CA; Dano: 1d10+5 mais 5 de dano necrótico

† Ataque da Legião (padrão; quando Keegan não se deslocar

mais do que 1 quadrado em uma rodada; sem limite)

Desfira dois ataques básicos corpo a corpo.

← Explosão Necromântica (padrão; somente na condição Sangrando; sem limite)

Explosão de contato 3; +5 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano necrótico

Explosão de contato 3; +5 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano necrótico

Tendência Bom Idiomas Comum, Dracônico

For 16 (+5) Des 16 (+5) Sab 14 (+4)

Com 17 (+5) Int 10 (+2) Car 10 (+2)

Descrição Um esqueleto de postura nobre, vestido com uma

armadura pesada, que ostenta uma presença ameaçadora.

A armadura range conforme a criatura se locomove e suas ór-

bitas vazias estudam atentamente a área.

TÁTICAS

O comportamento de Keegan depende inteiramente da reação dos personagens. Sua primeira frase deve ser uma forte indicação de que ele não deveria ser considerado um inimigo. A segunda afirmação deixará claro que, se os PdJs não o convencerem de suas intenções, Sir Keegan está preparado para atacá-los. Até que provem o contrário, ele acreditará que os personagens são saqueadores de tumba, na melhor das hipóteses, e agentes malignos, na pior.

COMO CONVERSAR COM KEEGAN

Os personagens podem acalmar Sir Keegan dizendo por que estão no local—ou seja, para impedir as tentativas do culto da morte de reabrir a fenda do Pendor das Sombras.

Ele é muito teimoso e dificilmente deixará de acreditar e afirmar que os personagens têm motivos egoístas para estarem na fortaleza ou mesmo que estão aliados aos membros do culto. Para mudar esta opinião, os PdJs deverão conversar com ele e ao fazê-lo, obterem sucesso em quatro testes de perícias distintos com CD 15 antes de falharem quatro vezes seguidas.

Esta negociação certamente parece uma tarefa para o personagem com o maior valor de Diplomacia e, na verdade, este PdJ tem a responsabilidade de determinar o sucesso ou fracasso definitivo do grupo. Se os jogadores não quiserem escolher, indique o personagem com o maior modificador em Diplomacia como o líder da negociação do grupo.

Mesmo assim, Sir Keegan espera que todos declarem suas intenções no transcorrer do diálogo (e deixará isso bem claro em suas falas, se os jogadores não perceberem que todos devem participar).

Ao interpretar Sir Keegan durante a negociação, use as frases e perguntas do cavaleiro para induzir as respostas dos personagens específicos. Veja qual aventureiro possui o maior modificador nas perícias listadas a seguir e indague os personagens de acordo com as instruções. Quando um PdJ fornecer uma resposta ou afirmação, ele deve realizar o teste da perícia correlacionada.

(Ao líder da negociação) "Eu jurei defender esta fortaleza contra os invasores. O que os trazem aqui?"

(Ao personagem com maior modificador de Religião) "Qual divindade você serve? Como posso confiar que você realmente venera este deus?"

(Ao personagem com maior modificador de Percepção) "Se confia em seus instintos, diga-me o que vê diante de seu rosto."

(Ao personagem com maior modificador de Intimidação) "Você apresenta um comportamento assustador. Mas será que é tão formidável quanto diz?"

(Ao personagem com o maior valor de Arcanismo) "Há muitas energias sobrenaturais neste local. Você está preparado para sobrepujá-las?"

(Ao líder da negociação, após os outros personagens terem falhado em um teste) "Esta resposta não parece verdadeira. Por que eu deveria crer que vocês são o que dizem ser?"

(Ao líder da negociação, após outros personagens obterem sucesso em um teste) “Uma resposta convincente, ou apresentada convincentemente. Você pode atestar a verdade na afirmação de seu companheiro?”

Em favor da história, assumimos que todos os personagens dirão a verdade em qualquer situação – mesmo assim, não há garantias de que uma verdade seja reconhecida com tal. Depois de qualquer sucesso, Keegan estará cada vez mais convencido. Depois de um fracasso, ele se tornará cada vez mais descrente.

Se os PdJs obtiverem sucesso em quatro testes, Keegan acreditará neles; veja Dever de Keegan, a seguir.

Se os PdJs fracassarem em quatro testes, Keegan iniciará o ataque, que terminará somente com sua morte ou a dos personagens.

Blefe: Talvez ocorra aos jogadores (especialmente em um grupo que inclua o ladino) que um personagem bom em testes de Blefe teria uma chance melhor de obter sucesso em alguns momentos do diálogo. A critério do Mestre, e enquanto os jogadores concordarem, o personagem é capaz de realizar um teste de Blefe no lugar do teste de perícia de outro aventureiro.

DEVER DE KEEGAN

Como o antigo comandante dos soldados da fortaleza, era da responsabilidade de Sir Keegan proteger a fenda. Por ter fracassado em seu dever, seu espírito se lamenta até os dias atuais.

A seguir, apresentamos a história de Keegan no formato de perguntas e respostas. Se os personagens obtiverem sucesso em fazer Sir Keegan acreditar no motivo de sua presença no local, encoraje os jogadores (indiretamente, é claro, usando o diálogo de Sir Keegan) a prosseguir na conversa.

P: Quem é você?

“Eu sou Sir Keegan. Eu era o comandante da Fortaleza do Pendor das Sombras. Era meu dever manter o selo da fenda, evitando assim que os poderes profanos de Orcus tentem novamente assolar o mundo.”

P: O que aconteceu? Por que a Fortaleza está em ruínas?

“Eu falhei em meu dever. Permiti que a influência da Greta Sombria e meu conhecimento sobre o império destruído me desviassem de meu juramento. A corrupção que habita o outro lado da fenda tocou minha alma e desencadeou uma tragédia.”

P: Como assim “tragédia”? O que realmente aconteceu?

“A mácula vil de Orcus insinuou-se através da fenda e adentrou meus sonhos. Uma loucura tomou conta de mim. Eu estava possesso! Em minha fúria, tomei de minha espada e assassinei minha esposa e filhos. Depois de ter realizado tal ato, prossegui e assassinei meus capitães, um a um, enquanto todos me olhavam com espanto. Eu havia me transformado em um vilão assassino.”

P: Por que você está aqui embaixo? O que aconteceu depois?

“Por fim, o alarme foi soado e o que restava da legião se uniu contra mim. Mesmo em minha raiva, percebi que não poderia derrotá-los e então fugi para as catacumbas para me esconder de

sua vingança. Só quando a loucura me abandonou, percebi o que havia feito e me desesperei. Eu havia matado o amor de minha vida e desrespeitado meu juramento. E mais: eu havia feito tudo isto com minha espada, Aecris, um símbolo oferecido pelo próprio Rei Elidyr quando eu me tornei cavaleiro.”

“O que restou de minha legião selou a passagem e me aprisionou nesta câmara, que escolhi para passar a eternidade.”

P: O que podemos fazer para ajudar?

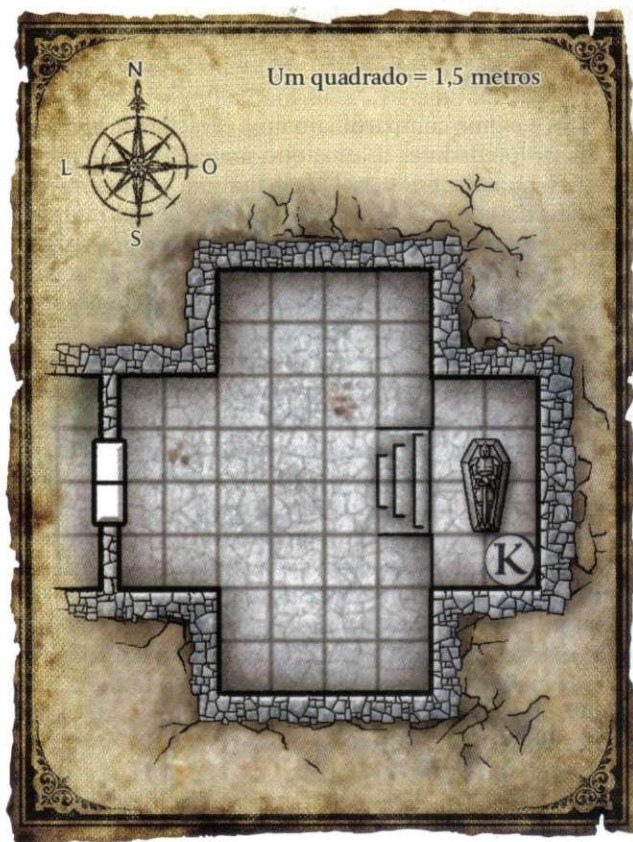
“Eu estou além da redenção. Mas talvez possa ajudá-los. Não posso sair desta cripta, mas Aecris pode. Talvez esta arma elegante, diferente de minha alma, possa ser redimida. Eu a entrego para vocês, de modo que consigam expurgar a Fortaleza do Pendor das Sombras daqueles que tentam reabrir a fenda. Busquem a dádiva de Bahamut no altar do salão adiante e talvez ele também lhes conceda algum auxílio.”

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Tesouro: Se os personagens conseguirem o favor de Sir Keegan, ele lhes concederá a lâmina mágica Aecris (conforme descrito acima). Caso os personagens enfrentem e destruam o cavaleiro, sua espada se partirá em pedaços no final do combate.

Aecris: Uma espada longa mágica +1 (valor 1.000 PO) folheada com platina. Ela possui uma linha com três diamantes brancos na parte larga da lâmina e uma empunhadura entalhada na forma da cabeça de um nobre dragão. Ela concede ao usuário +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano e causa +1d6 de dano em um sucesso decisivo.

Além disso, ela tem um poder diário capaz de ser ativado como uma ação livre: ao derrotar um morto-vivo (0 PV), o usuário recebe um pulso de cura.



ÁREA 9: O COMPLEXO DE CAVERNAS

Encontro de Nível 2 (625 XP)

PREPARAÇÃO

Esta área é uma caverna natural, não trabalhada, repleta de escombros, estalactites e estalagmites.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

13 ratos gigantes (R)

1 geléia ocre (G)

Durante a construção inicial da Fortaleza, essa caverna natural foi descoberta. Caminhos estreitos, pequenos demais para humanoides atravessarem, conectam esta área à superfície e com outras cavernas ainda mais isoladas.

Esta câmara está repleta de vida, na maioria dos casos inofensiva para os intrusos. Pequenos lagartos vagam pelo chão e insetos rastejam em meio às estalactites. Algumas criaturas maiores também vivem na escuridão, prontos para se banquetear com qualquer coisa que se aproxime demais.

Quando os aventureiros entrarem na câmara, leia:

As escadarias e o piso de alvenaria desaparecem para dar lugar ao que parece uma caverna natural dentro da masmorra. O teto está repleto de estalactites e o chão irregular está cheio de rochas e estalagmites. As pedras e os detritos ficam mais espessos a leste e a oeste, e ambas as direções apresentam somente caminhos estreitos desobstruídos.

Teste de Percepção (CD 16)

Grandes ratos esgueiram-se pelas sombras, indo e vindo.

TÁTICAS

Os ratos e o limo compartilham uma característica importante: são predadores astutos que preferem caçar presas grandes quando estão isoladas. Embora nenhuma das criaturas deste encontro seja inteligente, elas utilizam seus instintos e sabem evitar situações obviamente perigosas.

No início do encontro, os ratos espreitam no teto, escalando a partir de uma estalactite para a outra enquanto permanecem escondidos. Eles atacam um PdJ isolado, em especial quando alguém se afastar mais de 4 quadrados do restante do grupo ou se um deles perder os outros de vista. Antes de iniciar o combate, os ratos se movem em grupos dispersos com três ou quatro indivíduos, e continuam espalhados antes de atacar (se houver a oportunidade) um aventureiro sozinho de várias direções.

Como o terreno acidentado desta câmara também atrapalha a linha de visão (veja a seção "Terreno Especial"), os ratos podem realizar testes de Furtividade para não serem vistos. Eles usam esta perícia com frequência para não serem avistados por personagens armados ou grupos maiores.

O limo se contenta em ficar no seu espaço e aguardar uma presa. Seu instinto diz que não deve atacar grupos maiores, mas um grupo de aventureiros acossados por ratos de todos os lados seria um ótimo alvo.

Os ágeis ratos e o limo amorfo não precisam de movimento adicional para atravessarem o terreno acidentado.

Todas as criaturas são atraídas pelo som e pelo combate. Assim que o confronto se iniciar, os monstros avançam para o combate corpo a corpo.

13 Ratos Gigantes (R)

Fera pequena natural

Lacaios de Nível 1

25 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12

Deslocamento 6, escalar 3

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; Dano: 3.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 12 (+1) **Des** 17 (+3) **Sab** 10 (+0)

Con 12 (+1) **Int** 2 (–4) **Car** 6 (–2)

Descrição Ratos muito grandes com presas longas e afiadas.

Seus olhos vermelhos brilham, demonstrando sua fome e malevolência.

Geléia Ocre (G)

Fera grande natural (limo)

Bruto de Elite de Nível 3

300 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +2; percepção às cegas 10, sentido sísmico 10

PV 102; **Sangrando** 51; veja também *divisão*, a seguir.

CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 14, **Vontade** 14

Resistência 5 vs. ácido

Testes de Resistência +2

Deslocamento 4; veja também *forma fluída* a seguir.

Pontos de Ação 1

⊕ **Pancada** (padrão; sem limites) • **Ácido**

+8 vs. CA; Dano: 2d6+1 mais 5 de dano contínuo de ácido (TR encerra).

Forma Fluída (movimento; sem limite)

A geléia ocre pode ajustar até 4 quadrados.

Divisão (reação imediata, quando atingir a condição Sangrando na primeira vez; encontro)

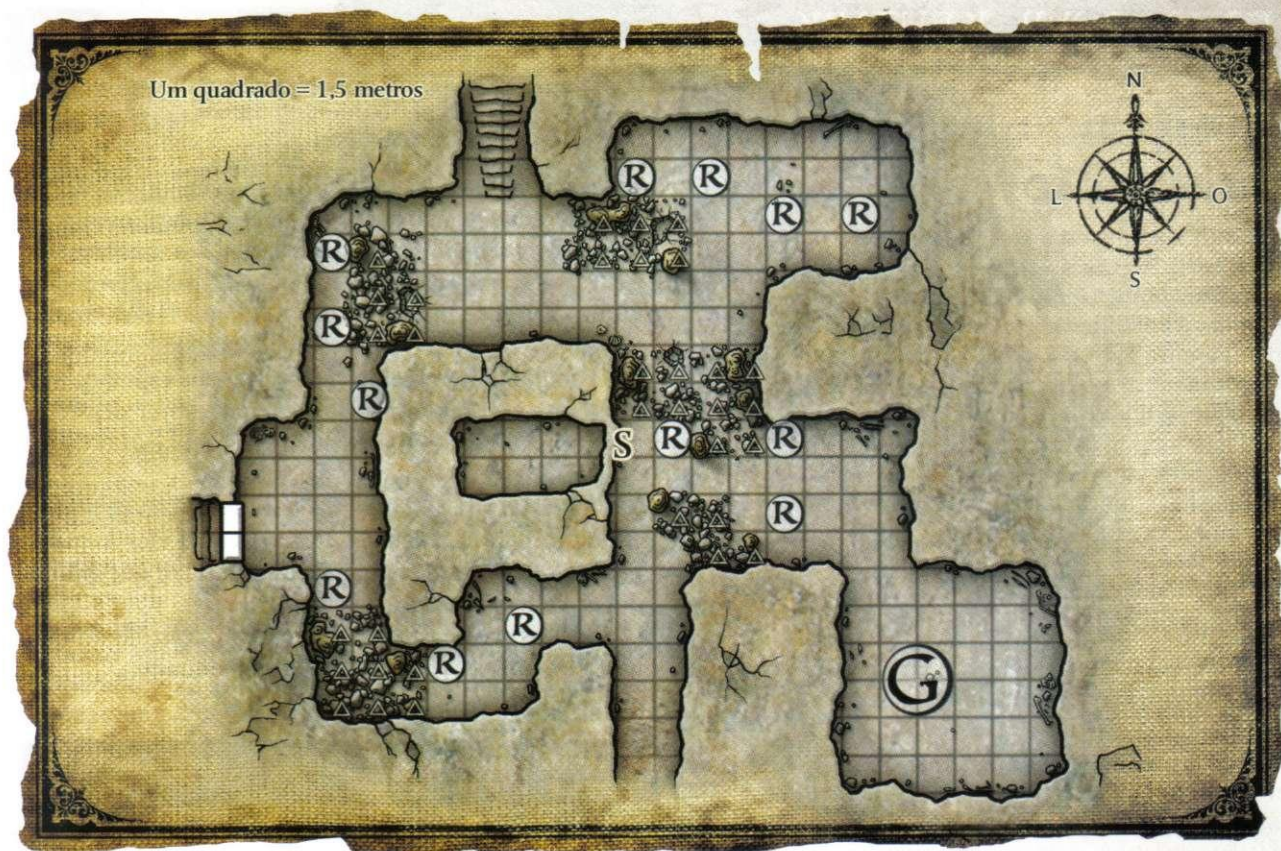
A geléia ocre se divide em duas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais da criatura original. Os efeitos aplicados à criatura original não são válidos para a segunda. Uma geléia ocre não pode se dividir caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 pelo ataque que a deixou sangrando. Em repouso, as duas partes da geléia ocre se reúnem novamente, voltando a ser uma única criatura (no final do encontro)

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 13 (+2) **Des** 8 (+0) **Sab** 12 (+2)

Con 11 (+1) **Int** 1 (–4) **Car** 1 (–4)

Descrição Uma massa disforme e avermelhada de limo viscoso escorre em sua direção ameaçadoramente.



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão.

Terreno Acidentado: A câmara está repleta de estalagmites, estalactites e rochas soltas. Vários quadrados, indicados no mapa, são considerados terreno acidentado para os personagens. Eles conseguem se espremer entre as rochas, mas elas não fornecem uma linha de visão desobstruída para o combate. Veja a seção “Terreno Especial” para obter detalhes sobre os efeitos desses quadrados no combate.

Teto de Estalactite: O teto desta área está repleto de estalactites, que concedem ótimos esconderijos para os ratos. Qualquer rato que se mover no teto adquire cobertura superior contra todos os personagens que não estiverem adjacentes. As criaturas com cobertura podem realizar um teste de Furtividade para se esconderem, permitindo que ataquem os personagens de cima (veja a seção lateral para obter mais informações). É necessário utilizar uma ação de movimento para que um rato alcance o teto se ele iniciar seu turno no chão. Uma vez no alto, ele usará o deslocamento de escalar em vez do valor normal.

Câmara Secreta: Uma porta foi construída com características idênticas às paredes naturais da caverna. Os habitantes originais da fortaleza usavam a sala além da porta para esconder indivíduos importantes em caso de um ataque. Um PdJ que obtiver sucesso em um teste de Percepção (CD 20) conseguirá encontrá-la.

De todos os habitantes atuais da masmorra, somente Balgron, o Gordo (veja a página 44) conhece este local. Ele mantém suprimentos na câmara, que incluem um colchão úmido, dois dias de ração, dois bastões solares e dois cantis, um com água e o outro com cerveja.

TERRENO ESPECIAL

Os quadrados de terreno acidentado nesta área são únicos devido às inúmeras protuberâncias rochosas (estalactites e estalagmites).

Os quadrados atrapalham o deslocamento dos personagens e ainda concedem uma forma inusitada de camuflagem e cobertura “unilateral”, beneficiando os ratos, mas não os PdJs.

Os ratos são pequenos o bastante para se esconderem completamente entre as rochas, adquirindo cobertura contra os inimigos nos quadrados adjacentes. Os personagens não recebem os mesmos benefícios já que todos (incluindo o halfling) são grandes demais para se esconderem atrás das formações rochosas.

Além disso, as estalactites e as estalagmites são densas o suficiente para que um quadrado de terreno acidentado entre um personagem e um rato bloqueie completamente a linha de visão do herói – mas não a do rato.

Para simular o fato dos ratos conseguirem aparecer e sumir da vista dos personagens durante o encontro, talvez seja necessário remover do mapa as miniaturas das criaturas quando elas se esconderem. Coloque-as novamente quando forem atacar ou quando os personagens se deslocarem para encontrá-los.

Para adicionar mais uma camada de dificuldade e perigo, o Mestre poderá decidir que é possível que um rato e um personagem ocupem o mesmo quadrado se o rato estiver no teto. Neste caso, o rato poderá atacar enquanto salta para o solo, caindo em um quadrado adjacente ao alvo, embora não possa atacar e permanecer no teto simultaneamente.

ÁREA 10: COVIL KRUTHIK

Encontro de Nível 5 (1.036 XP)

PREPARAÇÃO

Um kruthik adulto escavou esta área e deu cria, formando seu covil. Algumas vezes, esses monstros capturam e devoram goblins. Como represália, os goblins criaram pequenas armadilhas de fosso próximas da entrada para tentar capturá-los. Os kruthik aprenderam rapidamente a evitar essas armadilhas, mas os aventureiros podem ser surpreendidos.

Estas criaturas cavaram túneis estreitos nas paredes sólidas que separam as diferentes salas dessa área. Eles conseguem se mover entre os túneis com seu deslocamento total, mas o PdJs não conseguem nem mesmo entrar nas aberturas.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

1 kruthik adulto (A)

3 kruthik jovens (J)

6 kruthik infantes (I)

Quando os personagens se aproximarem do fosso aberto, leia:

Um fosso de 3 metros de profundidade foi coberto com uma camada fina de lajotas, agora em pedaços no fundo, ao redor de uma forma alquebrada de um réptil de seis patas.

Um teste de Natureza (CD 15) identifica a criatura como um kruthik, um caçador mortífero que vive em colônias. Obviamente este caiu na armadilha camuflada.

Teste de Percepção

CD 15 *Sons sibilantes, como de serpentes, ressoam na câmara adiante.*

CD 20 *Algumas áreas de 1,5 m do chão parecem ligeiramente elevadas, como se estivessem escondendo algo.*

Quando os personagens avistarem o primeiro kruthik, leia:

Mais adiante, várias criaturas se amontoam ao redor de uma pequena pilha de moedas e objetos. Muitas são pequenas, mas uma delas tem o tamanho de um ser humano. Todas se parecem com insetos reptilianos de seis patas. Placas de quitina prateada recobrem seus corpos e suas caudas curtas e cada uma delas possui quatro membros que terminam em garras afiadas como foices. As criaturas têm dois membros menores, com dedos alongados, próximos ao corpo. Suas cabeças lembram um réptil e suas mandíbulas são placas dentadas, ladeadas por ossos serrilhados.

Se um PdJ acionar uma armadilha de fosso camuflada, leia:

As lajotas do chão se despedaçam sob seus pés e você cai num fosso úmido.

TÁTICAS

Todas as criaturas iniciam o encontro na câmara mais distante da entrada. Quando os PdJs entrarem no covil, os infantes utilizam seu sentido sísmico para detectá-los imediatamente. Se os personagens continuarem ao longo do corredor em direção ao sul, os infantes entrarão nos túneis para o oeste, impedindo o caminho de fuga dos aventureiros.

O adulto inicia o combate usando seus espinhos tóxicos contra o primeiro personagem que estiver dentro do alcance, para então se aproximar e usar as garras contra os PdJs.

Os três kruthik jovens mantêm a posição até que o adulto dispare os espinhos tóxicos; então eles avançam para atacar, visando preferencialmente o PdJ que foi alvo dos espinhos venenosos do adulto.

Todas as criaturas conhecem a localização das armadilhas e evitam estes quadrados a qualquer custo.

6 Kruthik Infantes (I)

Lacaios de Nível 2

Fera pequena natural (réptil)

31 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra, sentido sísmico 10

Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12

Deslocamento 8, escavar 2 (túneis), escalar 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

+5 vs. CA; Dano: 4

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 13 (+1)

Des 16 (+3)

Sab 10 (+0)

Con 13 (+1)

Int 4 (-3)

Car 6 (-2)

3 Kruthik Jovens (J)

Bruto de Nível 2

Fera pequena natural (réptil)

125 XP cada

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra, sentido sísmico 10

Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.

PV 43; **Sangrando** 21

CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Deslocamento 8, escavar 2, escalar 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

+5 vs. CA; Dano: 1d8+2.

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 15 (+3)

Des 16 (+4)

Sab 10 (+1)

Con 13 (+2)

Int 4 (-2)

Car 6 (-1)

Kruthik Adulto (A)

Fera média natural (réptil)

Bruto de Nível 4
175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra; sentido sísmico 10

Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.

PV 67; Sangrando 33

CA 17; Fortitude 14, Reflexos 15, Vontade 13

Deslocamento 6, escavar 3 (túneis), escalar 6

⬇ **Garra** (padrão; sem limite)

+8 vs. CA; Dano: 1d10+3

➤ **Espinhas Tóxicas** (padrão; recarga ☞☞) • **Veneno**

Alcance 5; o kruthik executa 2 ataques contra dois alvos diferentes; +7 vs. CA; Dano: 1d8+4 mais 5 de dano contínuo de veneno e o alvo fica lento (TR encerra os dois efeitos).

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 17 (+5)

Des18 (+6)

Sab 12 (+4)

Con 17 (+5)

Int 4 (–1)

Car 8 (+1)

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão.

Fosso Aberto (P): Com 3 metros de profundidade, este fosso contém um kruthik jovem morto. Se um PdJ usar uma rodada para escalar até o fundo e investigar, descobrirá que o kruthik está cobrindo o corpo de um goblin. Se procurar no goblin, usando outra rodada (sem teste de Percepção), encontrará alguns objetos de valor (veja a seguir).

Fosso Camuflado (T): Essas armadilhas foram escavadas pelos goblins na tentativa de lidar com a infestação dos kruthik. Cada um dos fossos está coberto com uma frágil armação de madeira, disfarçada com lajotas. Qualquer personagem que se deslocar até um quadrado da armadilha cairá no fosso, sofrendo 1d10 pontos de dano. As armadilhas permanecem ocultas e funcionam somente uma vez. Um teste de Atletismo (CD 15) é necessário para escalar e sair do fosso.

Para saltar o fosso, é necessário obter sucesso em um teste de Atletismo com CD 21 para um salto normal ou com CD 11 para um salto com impulso.

Os personagens que estiverem procurando ativamente por armadilhas encontrarão os fossos antes de acioná-los com um sucesso em um teste de Percepção (CD 20).

Túneis: Os kruthik cavaram diversos túneis em toda essa área. Os túneis possuem 60 cm de largura: criaturas Médias e maiores não conseguem rastejar por estes caminhos; mas as criaturas Pequenas podem se espremer, percorrendo metade de seu deslocamento concedendo a vantagem de combate, além de sofrer –5 de penalidade nas jogadas de ataque até retornar ao espaço aberto. Uma criatura que se espremer em uma área provoca ataques de oportunidade dos inimigos adjacentes sempre que se movimentar.

As juntas dos kruthik são especialmente articuladas para rastejarem através dos túneis escavados pela raça e, portanto, os kruthik Pequenos (como os infantes e os jovens) podem se deslocar através dos túneis sem penalidade de deslocamento e os kruthik Médios (como o adulto) movem-se com metade de seu deslocamento.



ÁREA 10: COVIL KRUTHIK

Tesouro: Itens valiosos podem ser encontrados em uma pilha no canto nordeste da sala dos kruthik e no goblin morto dentro do fosso aberto.

Pilha de Tesouro: Um amontoado de objetos contém 47 PO e 216 PP. Um pequeno baú no meio das moedas abriga cinco ametistas, cada uma com valor de 50 PO.

Sacola no Cinto do Goblin: Esta sacola pequena contém 12 PO e duas poções de cura.

Poção de Cura: Como uma ação mínima, o personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Ele recupera 10 pontos de vida em vez dos pontos de vida que receberia normalmente.

HORDA MORDEDORA

A habilidade Horda Mordedora dos kruthik talvez surpreenda os personagens (e os jogadores), pois eles nunca encontraram essas criaturas antes. Sem deixar tudo óbvio demais, tente informar aos jogadores que talvez seja uma péssima idéia que seus personagens terminem o turno adjacente ao kruthik. Por exemplo, leia o texto a seguir na primeira vez que um personagem acabar o seu turno próximo de uma das criaturas:

A criatura ao seu lado começa a se movimentar rapidamente, quase como num frenesi de sangue, mordendo sem parar. É impossível se defender deste ataque repentino e brutal.

ÁREA II: A CAVERNA ÚMIDA

Encontro de Nível 3 (750 XP)

PREPARAÇÃO

Quando os aventureiros alcançarem as portas, leia:

As portas duplas de bronze, esverdeadas pelos séculos e manchadas de azul e púrpura, estão cobertas por uma grossa camada de fungos. Escrita com algum objeto pontiagudo em Comum, em meio aos fungos, está a mensagem "Afaste-se. É sério!"

Uma criatura estranha se esconde sob as águas dentro desta câmara. Normalmente a criatura fica imóvel, mas atacará qualquer vítima que nadar até a ilhota no centro da área ou permanecer mais de uma rodada na borda.

Este encontro inclui a seguinte criatura:

1 limo azul (L)

Quando os personagens abrirem as portas, leia:

Escadas cobertas de fungos avançam para uma caverna natural. A maior parte desta câmara está inundada com uma poça de água salobra e estagnada. Um caminho de terra ergue-se desta água pútrida no centro da área. Na ilhota, há ossos, moedas e outros pequenos objetos que podem ser vistos no manto de fungos.

Teste de Percepção

CD 20 Ondas vagarosas agitam a superfície da água, como se algo se movesse no líquido.

Se nenhum personagem obtiver sucesso no teste de Percepção, o limo adquire uma rodada surpresa e ativará seu pulso de mau-cheiro contra qualquer PdJ dentro do alcance.

Caso um aventureiro obtenha sucesso no teste de Percepção, o grupo poderá agir durante a primeira rodada de combate.

O limo recebe os benefícios da camuflagem enquanto se mantiver submerso.

Quando o limo azul sair da água e atacar, leia:

De repente, a água pútrida cede espaço para um globo de limo azul. A massa amorfa avança e de seu corpo brotam longos tentáculos que expõem uma gosma nojenta.

TÁTICAS

O ataque inicial do limo é um pulso de mau cheiro que emerge das águas em grandes bolhas. Depois, a criatura sobe para a superfície da água na sua posição inicial e dispara uma erupção de limo na segunda rodada do combate.

Nas rodadas seguintes, caso os personagens continuem em terra e ataquem o limo à distância, a criatura se deslocará na água até alcançar um local que lhe permita atacá-los com suas pancadas.

O monstro lutará até que seja morto, quando sua erupção de limo será acionada e ele afundará nas águas.

Os aventureiros não serão perseguidos pelo limo nas escadas ou para fora dessa câmara, a menos que continuem atacando-o a partir das áreas externas à caverna úmida.

O ácido do limo consome a carne totalmente, mas os ossos, a madeira e os metais permanecem intactos. A criatura deposita os restos de suas refeições na ilhota no centro da área alagada.

A HISTÓRIA DA CAVERNA ÚMIDA

Quando a Fortaleza do Pendor das Sombras foi construída, a lagoa desta pequena caverna servia como a cisterna do castelo. Em um dia normal, vários moradores do edifício, em sua maioria cozinheiros e servos, a visitavam regularmente.

A passagem que conduzia até a lagoa permaneceu aberta até o dia fatídico em que duas crianças entraram no local e se afogaram ao caírem em águas fundas demais para nadarem. Depois que seus corpos foram encontrados e retirados da lagoa, a área foi selada para prevenir acidentes futuros.

Logo depois, Sir Keegan enlouqueceu e iniciou sua massacre e a fortaleza foi abandonada, estagnando a cisterna. Com o passar das décadas, muitas criaturas usaram a caverna como fonte de água.

Alguns meses atrás, dois hobgoblins vieram até a fortaleza e requisitaram uma audiência com Kalarel. Eles disseram que eram mensageiros dos Sangrentos, um grupo de escravistas hobgoblins. Kalarel ouviu sua oferta de pagamento em troca de escravos capturados, mas a dispensou. Na verdade, ele ficou tão irritado com os hobgoblins por interromperem suas pesquisas com motivos tão insignificantes que ordenou que seus lacaios afogassem os dois na cisterna.

Alguns minutos depois da morte dos mensageiros, algo maligno rastejou para fora da água. Era uma espécie de massa amorfa, de fome insaciável e sem intelecto aparente. Os hobgoblins que afogaram os mensageiros foram derrotados rapidamente pela criatura sem forma.

Depois que vários goblins e hobgoblins se tornaram vítimas tentando retirar esta pestilência da água, Kalarel desistiu. O assunto o incomodava e ele proibiu qualquer um de seus seguidores de descerem até a lagoa. Mesmo não tendo recebido mais notícias dos Sangrentos, os aliados do sacerdote sentiram a ameaça contida na oferta recebida e começaram a capturar viajantes para os Sangrentos sem que Kalarel soubesse.

Limo Azul (L)

Fera grande natural (limo)

Bruto Solo de Nível 3

750 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +7; cego; sentido sísmico 10
Sentido Sísmico Capaz de perceber criaturas e objetos em contato com o solo ou qualquer outra superfície (como a água) dentro de 10 quadrados, sem precisar de um teste de Percepção.

PV 204; **Sangrando** 102

CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 14

Imunidade a encantamento e medo; **Resistência** 5 vs. ácido

Testes de Resistência +5

Deslocamento 5, **natação** 5

Pontos de Ação 2

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +8 vs. CA; Dano: 1d6+6 mais 5 de dano contínuo de ácido (TR encerra).

⊕ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite)

Execute dois ataques básicos corpo a corpo.

Erupção de Limo (padrão; recarga ☼ ☼ ☼)

Explosão de contato 3; +6 vs. Reflexos; Dano: 1d6+6 de ácido. *Fracasso*: Metade do dano.

Pulso de Mau Cheiro (padrão; encontro)

Explosão de contato 4; +6 vs. Vontade; os alvos ficam pasmos e enfraquecidos (TR encerra).

Erupção Sangrenta (reação imediata; quando o limo for reduzido

a 0 PV)

O limo azul ativa a *erupção de limo* (veja acima), mesmo que o poder esteja descarregado.

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 13 (+2)

Des 8 (+0)

Sab 12 (+2)

Con 11 (+1)

Int 1 (–4)

Car 1 (–4)

Descrição Uma criatura amorfa que parece englobar tudo que toca. O limo azulado do corpo do monstro pulsa e seus tentáculos fluem ameaçadoramente.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão.

Água: A lagoa possui uma área ampla e tem 6 metros de profundidade. A água está calma. Um sucesso em um teste de Atletismo (CD 10) é necessário para nadar até a ilha. Os PdJs que desejarem evitar a água podem saltar (CD 11), correndo pelo menos 2 quadrados antes do salto, ou executar um salto sem movimento (CD 21).

Tesouro: Uma pilha de dejetos das refeições passadas do limo, além dos equipamentos dos mensageiros, pode ser encontrada na concentração de terra no centro da lagoa. Esta pilha contém 157 PP, 33 PO, uma *poção de cura*, um *escudo de proteção* e um porta-mensagem cilíndrico de madeira.

Poção de Cura: Como uma ação mínima, o personagem ingere esta poção e gasta um pulso de cura. Ele recupera 10 pontos de vida em vez dos pontos de vida que receberia normalmente.

Escudo de Proteção: Como uma ação padrão, uma vez por encontro, esse escudo grande (valor 680 PO) concede

ao usuário e a um aliado adjacente resistência 5 (todos) até o final do próximo turno do usuário.

Porta-Mensagem: Dentro deste tubo cilíndrico de madeira há três folhas de velino.

Uma delas contém um mapa (veja a página 4) que apresenta os locais da Fortaleza do Pendor das Sombras.

Outro contém a mensagem: “Lembre-se, não molhe o nóduo – exceto se Kalarel não for receptivo à oferta. Somente então jogue água no limo, vire-se e corra. A água despertará a criatura e ela consumirá tudo ao seu alcance.”

A última folha de velino apresenta uma carta escrita com a mesma letra da mensagem anterior.

“Saudações Kalarel. Descobri recentemente suas atividades na área e tenho uma oferta a fazer. Estamos ansiosos para adquirir quaisquer humanoides que porventura você venha a capturar em sua estada na região. Temos aliados duergar no Pináculo do Trovão que precisam de mais escravos. Se estiver interessado, envie um representante para mim. Meus mensageiros indicarão o caminho.” E está assinada como: “Chefe Krand dos Sangrentos.”

Os Sangrentos e o Pináculo do Trovão são eventos que serão apresentados na aventura H2: *Labirinto do Pináculo do Trovão*, que poderá ser usada como uma seqüência direta da H1: *Fortaleza do Pendor das Sombras*.



Encontro de Nível 4 (775 XP)

PREPARAÇÃO

Na primeira vez que os PdJs retornarem ao Abrigo do Inverno depois de explorarem uma parte da Fortaleza do Pendor das Sombras, mas antes de derrotarem Kalarel, eles descobrem que o sacerdote – através dos esforços de sua espiã, Ninaran – preparou um desafio desagradável para o grupo. Use o mapa-pôster do cemitério para conduzir este encontro.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

12 esqueletos decrépitos (E)

2 cães zumbis da tumba (C)

Ninaran, arqueira elfa (N)

Quando os personagens se aproximarem dos portões do vilarejo, leia:

Os portões do vilarejo estão fechados. Várias figuras armadas podem ser vistas em cima do parapeito. Uma destas figuras, Lorde Padraig, acena enquanto vocês se aproximam. Ele dá um aviso, "Estamos em perigo. Vários aldeões desapareceram e os mortos do cemitério se ergueram. Tememos que estas criaturas avancem para nos atacar nos portões e nos aniquilem."

Padraig solicita que os aventureiros eliminem os mortos-vivos do cemitério. Se os heróis precisarem descansar ou adquirir suprimentos antes de prosseguir, ele ordena que os portões sejam abertos o suficiente para os personagens entrarem em segurança.

Quando os aventureiros avançarem para o cemitério, leia:

Uma trilha a partir dos portões do Abrigo do Inverno os conduz através de uma clareira, até o cemitério. Uma cerca velha de barras de ferro rodeia o local.

Quando os PdJs chegarem no cemitério, leia:

Dentro do cemitério, as lápides se acumulam, muito próximas. Três mausoléus podem ser vistos em meio aos jazigos. O solo ao redor de algumas sepulturas foi remexido. Um brilho esmaecido pulsa de algum local próximo ao maior dos três mausoléus.

Assim que os personagens atingirem o centro do cemitério, leia:

Os mortos irrompem do solo ao seu redor e atacam!

12 Esqueletos Decrépitos (E)

Lacaios de Nível 1

Criatura animada média natural (Morto-Vivo) 25 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão no escuro

PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)

CA 16; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 13

Imunidade a doenças e venenos

Deslocamento 6

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 4

⊕ **Arco Curto** (padrão; sem limite) • Arma

Alcance 15/30; +6 vs. CA; Dano: 4.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 15 (+2) Des 17 (+3) Sab 14 (+2)

Con 13 (+1) Int 3 (–4) Car 3 (–4)

Equipamento Espada longa, arco curto, aljava com 10 flechas.

2 Cães Zumbis da Tumba (C)

Bruto de Nível 3

Criatura animada média natural (morto-vivo) 150 XP cada

Iniciativa +2 Sentidos Percepção +1; visão no escuro

HP 54; Sangrando 27; veja também *mandíbulas da morte e fraqueza de zumbi*, a seguir.

CA 14; Fortitude 14, Reflexos 12, Vontade 11

Imunidade a doenças e venenos; **Resistência 10** vs. necrótico;

Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante

Deslocamento 8

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) • **Necrótico**

+7 vs. CA; Dano: 1d6+3 mais 5 de dano necrótico contínuo

(TR encerra) e os alvos Médios ou menores são derrubados.

⊕ **Mandíbulas da Morte** (reação imediata, quando o cão zumbi

for reduzido a 0 PV) • **Necrótico**

Antes de morrer, o zumbi da tumba realiza um ataque de mor-

dida contra um alvo dentro do alcance.

Fraqueza de Zumbi

Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do cão zumbi para 0

instantaneamente.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+4) Des 13 (+2) Sab 10 (+1)

Con 14 (+3) Int 1 (–4) Car 3 (–3)

Descrição As formas caninas destes zumbis estão cobertas de

pele apodrecida. Alguns ossos podem ser vistos através dos

músculos.

TÁTICAS

Os cães zumbis e metade dos esqueletos decrépitos atacam os PdJs mais próximos, enquanto Ninaran emerge do mausoléu ao sul da trilha e começa a disparar flechas de fogo. Os esqueletos restantes também ficam na retaguarda e utilizam seus arcos, até que os aventureiros se aproximem deles. Ninaran e os esqueletos atiradores concentram seus disparos nos aventureiros mais próximos do círculo mágico – especialmente se um deles estiver tentando desativar o círculo (veja “Características da Área” na próxima página).

SUPOSIÇÕES PRECISAS?

Esse encontro é baseado em duas suposições: 1) Os personagens concordam em ingressar no cemitério e enfrentar os mortos-vivos e 2) eles tentarão fazê-lo durante o dia.

Se os jogadores descartarem o encontro, dizendo que seus personagens recusaram o pedido de Lorde Padraig, desenvolva os eventos conforme você preferir. Talvez o grupo permaneça no vilarejo somente para descansar e adquirir novos suprimentos, e depois retorne para a fortaleza. Nesse caso, Padraig e a milícia terão de confrontar a ameaça. Eles conseguem eliminar os mortos-vivos, mas diversos moradores serão mortos no combate. A partir de então, os PdJs recebem um tratamento distante, ou mesmo hostil, do povo do Abrigo do Inverno sempre que retornarem, mesmo que consigam destruir o culto de morte da Fortaleza.

Ninran, Arqueira Elfa (N)

Artilheiro de Nível 4
Fada média humanóide 175 XP

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +12; visão na penumbra
PV 44; Sangrando 22

CA 17; Fortitude 14, Reflexos 18, Vontade 15

Deslocamento 7

⚔ Espada Longa (padrão; sem limite) • Arma
+8 vs. CA; Dano: 1d8+3.

🏹 Arco Longo (padrão; sem limite) • Arma
Alcance 20/40; +9 vs. CA; Dano: 1d10 +5.

Mobilidade do Arqueiro

Quando Ninran se deslocar pelo menos 4 quadrados a partir de sua posição inicial, ela recebe +2 de bônus em suas jogadas de ataque à distância até o início de seu próximo turno.

Precisão Élfica (ação livre; encontro)

Um elfo pode realizar novamente uma jogada de ataque. Ele deve manter o segundo resultado, mesmo se for pior.

Passos Selvagens Um elfo ignora terreno acidentado quando executa um ajuste.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Dracônico, Élfico

Perícias Natureza +12, Percepção +12

For 13 (+3) **Des** 20 (+7) **Sab** 16 (+5)

Com 14 (+4) **Int** 12 (+3) **Car** 11 (+2)

Descrição Uma elfa de cabelos escuros e pele alva, de expressão impiedosa. Ela se move com graça e agilidade e seus olhos aguçados revelam suas intenções malignas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Cerca: Uma cerca com 3 metros de altura exige duas ações de movimento e dois sucessos em um teste de Atletismo (CD 10) para ser escalada.

Lápides e Árvores: As lápides fornecem cobertura para qualquer criatura que estiver em seu espaço, enquanto as árvores oferecem cobertura a qualquer criatura que estiver adjacente aos troncos.

Círculo Mágico: Ninran seguiu as instruções de Kalarel para criar este círculo mágico e reerguer os mortos. O círculo pulsa com um brilho esmaecido.

Com um sucesso em um teste de Arcanismo ou Religião (CD 20), um PdJ consegue determinar que o círculo mágico é responsável pela criação dos mortos-vivos e que este mesmo círculo pode ser desativado com a perícia Arcanismo. Se um personagem obtiver sucesso em três testes de Arcanismo (CD 15) antes de fracassar três vezes, o círculo será desativado e os mortos reanimados voltarão a ser simples cadáveres.

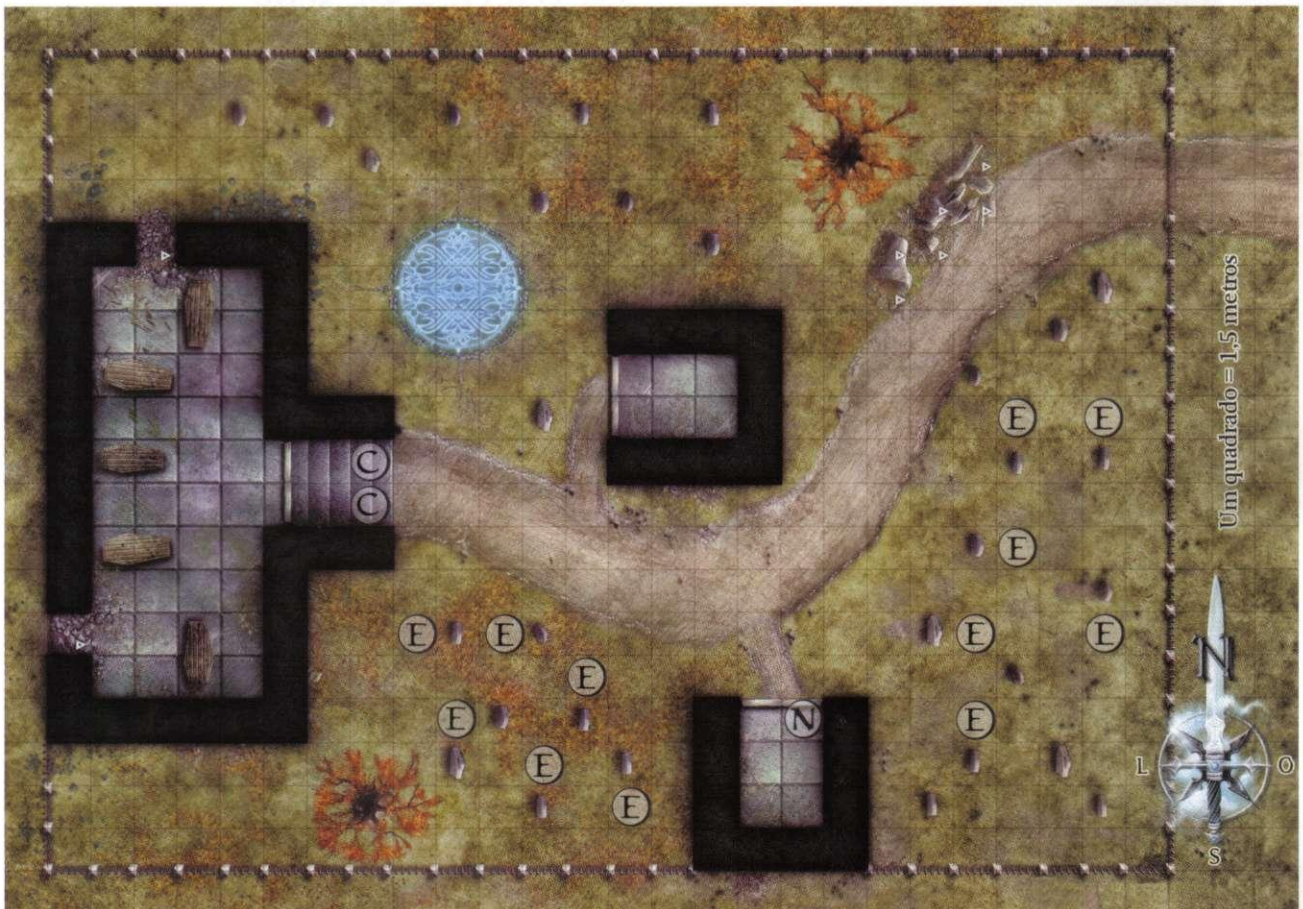
Tesouro: Além das armas de Ninran, ela carrega consigo 39 PO e uma folha pequena de velino. Escrito de maneira delicada, há a seguinte mensagem:

Eu recebi seu relatório sobre os aventureiros. Da próxima vez que os encontrar, acabe com sua intromissão. Misture o sangue de dez pessoas com o elixir enviado com esta mensagem. Então, desenhe o seguinte padrão no chão de um cemitério e despeje o líquido no desenho. Isto deve ajudá-la a acabar com eles. Meu plano se aproxima da conclusão: assegure que eu não seja interrompido. Como já sabe, se vier para o segundo nível da fortaleza, a frase secreta é "A partir do solo, a magia encontro."

– Kalarel

A frase secreta é falsa. Ninran sabe a frase correta e se for capturada pode ser forçada a revelá-la: "E a vida termina na escuridão!".

INTERLÚDIO TRÊS: OS MORTOS QUE ANDAM



Existem dois níveis de masmorras abaixo da Fortaleza do Pendora das Sombras. O segundo possui duas seções distintas, além de algumas câmaras sem relação direta.

REGIÃO HOBGOBLIN

Kalarel lidera uma tropa leal de hobgoblins, atualmente em serviço no nível mais baixo da fortaleza. Seu tenente mais fiel é um hobgoblin conhecido simplesmente como "o Chefe de Guerra". Este indivíduo assegura que todos sob seu comando mantenham a vigilância e resguardem o projeto de Kalarel.

Os hobgoblins são criaturas arrogantes e cruéis, e quase nunca recuam, mesmo quando encontram adversários mais poderosos. Por outro lado, o Chefe de Guerra ordena que os soldados mais espertos ativem as defesas sempre que possível para repelir os invasores.

Área 12: Sala da Guarda Hobgoblin. É composta por uma série de salas de guarda conectadas, permitindo que os hobgoblins ataquem os invasores a partir de várias direções. Os intrusos devem ser velozes se pretendem sobrepujar os guardiões nessa área; os mais lentos enfrentarão uma besta de guerra.

Área 13: Quartel Hobgoblin. Nestas câmaras, encontramos o quartel, os dormitórios e uma área comunitária para os hobgoblins de folga. Em caso de ataque, táticas de guerrilha serão usadas contra os invasores.

Área 14: Sala do Conselho do Chefe de Guerra. A sala e os aposentos do Chefe de Guerra ocupam a seção sudoeste desta área. Ele é calculista e recuará para seus aposentos antes dos invasores alcançarem a sala do conselho. Ele espionará os aventureiros, deixando-os explorar a área, e então planejará uma emboscada.

CÂMARAS DA MASMORRA

Há diversas câmaras perigosas na parte sul desse nível da masmorra.

Área 15: Corredores do Cubo. As passagens largas desta câmara conduzem somente ao perigo – de um lado, vários sarcófagos contêm mortos-vivos hostis, do outro, um cubo gelatinoso faminto está à espreita.

Área 16: Câmara das Armadilhas. Grandes estátuas preenchem esta sala; elas fazem parte das armadilhas terríveis construídas para eliminar os intrusos.

Área 17: Jazigo dos Carniçais. Além da sala das armadilhas, esconde-se um grupo de mortos-vivos, incluindo um carniçal. Eles foram colocados no local para proteger as atividades de Kalarel.

Área 18: Catedral das Sombras. A Catedral das Sombras é um santuário dedicado à Orcus. Aqui, os invasores devem enfrentar uma grande variedade de mortos-vivos e um sub-sacerdote de Orcus. Se os aventureiros vencerem o combate e decidirem continuar até a fenda, precisarão descer por um fosso.

Área 19: A Greta Sombria. Nesta grande área amurada, Kalarel conduz as etapas finais para seu ritual profano que reabrirá a fenda. Lacaio mortos-vivos protegem Kalarel e a câmara. O portal para o tempo maldito de Orcus no Pendora das Sombras está aberto e algo pode ser visto tentando penetrar a membrana que divide os mundos.

MONSTROS ERRANTES

De tempos em tempos, patrulhas de hobgoblins analisam todas as salas do segundo nível da masmorra. Elas são somente uma precaução, mas no término de algum combate, a probabilidade de se deparar com uma patrulha é maior.

Se os aventureiros retornarem a uma câmara já explorada depois de um dia ou mais, é possível que eles encontrem uma patrulha no local. Se aparentemente os jogadores estão cansados dos hobgoblins, não use estas patrulhas. Caso o grupo consiga passar despercebido ou evitar as Áreas 13 e 14, definitivamente inclua este encontro. Utilize as estatísticas das Áreas 12 a 14, conforme indicado:

Patrulha Hobgoblin (Nível 4; 902 XP): Um esquadrão de mercenários hobgoblins geralmente contém os seguintes membros:

- 1 conjurador bélico hobgoblin (controlador de Nível 3)
- 2 soldados hobgoblins (soldados de Nível 3)
- 2 arqueiros hobgoblins (artilheiro de Nível 3)
- 4 recrutas hobgoblins (lacaio de Nível 3)

DETALHES GERAIS

Exceto quando especificado o contrário na descrição do encontro, a informação a seguir define as características das áreas do segundo nível da masmorra.

Fontes de Luz: As áreas onde os hobgoblins, Kalarel ou os cultistas aparecem (Áreas 12 a 14, 18 e 19) são iluminadas com tochas. O restante da masmorra está às escuras.

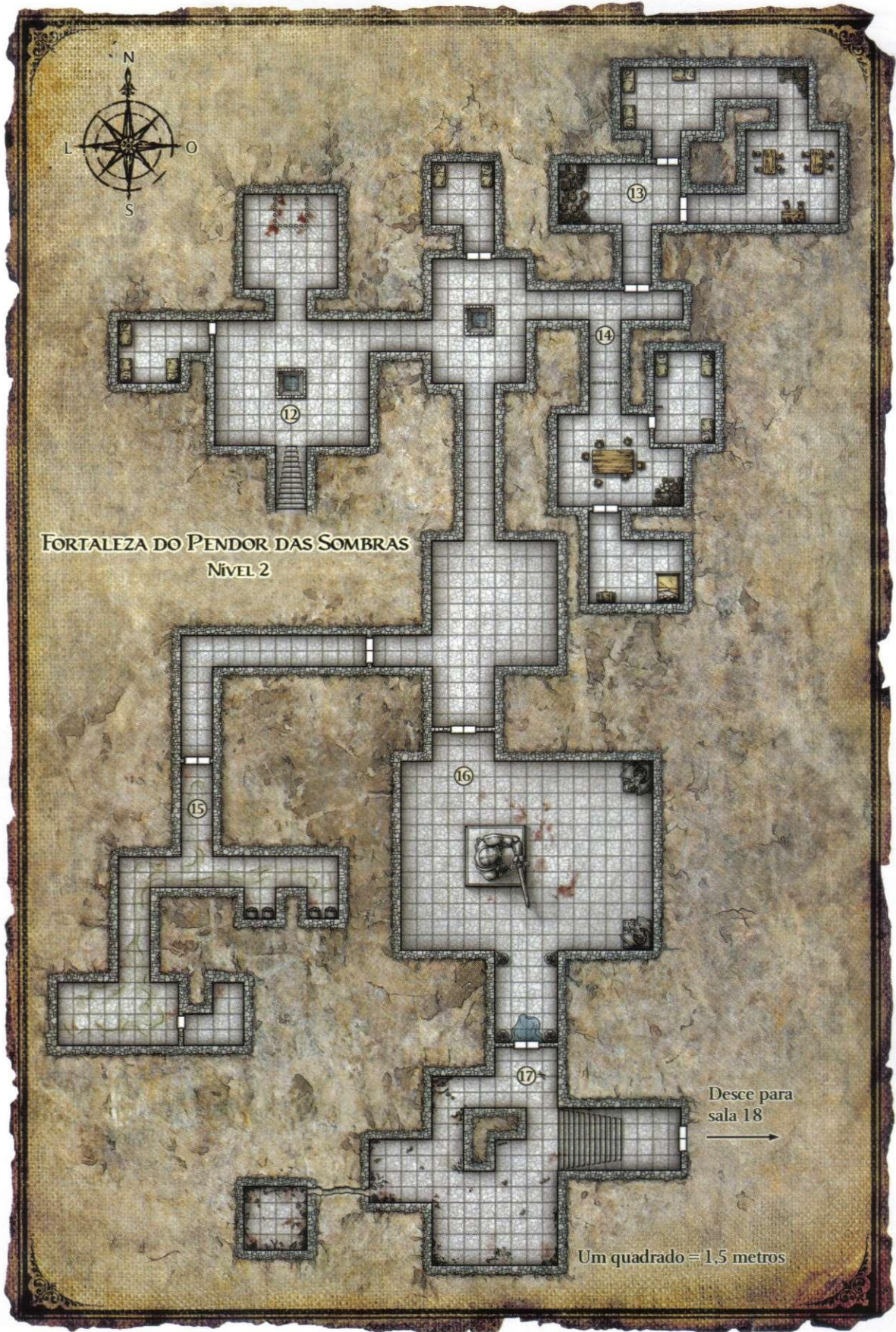
Portas: Todas as portas estão destrancadas e são feitas de madeira com lingotes de bronze.

Paredes: As paredes são feitas de pedras lapidadas e o assoalho consiste de lajotas afixadas com argamassa.

Caixas e Baús: Esses quadrados marcados são considerados terreno acidentado; ingressar em um deles exige um quadrado adicional de deslocamento.

Camas: Todas as camas do segundo nível são grandes o bastante para acomodar um hobgoblin. A cama de tamanho maior na Área 14 pertence ao Chefe de Guerra. Uma cama fornece cobertura para uma criatura adjacente a ela. Subir numa cama exige 2 quadrados de movimento. É necessário um teste de Força (CD 15) bem-sucedido para que um personagem consiga virar a cama, que então fornecerá cobertura superior.

Mesas: Uma mesa ou peça similar de mobília é alta o suficiente para que uma criatura Pequena consiga se movimentar embaixo dela e adquira os benefícios da cobertura. Subir numa mesa exige 2 quadrados de movimento. É possível tombar a mesa para adquirir cobertura superior obtendo sucesso em um teste de Força (CD 10).



FORTALEZA DO PENDOR DAS SOMBRAS
NÍVEL 2

Desce para
sala 18

Um quadrado = 1,5 metros

ÁREA 12: SALA DA GUARDA HOBGOBLIN

Nível de Encontro 4 (965 XP)

PREPARAÇÃO

Para chegar ao segundo nível da masmorra, os personagens devem atravessar esta câmara protegida pela guarda hobgoblin.

Durante este encontro, os recrutas hobgoblins tentarão libertar a "besta de guerra" (uma aranha salto mortal) de sua jaula, na área norte da sala. Veja "Táticas" para lidar com essa situação.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

4 soldados hobgoblins (S)

5 recrutas hobgoblins (P)

1 aranha salto mortal (A)

Quando os aventureiros chegarem ao final das escadas, leia:

As escadas terminam numa câmara iluminada por tochas. Duas criaturas humanóides estão de pé, ao lado da entrada. Orelhas grandes e pontiagudas emergem de seus elmos e dentes afiados reluzem em suas bocas. Um dos guardas brada uma frase inquisitiva para vocês: "As sombras procuram as sombras".

A resposta que os guardas estão esperando é "E a vida termina na escuridão!". Caso os personagens não conheçam a senha, nenhum teste de Bolefe será suficiente para fornecer uma passagem segura. Se os personagens repetirem a senha descoberta com Ninaran, "A partir do solo, a magia encontro", os guardas saberão que eles derrotaram a elfa, pois esta senha falsa servia como um meio de comunicação da espiã com seu mestre caso ela fosse eliminada.

Se os personagens fornecerem a frase errada, leia:
Os hobgoblins gritam "Intrusos!" e atacam.

Se os personagens fornecerem a senha falsa, leia:
Os guardas arregalam os olhos. Um deles grita "Alguém informe a Kalarel que Ninaran está morta!"

Se os personagens informarem a senha correta, leia:
Encarando vocês com certa descrença, um deles indaga, "Que assuntos vocês poderiam ter com Kalarel para conhecerem a senha?"

Teste de Percepção

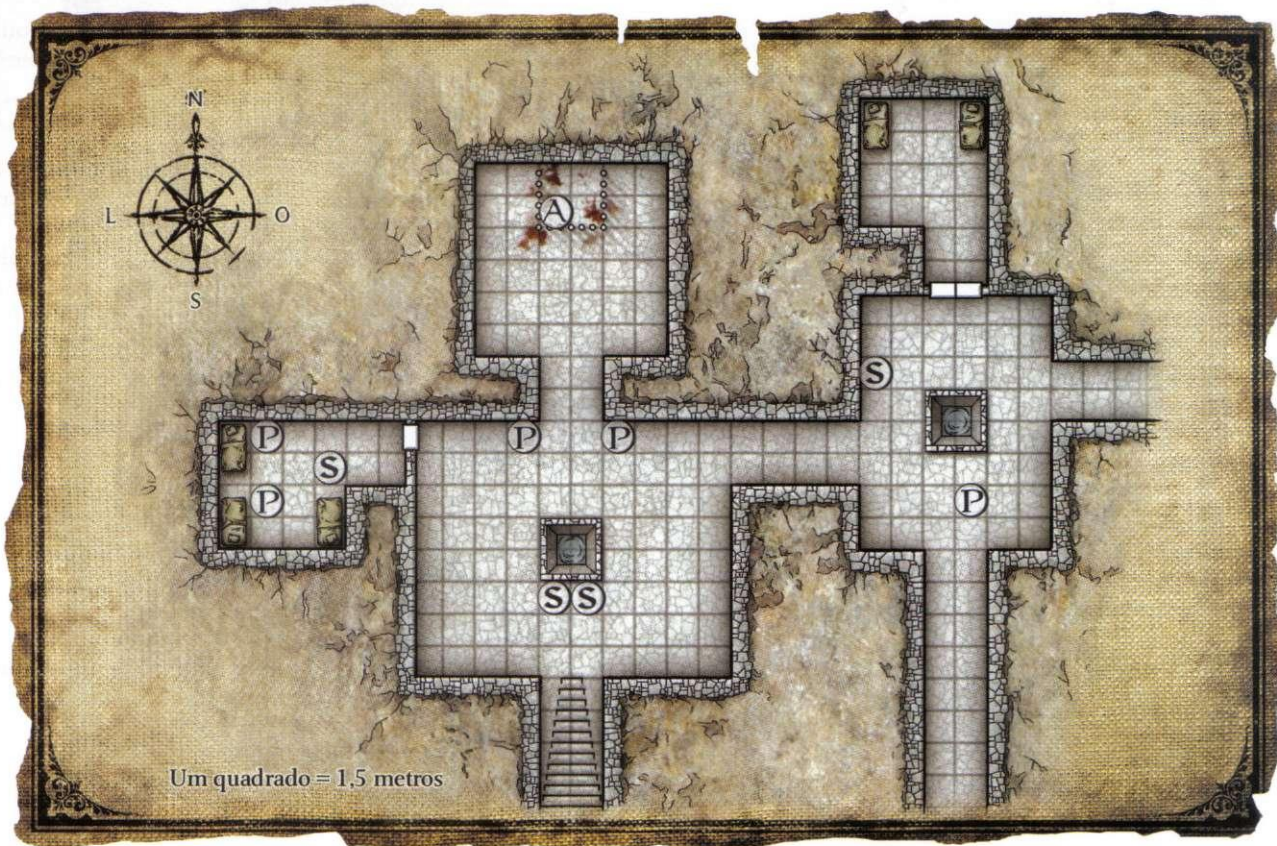
CD 20 *Cerca de cinco metros depois dos guardas, em uma sala menor ao norte, há uma jaula de aço com uma aranha do tamanho de um cavalo aprisionada.*

TÁTICAS

Os dois soldados hobgoblins próximos da entrada tentam impedir a passagem dos aventureiros.

Enquanto isso, os dois recrutas ao norte do poço se movem em direção à jaula da aranha. Na rodada seguinte, eles começam a soltar os nós que prendem a jaula. Eles precisam de duas rodadas para libertar a criatura. Se forem interrompidos, a aranha não entrará no confronto. Caso contrário, ela atacará os personagens.

Os outros soldados e recrutas indicados no mapa avançam contra os heróis, tentando impedir que eles atrapassem a libertação da aranha. Se um personagem terminar seu movimento adjacente ao poço, um hobgoblin tentará empurrá-lo para dentro (veja Encontro, página 65).



Um quadrado = 1,5 metros

4 Soldados Hobgoblins (S)

Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural
150 XP cada

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; **Sangrando** 23
CA 20 (22 com soldado de falange); **Fortitude** 18, **Reflexos** 16,
Vontade 16
Deslocamento 5

⊕ **Mangual** (padrão, sem limite) • **Arma**
+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.

⊖ **Ataque em Formação** (padrão; sem limite) • **Arma**
+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o soldado hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)
O soldado hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Soldado de Falange
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, Furtividade +10, História +8
For 19 (+5) **Des** 14 (+3) **Sab** 14 (+3)
Con 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+1)

Descrição Estas criaturas goblinóides são fortes, com mais de um metro e oitenta de altura, e estão sempre prontos para o combate.

Equipamento Armadura de placas, escudo pesado, mangual

5 Recrutas Hobgoblin (P)

Lacão de Nível 3
Humanóide médio natural
38 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)
CA 17 (19 com soldado de falange); **Fortitude** 15, **Reflexos** 13,
Vontade 12
Deslocamento 6

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) • **Arma**
+6 vs. CA; Dano: 5

Soldado de Falange
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, Furtividade +9, História +2
For 18 (+4) **Des** 14 (+2) **Sab** 13 (+1)
Con 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Car** 9 (-1)

Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa



Aranha Salto Mortal (A)

Escaramuçador de Nível 4
Fera média natural
175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9, sentido sísmico 5
Sentido Sísmico Capaz de perceber criaturas e objetos em contato com o solo ou qualquer outra superfície (como a água) dentro de 10 quadrados, sem precisar de um teste de Percepção.
PV 55; **Sangrando** 27

CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Resistência a veneno 5
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) • **Veneno**
+6 vs. CA; Dano: 2d6+3, mais 5 de dano contínuo de veneno e o alvo fica lento (TR encerra ambos).

⊖ **Morte dos Céus** (padrão; sem limite) • **Veneno**
A aranha salta sobre sua presa, ajustando até 6 quadrados e realizando um ataque de mordida. Se obtiver sucesso, ela causa +1d6 de dano e derruba o alvo.

Salto Prodigioso (movimento; encontro)
A aranha salto mortal ajusta até 10 quadrados.

Tendência Imparcial **Idioma** –
Perícias Atletismo +10 (+20 para saltar), Furtividade +11
For 17 (+5) **Des** 18 (+6) **Sab** 14 (+4)
Con 15 (+4) **Int** 1 (-3) **Car** 8 (+1)

Descrição Esta aranha monstruosa tem o tamanho de um cavalo e ostenta uma pelagem grossa, com um padrão geométrico em preto e cinza. Suas presas enormes respingam veneno.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Poços: Estes fossos abertos descem 9 metros até a superfície da água gelida, que alcança 1,5 m de profundidade. Um balde amarrado em uma corda retorcida se encontra na beirada. A queda causa 3d10 de dano. Escalar suas paredes exige um sucesso num teste de Atletismo (CD 20); escalar a corda requer um sucesso de Atletismo (CD 10). As criaturas que estiverem escalando as paredes percorrem metade de seu deslocamento e precisam obter sucesso no teste da perícia a cada ação de movimento.

Se um poder ou a manobra encontrão empurrarem uma criatura para a abertura do poço, ela deve realizar um teste de resistência imediato para evitar a queda. Esse teste funciona normalmente, mas a criatura deve realizá-lo no exato momento em que chegar à beirada, e não em seu próprio turno. Um resultado inferior a 10 significa que a criatura passou da beirada e caiu no poço. Com um resultado igual ou superior a 10, a criatura será derrubada no último quadrado ocupado antes da beirada.

Encontrão: Para tentar esta manobra, realize uma jogada de Força vs. a Fortitude do alvo. Caso obtenha sucesso, o alvo é empurrado 1 quadrado e o atacante ocupa o espaço vago.

Tesouro: Uma busca na área revela 10 PO e 27 PP nos hobgoblins e seus pertences.

SUBINDO DE NÍVEL

Dependendo de como os personagens jogadores progrediram durante a aventura, ou ainda se participaram ou não de todos os encontros, é possível que eles já tenham acumulado 2.250 XP até este momento e estarão prontos para subir de nível. Permita que o façam durante um descanso prolongado. O verso da planilha do personagem contém informações sobre os poderes e atributos que são aprimorados ao atingir o 3º nível.

Mesmo se não tiverem acumulado a quantidade de XP suficiente para subirem de nível, eles devem estar muito próximos desse valor.

ÁREA 13: QUARTEL HOBGOBLIN

Encontro de Nível 3 (790 XP)

PREPARAÇÃO

Quando os personagens investigarem esta área, primeiro eles encontrarão somente um soldado hobgoblin no armazém. Este combatente abandonou um jogo de dados para investigar o que achava ser o clamor de uma batalha. Ele está vigiando a porta e gritará um alarme caso ela seja aberta.

Além do soldado inicial, três recrutas hobgoblins estão na sala ao norte da entrada da câmara. Dois recrutas adicionais estão na sala de descanso ao leste, juntos com um conjurador bélico, um arqueiro e outro soldado hobgoblin.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

- 1 conjurador bélico hobgoblin (C)
- 2 soldados hobgoblin (S)
- 1 arqueiro hobgoblin (A)
- 5 recrutas hobgoblin (P)

Quando os aventureiros abrirem a porta, leia:

Um saguão pequeno se abre em uma câmara maior, iluminada por tochas. Uma sentinela observa além da esquina, vigiando o corredor. Esta criatura, de tamanho humanóide, mas com orelhas pontiagudas saindo de seu elmo, grita "Estamos sendo atacados!" e entra no corredor, desaparecendo para o leste.

TÁTICAS

O soldado que deu o alarme tentará recuar pela porta leste e fechá-la atrás de si (uma ação menor).

Os hobgoblins procuram atrair os invasores para a câmara mais ao leste, onde o arqueiro estará de costas para a parede, disparando flechas contra os personagens, enquanto os soldados e o conjurador bélico avançam para manter os heróis ocupados.

O conjurador ficará entre os dois soldados, para disparar seus ataques de rajada e linha sem atingir os aliados. Todos os recrutas tentam cercar os invasores para impedir sua fuga.

Se os personagens seguirem na direção norte, ao redor do quartel, os hobgoblins estarão posicionados para combatê-los a partir desse corredor, em vez da entrada do oeste.

Se os personagens simplesmente ignorarem os hobgoblins e continuarem em frente, as criaturas esperam 5 minutos e depois os seguem, atacando-os durante outros encontros, quando os invasores estiverem despreparados para lidar com mais inimigos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Caixas e Baús: Este grupo de caixas abriga suprimentos para alimentar um grupo de goblins e hobgoblins durante vários meses. Há carne seca quase estragada (melhor não perguntar carne de quê), peixe salgado, queijo, grãos, vegetais fétidos, água e muito mais. A comida é quase comestível e a água tem um gosto estranho.

Um teste de Percepção (CD 15) revelará três barris de cerveja destampados.

Camas: Possuem estrados simples de madeira e os colchões estão cheios de pulgas.

Mesas: São manchadas, lascadas e pensas, e estão cobertas de restos de refeições antigas, servindo primariamente como mesa para jogar dados de ossos.

Tesouro: Podem ser encontradas na área 20 PO e 34 PP.

Arqueiro Hobgoblin (A)		Artilheiro de Nível 3
Humanóide médio natural		150 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +8; visão na penumbra	
PV 39; Sangrando 19		
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 13		
Deslocamento 6		
⬇ Espada Longa (padrão; sem limite) • Arma		
+6 vs. CA; Dano: 1d8+2		
⚔ Arco Longo (padrão; sem limite) • Arma		
Alcance 20/40; +9 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o arqueiro hobgoblin concede +2 de bônus na próxima jogada de ataque à distância contra o mesmo alvo para um aliado numa área de 5 quadrados.		
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)		
O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, Furtividade +12, História +6		
For 14 (+3)	Des 19 (+5)	Sab 14 (+3)
Con 15 (+3)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)
Equipamento Armadura de couro, espada longa, arco longo, 30 flechas		

5 Recrutas Hobgoblin (P)		Lacaio de Nível 3
Humanóide médio natural		38 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 17 (19 com soldado de falange); Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12		
Deslocamento 6		
⬇ Espada Longa (padrão; sem limite) • Arma		
+6 vs. CA; Dano: 5		
Soldado de Falange		
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, Furtividade +9, História +2		
For 18 (+4)	Des 14 (+2)	Sab 13 (+1)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0)	Car 9 (-1)
Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa		

2 Soldados Hobgoblins (S) Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural 150 XP cada

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; Sangrando 23
CA 20 (22 com soldado de falange); Fortitude 18, Reflexos 16,
Vontade 16
Deslocamento 5

⊕ **Mangual** (padrão, sem limite) • Arma
+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.

⊕ **Ataque em Formação** (padrão; sem limite) • Arma
+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o soldado hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)
O soldado hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Soldado de Falange
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, Furtividade +10, História +8
For 19 (+5) Des 14 (+3) Sab 14 (+3)
Con 15 (+3) Int 11 (+1) Car 10 (+1)

Equipamento Armadura de placas, escudo pesado, mangual

Conjurador Bélico Hobgoblin (W) Controlador de Nível 3
Humanóide médio natural XP 150

Iniciativa +5 Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 46; Sangrando 23
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 14
Deslocamento 6

⊕ **Cajado** (padrão; sem limite) • Arma
+8 vs. CA; Dano: 1d8+1

⊕ **Cajado Elétrico** (padrão; recarga ☐☐☐☐) • Elétrico, Arma
+8 vs. CA; Dano: 2d10+4 elétrico e o alvo ficará pasmo até o final do próximo turno do conjurador.

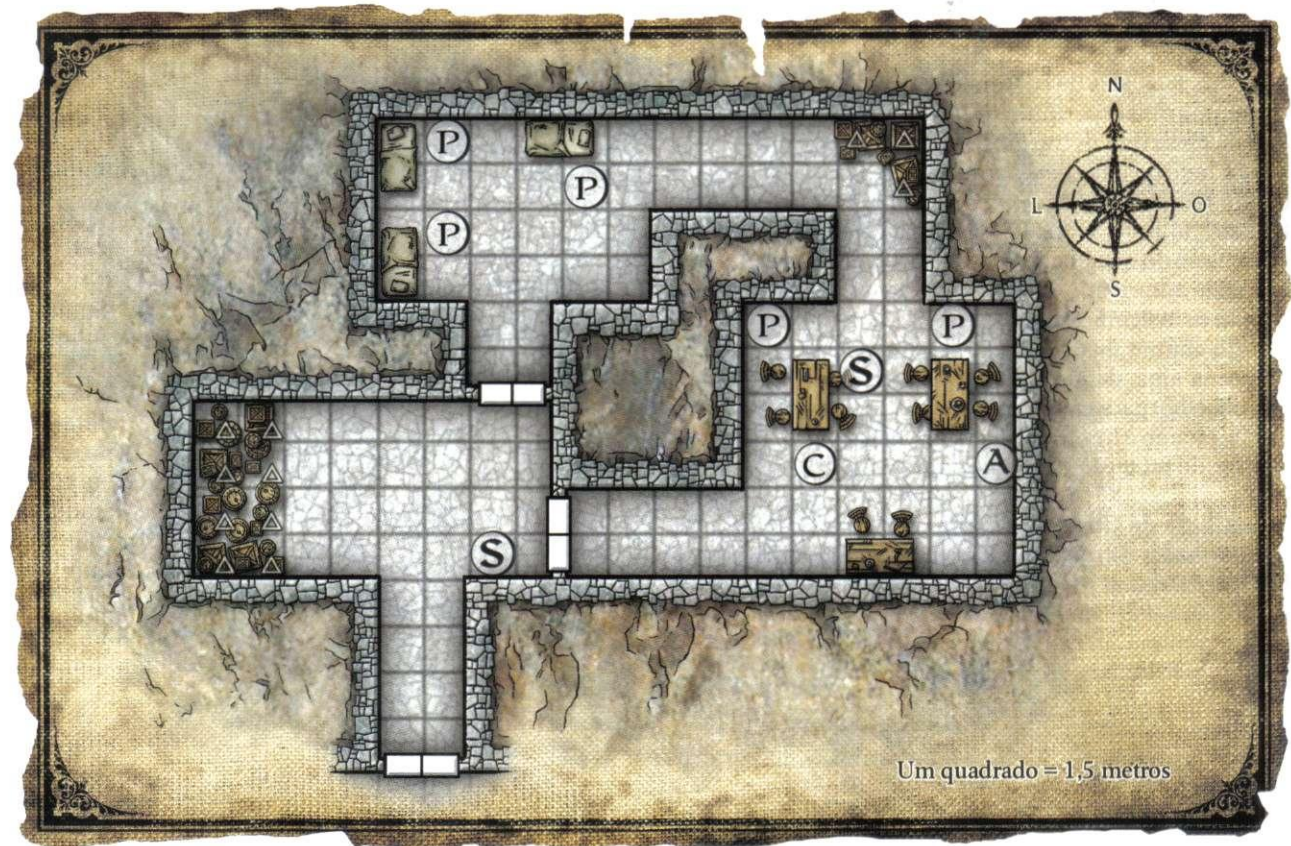
↘ **Atração de Energia** (padrão; recarga ☐☐☐☐) • Energético
Alcance 5; +7 vs. Fortitude; Dano: 2d6+4 energético e desliza o alvo até 3 quadrados;

⚡ **Pulso de Energia** (padrão; recarga ☐☐☐☐) • Energético
Rajada de contato 5; +7 vs. Reflexos; Dano: 2d8+4 energético e o alvo é empurrado 1 quadrado e então é derrubado.
Fracasso: Metade do dano e o alvo não será empurrado ou derrubado.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o conjurador hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)
O conjurador hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin
Perícias Arcanismo+10, Atletismo +4, História +12
For 13 (+2) Des 14 (+3) Sab 16 (+4)
Con 14 (+3) Int 19 (+5) Car 13 (+3)

Equipamento Mantos, cajado



ÁREA 14: SALA DO CONSELHO DO CHEFE DE GUERRA

Encontro de Nível 3 (802 XP)

PREPARAÇÃO

Esta área inclui a sala de conselho e os aposentos do Chefe de Guerra. A armadilha (A) indicada no mapa é um painel de alarme. Qualquer criatura que pisar nestes quadrados acionará a descida do portão localizado a 1,5 m ao sul da armadilha, impedindo o acesso à área. Veja em Características da Área para maiores informações.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

1 Chefe de guerra hobgoblin (C)

3 soldados hobgoblin (S)

4 recrutas hobgoblin (P)

Teste de Percepção

CD 25 *Uma das lajotas do assoalho parece desalinhada das outras.*

Se os personagens acionarem a armadilha, leia:

Uma das lajotas sob seus pés estala. Adiante, um portão com grades de pedra se fecha com violência, selando a passagem a frente.

Com o acionamento do portão, um alarme silencioso dispara nas duas antecâmaras conectadas pela sala do conselho.

Quando os personagens puderem ver a sala do conselho, leia:

Uma grande mesa de carvalho está no centro da sala. Ela está marcada por queimaduras e cortes de adaga. Diversas canecas e pedaços velhos de pergaminhos estão espalhados sobre ela.

As portas fechadas de cada antecâmara têm um buraco na altura dos olhos, permitindo que as criaturas no interior da sala observem os intrusos e se preparem.

O Chefe de Guerra aguarda na antecâmara ao sul, com quatro recrutas, enquanto três soldados descansam na outra sala, ao leste. O Chefe de Guerra é mais alto e mais musculoso do que qualquer outro hobgoblin no complexo. Ele exala autoridade, olhando para todos os demais como se fossem insignificantes.

Se o alarme soar, eles montarão guarda à espera de intrusos na área, dando-lhes tempo para explorarem a sala do conselho, para então iniciarem uma emboscada. Os recrutas estarão à frente do Chefe de Guerra, formando uma falange de proteção para seu comandante.

Se o Chefe de Guerra iniciar a emboscada, leia:

As duas portas da câmara se abrem com violência. Um hobgoblin alto avança na retaguarda de quatro recrutas da câmara ao sul, enquanto três outros emergem da porta ao leste. O hobgoblin mais alto ordena aos outros, na língua Comum, "Não os matem. Vamos vendê-los como escravos aos Sangrentos."

4 Recrutas Hobgoblin (P)

Humanóide médio natural

Lacaio de Nível 3

38 XP

Iniciativa +4 Sentidos Percepção +1; visão na penumbra
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)
CA 17 (19 com *soldado de falange*); Fortitude 15, Reflexos 13,
Vontade 12

Deslocamento 6

⊕ Espada Longa (padrão; sem limite) • Arma

+6 vs. CA; Dano: 5

Soldado de Falange

O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Atletismo +6, Furtividade +9, História +2

For 18 (+4)

Des 14 (+2)

Sab 13 (+1)

Con 15 (+2)

Int 10 (+0)

Car 9 (-1)

Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa

3 Soldados Hobgoblins (S)

Humanóide médio natural

Soldado de Nível 3

150 XP cada

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; Sangrando 23

CA 20 (22 com *soldado de falange*); Fortitude 18, Reflexos 16,
Vontade 16

Deslocamento 5

⊕ Mangual (padrão, sem limite) • Arma

+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.

⊕ Ataque em Formação (padrão; sem limite) • Arma

+7 vs. CA; Dano: 1d10+4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o soldado hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)

O soldado hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Soldado de Falange

Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Atletismo +12, Furtividade +10, História +8

For 19 (+5)

Des 14 (+3)

Sab 14 (+3)

Con 15 (+3)

Int 11 (+1)

Car 10 (+1)

Equipamento Armadura de placas, escudo pesado, mangual

Chefe de Guerra Hobgoblin (C) Soldado de Nível 5 Humanóide médio natural 200 XP

Iniciativa +8 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra

PV 64; Sangrando 32

CA 21 (23 com soldado de falange); Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 19

Deslocamento 5

⊕ Lança (padrão; sem limite) • Arma

+12 vs. CA; Dano: 1d8+5; veja também líder de vanguarda, a seguir. Se o chefe de guerra atingir um inimigo com um ataque de oportunidade, ele pode ajustar 1 quadrado.

◀ Posicionamento Tático (mínima; recarga ☞ ☞)

Explosão de contato 5; os aliados na rajada podem ajustar até 3 quadrados.

Líder de Vanguarda

Sempre que um ataque corpo a corpo do chefe de guerra atingir um inimigo, seus aliados recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra aquele alvo até o final do próximo turno do chefe de guerra.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o chefe de guerra sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)

O chefe de guerra pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Soldado de Falange

Um chefe de guerra hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.

Tendência Maligno Idiomas Comum, Goblin

Perícias Atletismo +12, História +10, Intimidação +7

For 20 (+7) Des 14 (+4)

Sab 16 (+5)

Con 16 (+5) Int 12 (+3)

Car 10 (+2)

Equipamento Armadura de placas, escudo pesado, lança

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

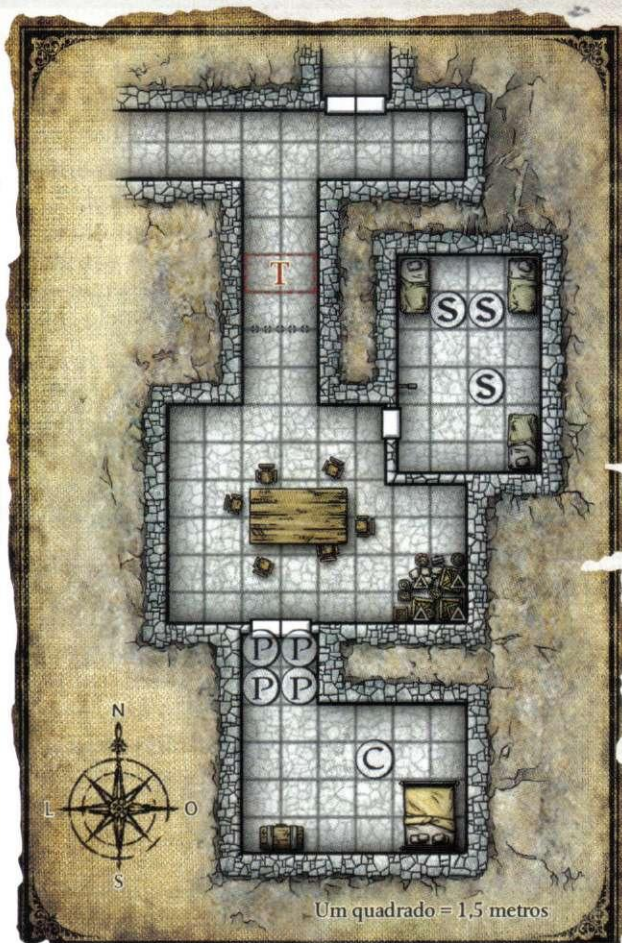
Iluminação: Penumbra

Caixas e Baús: Estas caixas contêm suprimentos mais agradáveis do que os alimentos encontrados no quartel dos hobgoblins. Um teste de Percepção (CD 15) bem-sucedido permite que os aventureiros descubram uma caixa de madeira com quatro garrafas lacradas de vinho tinto fino (valendo 5 PO cada).

Camas: Possuem armação simples de madeira e os colchões estão repletos de pulgas. A cama do chefe de guerra tem um colchão de penas.

Mesa: Essa mesa antiga é usada pelo chefe de guerra para imaginar o exército que um dia espera comandar. Os papéis amassados sobre a mesa são planos inacabados de um ataque contra o Abrigo do Inverno, que envolve vinte hobgoblins e centenas de mortos-vivos.

Portão de Grades: Os personagens conseguirão atravessar o portão com grades fechado do corredor norte quebrando suas barras. É necessário um teste de Força (CD 20) para cumprir essa tarefa. Até dois personagens são capazes de ajudar, e cada um fornece +2 de bônus no teste do primeiro, caso obtenham um resultado 10 ou superior na jogada de Força.



ÁREA 14: SALA DO CONSELHO DO CHEFE DE GUERRA

Tesouro: A sala do chefe de guerra contém 380 PO e uma espada curta mágica.

espada curta feroz +1: Esta espada curta (valor de 520 PO) fornece +1 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano do usuário. Além disso, ela causa +1d12 pontos de dano em um sucesso decisivo.

TÁTICAS

Os hobgoblins tentam executar uma rodada surpresa, iniciando uma emboscada contra os personagens.

Com ou sem a emboscada, o confronto é liderado pelo Chefe de Guerra. Os ataques dos soldados e do líder se concentram em um ou dois aventureiros desde o início do combate, para tentar eliminá-los e então avançar para o próximo invasor. Eles tentarão capturar os heróis para vendê-los como escravos ao grupo de hobgoblins denominado "Os Sangrentos", mas usarão força letal quando for necessário.

Encontro de Nível 3 (750 XP)

PREPARAÇÃO

Os personagens que investigarem esta área descobrirão rapidamente porque os hobgoblins evitam este local.

A seção mais a leste desta área contém duas alcovas. A primeira abriga um cubo gelatinoso faminto. A segunda alcova está vazia, exceto por uma rachadura pequena e impossível de ser atravessada, que foi utilizada pelo cubo gelatinoso para escorrer até esta câmara.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

2 cadáveres da corrupção (C)

1 cubo gelatinoso (G)

Quando os personagens se aproximarem da porta dupla, leia:

Uma tábuia foi pregada no meio da porta dupla. Alguém rabis- cou na madeira pregada, na língua Comum: "Fechado".

Os personagens conseguem arrombar esta porta com um sucesso num teste de Força (CD 20).

Quando os aventureiros entrarem nesta área, leia:

As portas se abrem para revelar um corredor pequeno, com 3 me- tros de largura, que se abre para a direita e esquerda. O chão está impecavelmente limpo e livre de poeira.

A alcova onde o cubo gelatinoso se escondeu está próxima o bastante da entrada da sala para que a criatura consiga detectar a aproximação dos invasores com seu sentido sísmico. Caso os personagens avancem para o oeste, o cubo os seguirá e impedirá sua fuga. Se andarem para o leste, ele sairá da alcova e tentará separar uma vítima em potencial do resto do grupo.

Talvez o cubo gelatinoso execute uma rodada surpresa se os personagens não conseguirem notá-lo. Determine a iniciativa quando os personagens avistarem o cubo.

Teste de Percepção

CD 20 *Dentro dessa alcova de 3x3 metros há uma massa de limo translúcido.*

Quatro sarcófagos de pedra estão localizados na parte sudoeste da câmara, alinhados contra a parede oeste. Dois deles abrigam mortos-vivos, os cadáveres da corrupção.

A câmara sudeste está quase vazia, exceto por um pequeno baú de tesouros. A porta está trancada (Ladinagem CD 25 ou Força CD 20 para abrir). Os mortos-vivos irrompem dos sarcófagos quando a porta da área estiver aberta. Os sarcófagos são difíceis de abrir por fora (Força CD 25). Caso consigam, os personagens são imediatamente atacados pelos ocupantes.

Quando os personagens abrirem a porta da sala, leia:

Conforme a porta se abre, o som de duas batidas fortes pode ser ouvido atrás de vocês.

TÁTICAS

O cubo e os mortos-vivos inadvertidamente tentam cercar os invasores no combate. O cubo avança lentamente em direção aos heróis, mas seu tamanho não permite que os PdJs o atravessem enquanto ele permanecer no corredor. No interior desta sala, os monstros continuarão perseguindo os aventureiros. Os mortos-vivos não sairão da câmara, mas o cubo poderá seguir suas vítimas; a natureza amorfa da criatura permite que ela escorra entre os vãos das portas sem reduzir seu deslocamento. O cubo sempre atacará o alvo mais próximo, se tiver que escolher, seja ele um personagem ou um morto-vivo.

Cubo Gelatinoso (1) (G) Bruto de Elite de Nível 5
Fera grande natural 400 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +3; sentido sísmico 5
Sentido Sísmico Capaz de perceber criaturas e objetos em contato com o solo ou qualquer outra superfície (como a água) dentro de 10 quadrados, sem precisar de um teste de Percepção.

PV 152; Sangrando 76

CA 18; Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 15

Resistência a ácido 10

Testes de Resistência +2

Deslocamento 3

Pontos de Ação 1

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite) • **Paralisia**

+10 vs. Fortitude; Dano: 1d6+2 e o alvo será imobilizado (TR encerra).

⊕ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) • **Paralisia**

O cubo gelatinoso desfere um ataque de pancada contra dois alvos distintos.

Engolfar (padrão; sem limite) • **Ácido**

O cubo gelatinoso pode se deslocar até 3 quadrados, entrando no espaço do inimigo. Então, realizará um ataque contra o oponente; +8 vs. Reflexos (criaturas imobilizadas são atingidas automaticamente); o alvo será engolfado se o cubo obtiver sucesso na jogada de ataque. Uma criatura nessa situação será puxada para o espaço do cubo gelatinoso e agarrada (até escapar). Ela sofre 10 pontos de dano contínuo de ácido e estará pasma até conseguir se libertar.

Translúcido

O cubo gelatinoso é invisível até ser notado (Percepção CD 25) ou atacar. As criaturas que não perceberem o cubo poderão se deslocar através dele, sendo engolfadas automaticamente (veja *Engolfar* acima).

Tendência Imparcial

Idiomas –

Perícias Furtividade +9

For 14 (+4)

Des 14 (+4)

Sab 13 (+3)

Con 16 (+5)

Int 1 (-3)

Car 1 (-3)

Descrição Esta criatura se parece com uma membrana reluzente, quase invisível, preenchendo um corredor ou uma câmara pequena. Ao ser examinada mais de perto, uma leve neblina pode ser vista pairando no ar depois da membrana; esta é a substância de um cubo gelatinoso. Pequenos fragmentos de matéria não digerida podem ser vistos suspensos no corpo enorme da criatura.

2 Cadáveres da Corrupção (C) Artilheiro de Nível 4 Criatura animada média natural (morto-vivo) 175 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +3; visão no escuro
Cheiro da Cripta aura 1; os inimigos na aura sofrem -5 de penalidade nas jogadas de ataque.

PV 46; Sangrando 23; veja *fraqueza de zumbi*, a seguir
Regeneração 5 (se o cadáver da corrupção sofrer dano radiante, sua regeneração não funcionará no seu próximo turno).

CA 17; Fortitude 16, Reflexos 14, Vontade 14

Imunidade a doenças e venenos; **Resistência 10** vs. necrótico;

Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante

Deslocamento 4

⬇ **Pancada** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; Dano: 1d6+3.

↘ **Partícula da Corrupção** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
Alcance 10; o cadáver da corrupção dispara um globo negro de podridão necrótica; +7 vs. Reflexos; Dano: 2d6+3 necrótico e o alvo estará enfraquecido (TR encerra).

⬅ **Explosão Mortal** (reação imediata, quando reduzido a 0 PV) • **Necrótico**
Explosão de contato 1; o cadáver da corrupção explode quando é destruído; +7 vs. Fortitude; Dano: 2d6+3 necrótico.

Fraqueza de Zumbi

Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do cadáver da corrupção para 0 instantaneamente.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 16 (+5) **Des 13 (+3)** **Sab 12 (+3)**
Con 16 (+5) **Int 4 (-1)** **Car 3 (-2)**

Descrição Filamentos de pele apodrecida e gosma caem do corpo deste zumbi humanoíde, mas crescem de novo rapidamente. Esta criatura está no meio de uma poça de podridão nojenta e se prepara para arremessar uma parte de seu próprio corpo.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

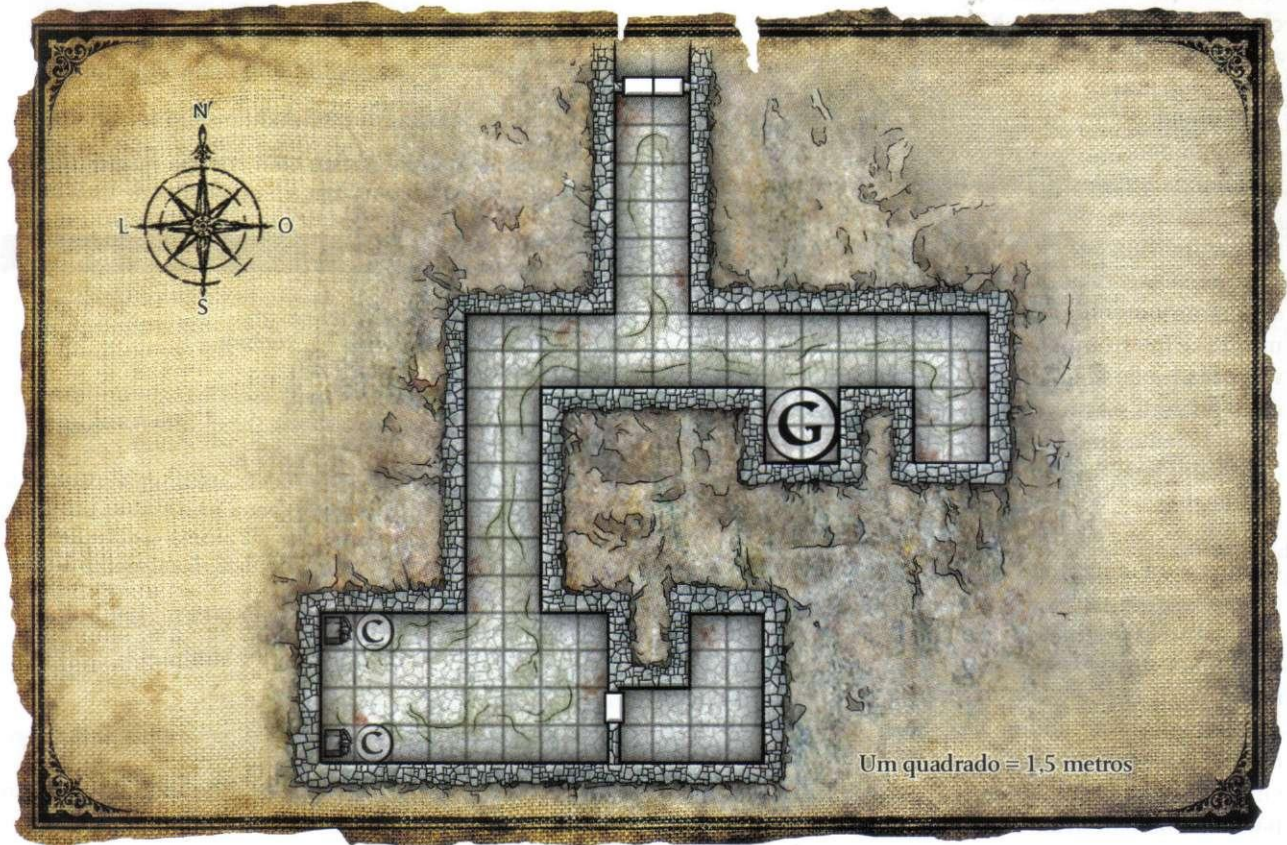
Iluminação: Escuridão.

Sarcófagos: Estes caixões de pedra maciça são pouco ornamentados. Cada um está selado e é necessário um sucesso num teste de Força (CD 25) para abri-los. Eles também podem ser destruídos; cada um tem 100 pontos de vida, CA 18, Defesas 16 e Resistência 5 (todos).

Tesouro: O baú encontrado dentro da sala sudeste contém vários pertences dos filhos de Sir Keegan. Ele não está trancado, seu valor é subjetivo, e apresenta a imagem de um dragão na tampa. Essa imagem pode ser identificada como sendo o deus Bahamut, em caso de sucesso num teste de Religião (CD 10)

Em meio às roupas apodrecidas e fétidas de um casal de crianças, há um pequeno medalhão de ouro (valor de 250 PO) com o nome “Drystan Keegan” inscrito e um pequeno bracelete de prata (valor de 200 PO) gravado com “Ceinwein Keegan”. Há também uma espada de brinquedo de madeira, uma boneca, uma escova com cabo em madrepérola (5 PO) e um segundo amuleto (descrito a seguir)

Amuleto do Pouso Seguro +1: Este amuleto (valor 680 PO) concede +1 de bônus de melhoria nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade. Ele permite que seu usuário caia lentamente após uma queda, sempre em pé e reduz o dano da queda em 3 metros.



ÁREA 16: CÂMARA DAS ESTÁTUAS

Encontro de Nível 2 (650 XP)

PREPARAÇÃO

Esta câmara mortífera é uma grande armadilha que consiste de quatro obstáculos distintos. Um indivíduo de tendência Maligna ou na companhia de Kalarel poderá atravessar este local em segurança. Qualquer outra pessoa deverá lidar com as armadilhas.

Esta câmara é escura. Não descreva nenhum detalhe para os personagens se eles não estiverem usando uma fonte de luz.

Quando os personagens entrarem na câmara, leia:

A sala se parece vagamente com um memorial. Do lado oeste, uma estátua enorme de um guerreiro em armadura de placas e brandindo uma espada domina a cena. Além deste guerreiro, nos cantos da parede leste, podem ser vistas duas estátuas de dragões agachados. Ao sul, uma entrada conduz a uma porta dupla. Nesta entrada, há mais quatro estátuas, representando pequenos querubins segurando vasos sobre suas cabeças.

Teste de Percepção

CD 25 A poeira ao redor das estátuas parece ter sido mexida recentemente.

TÁTICAS

Quando uma armadilha se ativar, a porta norte será fechada e trancada (Ladinagem CD 25 para abrir). Esta armadilha agirá na rodada surpresa; neste ponto, determine a Iniciativa.

A armadilha titã golpeia os personagens com a espada, causando dano em quaisquer criaturas atingidas em uma área ampla e derrubando-as no chão. As estátuas de dragão atacam com rajadas de energia, que causam ferimentos e empurram os heróis na direção da armadilha titã.

O personagem que acionar a armadilha da água precisa destruir dois dos querubins para neutralizar as paredes mágicas e interromper o fluxo da água. As estátuas podem ser atacadas do lado de fora ou de dentro da jaula. Qualquer criatura na armadilha ou diretamente em frente à jaula arcana quando ela for destruída será empurrado 3 quadrados pela força da água (para a área de alcance da estátua titã).

Embora não precisem destruir todas as estátuas para continuarem adiante, os personagens devem eliminar dois querubins para desativar a jaula arcana e conseguirem acesso às portas do corredor sul. Os ataques contra os querubins atraem imediatamente os ataques à distância das estátuas de dragão. Todas as armadilhas cessarão os ataques após 5 minutos e a porta ao norte será destrancada. Os aventureiros que passarem novamente nesta sala vindos do sul poderão reativar as armadilhas ao sair, caso não as tenham destruído antes.

ARMADILHAS

As armadilhas podem ser tão letais quanto os monstros. Existem três armadilhas nesta câmara.

Quando qualquer armadilha se ativar, leia:

As portas para o norte se fecham com um estrondo, seguido do som de trancas grandes e pesadas deslizando nas pedras.

ESTÁTUA TITÃ

Esta estátua maciça do lado oeste se ativa quando qualquer personagem estiver a 3 quadrados de distância. Quando isto ocorrer, ela agitará sua espada na área indicada.

Quando a estátua titã se ativar, leia:

De repente, a estátua com a espada balança sua arma, descrevendo um arco letal.

Estátua Titã

Ameaça de Nível 4

Iniciativa +4

PV 50; **Sangrando** – (nunca)

CA 17; **Fortitude** –, **Reflexos** 16, **Vontade** –

Deslocamento –

† **Varredura** (padrão; sem limite)

Explosão de contato 3; +11 vs. CA contra todas as criaturas que não sejam Malignas dentro do alcance; Dano: 1d6+6 e o alvo é derrubado.

Atletismo Um personagem pode saltar sobre a estátua a partir de um quadrado adjacente para evitar seus ataques (CD 15). Dois personagens podem ficar sobre a estátua ao mesmo tempo.

Percepção CD 25 para encontrar o painel de acesso.

Ladinagem Quatro sucessos (CD 20) antes de obter duas falhas seguidas para desarmar a armadilha.

ESTÁTUAS DE DRAGÃO

As estátuas de dragão atacam com energia mágica sempre que uma criatura se aproximar a 5 quadrados de uma delas.

2 Estátuas de Dragão

Ameaça de Nível 3

Iniciativa +3

PV 42 cada; **Sangrando** – (nunca)

CA 16; **Fortitude** –, **Reflexos** 15, **Vontade** –

Deslocamento –

↗ **Sopro de Energia** (padrão; sem limite)

Rajada de contato 5; +7 vs. Reflexos; Dano: 1d6+6 energético e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Disparo de Energia (reação imediata, quando uma criatura realizar um ataque corpo a corpo contra uma estátua de querubim, a partir do lado de fora da jaula arcana; sem limite)

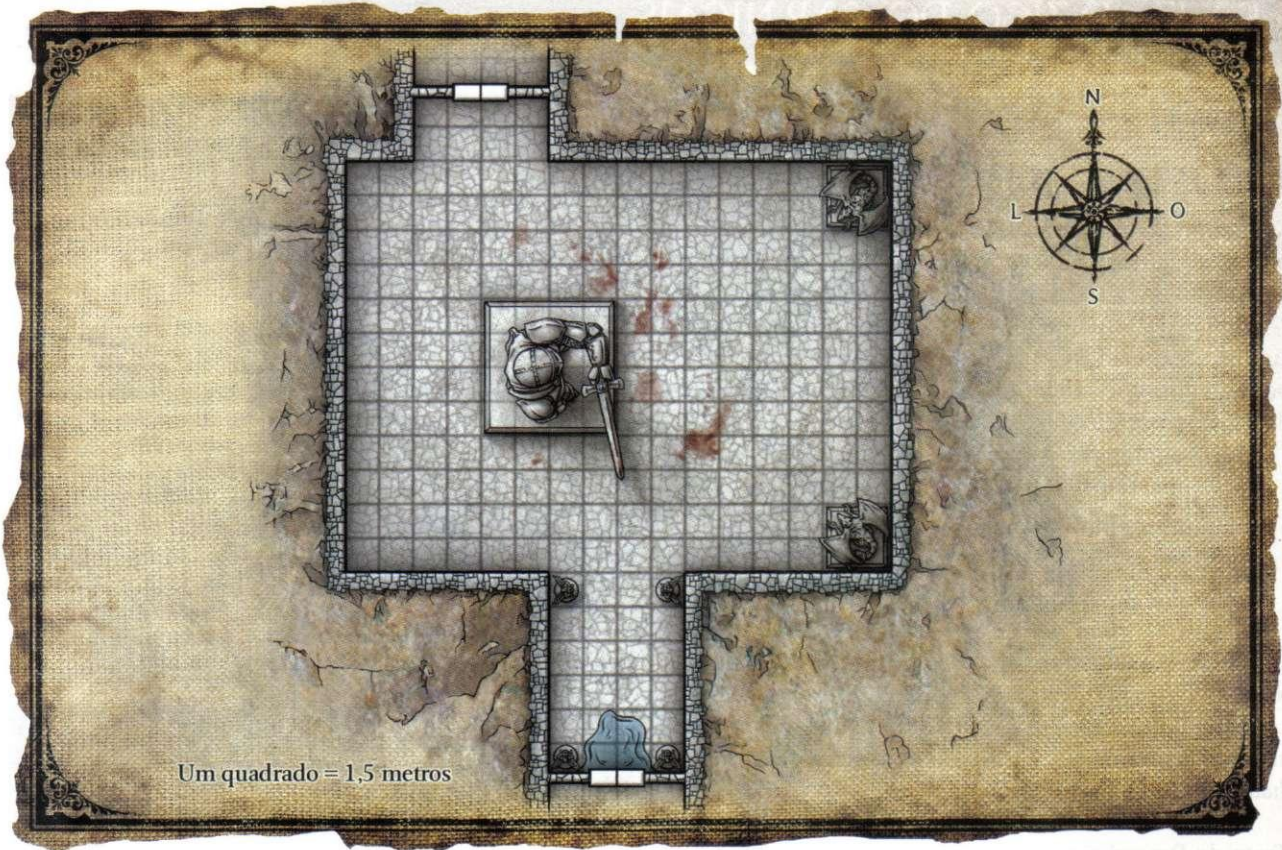
Alcance 10; +7 vs. Reflexos; Dano: 1d6+6 energético e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Atletismo Um único personagem pode saltar sobre a estátua a partir de um quadrado adjacente para evitar seus ataques (CD 10).

Percepção CD 15 para encontrar o painel de acesso.

Ladinagem Quatro sucessos (CD 20) antes de obter duas falhas seguidas para desativar uma estátua.

Arcana Seis sucessos (CD 20) antes de obter três falhas seguidas para desativar uma estátua.



Quando as estátuas de dragão se ativarem, leia:
Do leste da sala, uma energia mágica irrompe das mandíbulas dos dragões.

ESTÁTUAS DE QUERUBIM

As estátuas de querubim se ativam quando um aventureiro passar entre os dois quadrados que separam as estátuas mais ao norte.

Quando as estátuas de querubim se ativarem, leia:
As figuras de querubim viram seus vasos para baixo e liberam uma quantidade enorme de água. Ao mesmo tempo, uma muralha translúcida surge entre as quatro estátuas.

Armadilha de Água

Ameaça de Nível 4

Iniciativa +2

PV 40 cada; **Sangrando** – (nunca)

CA 18; **Fortitude** –, **Reflexos** 16, **Vontade** –

Deslocamento –

Jaula Arcana (interrupção imediata, quando uma criatura caminhar entre as duas estátuas mais ao norte; encontro)

A armadilha cria uma muralha de energia arcana, fechando a área entre as quatro estátuas. A muralha permanecerá ativa enquanto três ou quatro estátuas continuarem intactas. Esta muralha não pode ser danificada e será afetada somente pela destruição ou neutralização das estátuas de querubim.

Estátuas Múltiplas Cada estátua possui as estatísticas apresentadas acima. Um personagem adjacente a uma estátua pode tentar tombá-la (Força CD 20).

Armadilha de Água Depois da ativação, a jaula se encherá de água, até uma altura de 1,5 m, em 3 rodadas.

Turbilhão Assim que estiver cheia de água, a jaula formará um turbilhão que arremessará um personagem contra as estátuas, em sentido anti-horário, causando 1d8+2 pontos de dano. Qualquer criatura dentro da água percorre metade do deslocamento e sofre -5 de penalidades nas jogadas de ataque e testes. Os personagens conseguem se mover e realizar ações em seus turnos; no turno da armadilha, o turbilhão empurrará a vítima contra as estátuas, conforme descrito acima.

Arcana Três sucessos (CD 20) desativam uma estátua. Uma estátua desativada é considerada destruída em relação à estabilidade da jaula.

Ladinagem Dois sucessos (CD 20) desativam uma estátua.

ÁREA 17: JAZIGO DO CARNIÇAIS

Encontro de Nível 5 (1031 XP)

PREPARAÇÃO

Kalarel mantém vários servos mortos-vivos nesta câmara, para complementar a segurança das salas inferiores, onde os cultistas da morte tentam remover o selo da fenda.

Apesar de somente uma criatura ser um carniçal, os zumbis apodrecidos e os zumbis comuns adotaram o comportamento de seu aliado mais poderoso, imitando o gosto do carniçal por carne fresca.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

1 carniçal (C)

12 zumbis apodrecidos (A)

2 zumbis (Z)

1 batedor de argila (B)

Quando os aventureiros abrirem a porta da câmara, leia:

Um fedor pútrido e intenso exala desta câmara. Cadáveres de humanóides, mastigados e parcialmente devorados, estão espalhados em toda a área.

Teste de Percepção

CD 13 Um pequeno túnel na parte inferior da parede oeste pode ser visto atrás de um cadáver parcialmente devorado.

Se os aventureiros entrarem pelo túnel pequeno, leia:

Este túnel estreito termina numa câmara de tijolos repleta de cadáveres de goblins, hobgoblins, humanos, elfos e criaturas da floresta, todos parcialmente devorados. Os pertences das vítimas estão espalhados em meio ao sangue.

TÁTICAS

A maioria das criaturas nesta área avançará para o combate assim que detectarem os intrusos. O carniçal permite que os zumbis cerquem os aventureiros primeiro. Então, assim que o movimento dos personagens estiver limitado, ele atacará e os imobilizará.

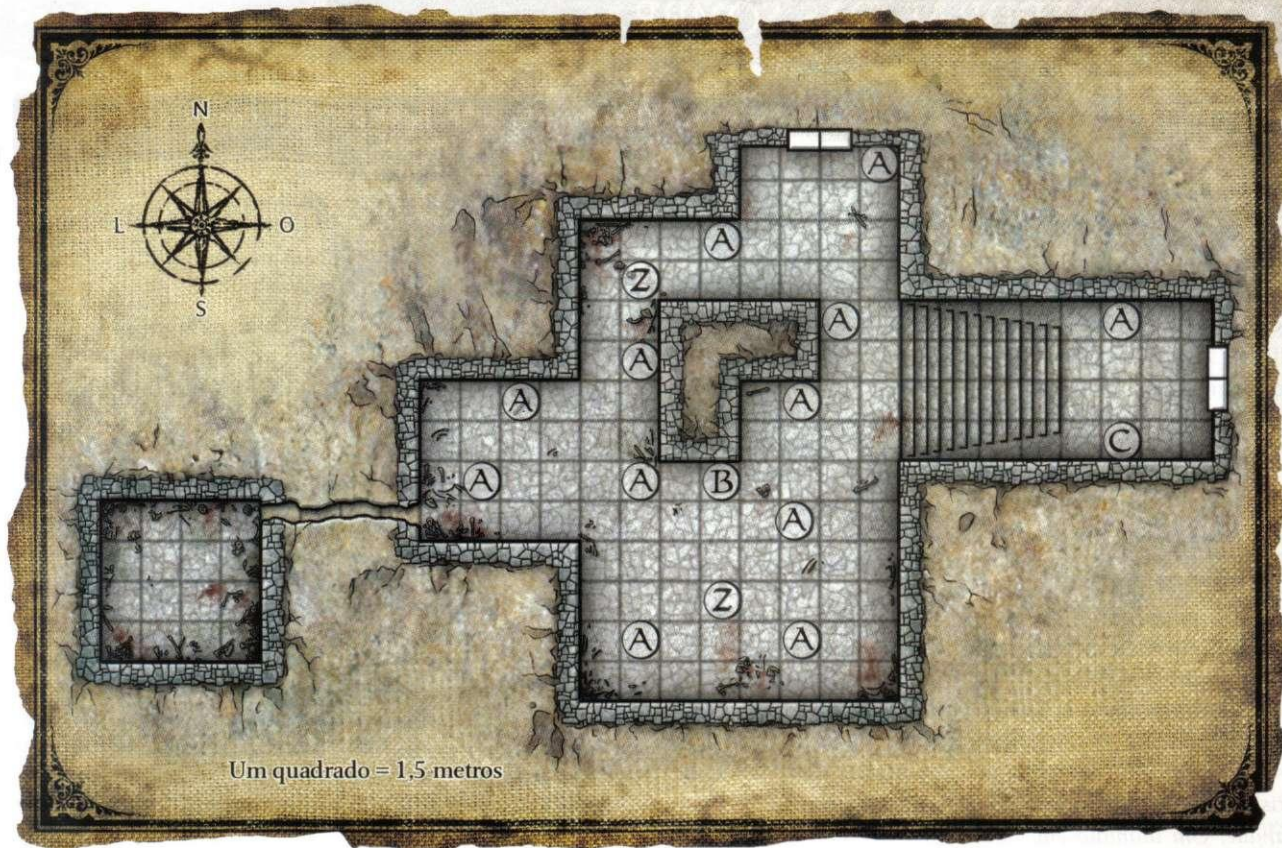
O batedor de argila paira em meio aos zumbis, atacando quaisquer personagens cercados pelos mortos-vivos. Se os aventureiros derrotarem o carniçal ou mais da metade dos zumbis, o batedor de argila fugirá voando para alertar Kalarel da situação. Um sucesso em um teste de Percepção (CD 20) permite que um PdJ observe a fuga do homúnculo.

Se não forem derrotadas, as criaturas desta sala perseguirão os personagens até a Área 18 ou de volta para a Área 16. Se os aventureiros retornarem à Área 16, talvez eles ou os monstros ativem as armadilhas que não foram destruídas. Os zumbis perseguem os personagens usando o caminho mais rápido, a despeito dos perigos da Área 16. Por outro lado, o carniçal permanece fora do alcance das armadilhas. O batedor de argila continuará na Área 17 ou fugirá voando para alertar Kalarel sobre a aproximação dos invasores.

Carniçal (C)		Soldado de Nível 5
Humanóide médio natural (morto-vivo)		200 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +2; visão no escuro	
PV 63; Sangrando 31		
CA 21; Fortitude 18, Reflexos 20, Vontade 17		
Imunidade a doenças e veneno; Resistência 10 vs. necrótico;		
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante		
Deslocamento 8, escalar 4		
⊕ Garras (padrão; sem limite) • Paralisia		
+12 vs. CA; Dano: 1d6+4 e o alvo será imobilizado (TR encerra)		
⊕ Mordida do Carniçal (padrão; sem limite) • Paralisia		
O alvo deve estar imobilizado, atordoado ou inconsciente; +10 vs. CA; Dano: 3d6+4 e o alvo será atordoado (TR encerra).		
Tendência Caótico e Maligno	Idioma Comum	
Perícias Furtividade +11		
For 14 (+4)	Des 19 (+6)	Sab 11 (+2)
Con 15 (+4)	Int 10 (+2)	Car 12 (+3)
Descrição Este morto-vivo humanóide tem uma forma magra e retorcida, que se move com uma velocidade mortífera. As mãos da criatura terminam em garras horrendas, perfeitas para rasgar a carne.		

12 Zumbis Apodrecidos (A)		Lacão de Nível 3
Criatura animada média natural (morto-vivo)		38 XP cada
Iniciativa -2	Sentidos Percepção -1; visão no escuro	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidade a doenças e venenos		
Deslocamento 4		
⊕ Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; Dano: 5		
Tendência Imparcial	Idiomas -	
For 14 (+2)	Des 6 (-2)	Sab 8 (-1)
Con 10 (+0)	Int 1 (-5)	Car 3 (-4)
Descrição Uma forma trôpega, com pedaços de carne apodrecida pendurados. Muitos cortes na carne revelam ossos esbranquiçados.		

2 Zumbis (Z)		Bruto de Nível 2
Criatura animada médio natural (morto-vivo)		125 XP cada
Iniciativa -1	Sentidos Percepção +0; visão no escuro	
PV 40; Sangrando 20; veja fraqueza de zumbi, a seguir		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidade a doenças e venenos; Resistência 10 vs. necrótico;		
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante		
Deslocamento 4		
⊕ Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; Dano: 2d6+2		
⊕ Agarrar do Zumbi (padrão; sem limite)		
+4 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar).		
Os testes realizados para escapar dessa manobra sofrem -5 de penalidade.		
Fraqueza de Zumbi		
Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do zumbi para 0 instantaneamente.		
Tendência Imparcial	Idiomas -	
For 14 (+3)	Des 6 (-1)	Sab 8 (+0)
Con 10 (+1)	Int 1 (-4)	Car 3 (-3)
Descrição Embora estejam obviamente mortas, essas criaturas se arrastam em sua direção, movidas por um propósito e uma força sobrenaturais. Suas formas robustas representam perigo e uma fome insaciável brilha em seus olhos nublados.		



Batedor de Argila (B) Espreitorador de Nível 2
 Criatura animada pequena natural (construto, homúnculo) 125 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 31; **Sangrando** 15

CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 15

Imunidade a doenças e venenos

Deslocamento 6, voo 3 (desajeitado)

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) • **Veneno**
 +3 vs. CA; Dano: 1d6 e o homúnculo realiza um ataque seqüencial gratuito. **Ataque Seqüencial**: +2 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra)

↗ **Toque Mental** (padrão; sem limite) • **Psíquico**
 Alcance 10; +5 vs. Reflexos; Dano: 1d6+3 psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Invisibilidade Parcial • **Ilusão**

O batedor de argila fica invisível para as criaturas pasmas.

Redirecionar (interrupção imediata, quando for visado por um ataque à distância ou corporal; sem limite)

O batedor de argila realiza um ataque contra seu atacante; +4 vs. Vontade; se obtiver sucesso, o ataque original é redirecionado contra uma criatura adjacente ao homúnculo (escolhido pelo monstro).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

Perícias Furtividade +8

For 10 (+1) **Des** 15 (+3) **Von** 10 (+1)

Con 13 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 16 (+4)

Descrição Esta criatura pequena, parecida com uma gárgula, é feita de argila úmida e reluzente. Ela possui asas diminutas que nunca param, mantendo-a suspensa no ar.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Escuridão

Túnel: O túnel possui 75 cm de diâmetro, espaço suficiente pra uma criatura Média se espremer pelo caminho. Uma criatura Média atravessando um espaço estreito percorre metade de seu deslocamento e concede a vantagem de combate para todos os inimigos. As criaturas Médias sofrem -5 de penalidade nas jogadas de ataque até alcançarem uma área aberta. Sempre que uma criatura Média se deslocar desta maneira, ela provoca ataques de oportunidade para os inimigos adjacentes. As criaturas Pequenas podem se deslocar pelo túnel sem quaisquer penalidades.

Tesouro: Roupas rasgadas, armaduras e espadas enferrujadas e outros objetos pessoais remanescentes de refeições antigas estão espalhados nesta sala pequena, no final do túnel. Alguns minutos de procura revelam uma *mochila de carga* com 176 PO dentro. É o único objeto de valor na área.

Mochila de Carga: Esta mochila pode carregar objetos com até 100 quilos de peso e volume total de 3 metros cúbicos, mas ela sempre pesará meio quilo, não importa seu conteúdo. Remover um item da mochila exige uma ação mínima.

ÁREA 18: CATEDRAL DAS SOMBRAS

Encontro de Nível 4 (975 XP)

PREPARAÇÃO

Esta área profana serve como um templo secundário para o templo abaixo, que somente pode ser alcançado através do fosso no centro desta sala. O sangue das criaturas sacrificadas aqui escorre até o fosso e auxilia Kalarel em seus rituais sombrios. Utilize o mapa-pôster do templo para conduzir este encontro.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

- 1 sub-sacerdote de Orcus (O)
- 1 rastejador tenebroso (R)
- 2 humanos furiosos (B)
- 5 crias vampíricas (V)

Quando os aventureiros entrarem na catedral pela ala oeste do mapa, leia:

Filetes rubros como o sangue recobrem o chão e terminam em uma grade sobre um buraco no centro desta catedral envolta em sombras. Uma luz verde-azulada emana das colunas de cristal. Um átrio ao longo da parede leste parece fornecer o sangue. Um humano em mantos negros pode ser visto neste local, erguendo uma faca, entoando orações para o lorde demônio Orcus! Seu rosto exibe uma tatuagem negra de um crânio de um bode.

Teste de Percepção DC 15:

Correntes compridas permitem o acesso ao buraco central no chão.

5 Crias Vampíricas (V) Lacaios de Nível 5
Humanóide médio natural (morto-vivo) 50 XP cada

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;
Deslocamento 7, escalar 4 (patas de aranha)

⊕ **Garras** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
+11 vs. CA; Dano: 5 necrótico (7 necrótico contra um alvo Sangrando)

Destruído pela Luz do Sol

Uma cria vampírica que iniciar seu turno sob a luz direta do sol pode realizar apenas uma ação de movimento a cada rodada. Se terminar o turno sob a luz direta do sol, ela será completamente destruída e se transformará em cinzas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
For 14 (+5) **Des** 16 (+6) **Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 14 (+5)

Descrição A pele deste humano possui uma coloração pálida, seus olhos emitem um brilho vermelho e seu rosto lembra uma fera selvagem. Seus caninos são longos e afiados e suas unhas parecem garras.

Sub-Sacerdote de Orcus (U) Controlador de Nível 5
Humanóide médio natural (humano) 200 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +3
Benção de Orcus aura 10; os aliados na área adquirem *golpe mortal* (veja a seguir)

PV 64; **Sangrando** 32 (veja também *próximo a Orcus*, a seguir)

CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 15

Deslocamento 6

⊕ **Maça** (padrão; sem limite) • **Arma**
+11 vs. CA; Dano: 1d6+5.

⊗ **Maldição das Sombras** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
Alcance 5; +8 vs. Fortitude; Dano: 2d8+8 necrótico e o alvo sofre -2 na CA até o final do próximo turno do sub-sacerdote.

Infundir com Sombras (padrão; recarga ☞☞) • **Cura**

Um aliado numa área de 5 quadrados recebe +5 de bônus na sua próxima jogada de ataque e recupera 10 pontos de vida.

Golpe Mortal (ação livre, quando reduzido a 0 PV)

Antes de morrer, o sub-sacerdote pode realizar um ataque básico corpo a corpo ou à distância contra um alvo dentro do alcance.

Próximo a Orcus (quando estiver na condição Sangrando)

Enquanto estiver Sangrando, o sub-sacerdote de Orcus recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo e +3 nas jogadas de dano desses ataques.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Goblin

Perícias Religião +8

For 17 (+5) **Des** 14 (+4) **Sab** 12 (+3)

Con 16 (+5) **Int** 11 (+2) **Car** 17 (+5)

Descrição Vestes religiosas de cores sombrias, enfeitadas com a imagem de um crânio de bode, cobrem o corpo deste humano. Seu rosto é largo e sério e seus olhos refletem seu fanatismo.

2 Humanos Furiosos (B) Bruto de Nível 4
Humanóide médio natural 175 XP cada

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2

PV 66; **Sangrando** 33; veja também *fúria de batalha*, a seguir

CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 14

Deslocamento 7

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) • **Arma**
+7 vs. CA; Dano: 1d12+4 (dec. 1d12+16 de dano).

⊕ **Fúria de Batalha** (reação imediata, quando atingir a condição Sangrando pela primeira vez; encontro)

O humano furioso realiza um ataque corpo a corpo básico com +4 de bônus e causa +1d6 de dano se obtiver sucesso.

⊗ **Machado de Arremesso** (padrão; sem limite) • **Arma**

Alcance 5/10; +5 vs. CA; Dano: 1d6+3

Tendência Qualquer

Idiomas Comum

Perícias Atletismo +10, Tolerância +10

For 17 (+5) **Des** 12 (+3) **Sab** 11 (+2)

Con 16 (+5) **Int** 10 (+2) **Car** 12 (+3)

Equipamento Armadura de couro, machado grande, 2 machados de arremesso

Descrição Este humano poderoso têm os lábios úmidos com saliva e repete constantemente orações infundáveis para Orcus.

Rastejador Tenebroso (R) Escaramuçador de Nível 4
Humanóide pequeno sombrio 175 XP

Iniciativa +8 Sentidos percepção +4; visão no escuro
PV 54; Sangrando 27; veja também *escuridão final*, a seguir
CA 18 (veja também *passo sombrio*, a seguir); Fortitude 15, Reflexos 17, Vontade 15

Deslocamento 6

⊕ Adaga (padrão; sem limite) • Arma
+9 vs. CA; Dano: 1d4+4

↘ Adaga (padrão; sem limite) • Arma
Alcance 5/10; +9 vs. CA; Dano: 1d4+4

← **Escuridão Final** (reação imediata, quando o rastejador for reduzido a 0 PV)

Explosão de contato 1; afeta somente os inimigos; quando for morto, o rastejador tenebroso explode em uma nuvem de escuridão, cegando as vítimas na área afetada (TR encerra).

Vantagem de Combate

O rastejador sombrio causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Passo Sombrio (movimento; sem limite)

O rastejador se desloca até 4 quadrados, recebendo +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade, e adquire a vantagem de combate contra qualquer alvo adjacente no término de seu movimento.

Tendência Imparcial Idiomas Comum

Perícias Furtividade +11, Ladinagem +11

For 11 (+2) Des 18 (+6) Sab 14 (+4)

Con 14 (+4) Int 13 (+3) Car 13 (+3)

Equipamento Vestimentas negras, 5 adagas

Descrição Uma nuvem de escuridão recobre este humanóide do tamanho de um halfling. Seu rosto sem cabelos tem olhos brancos e sem pupilas que observam toda a área.

TÁTICAS

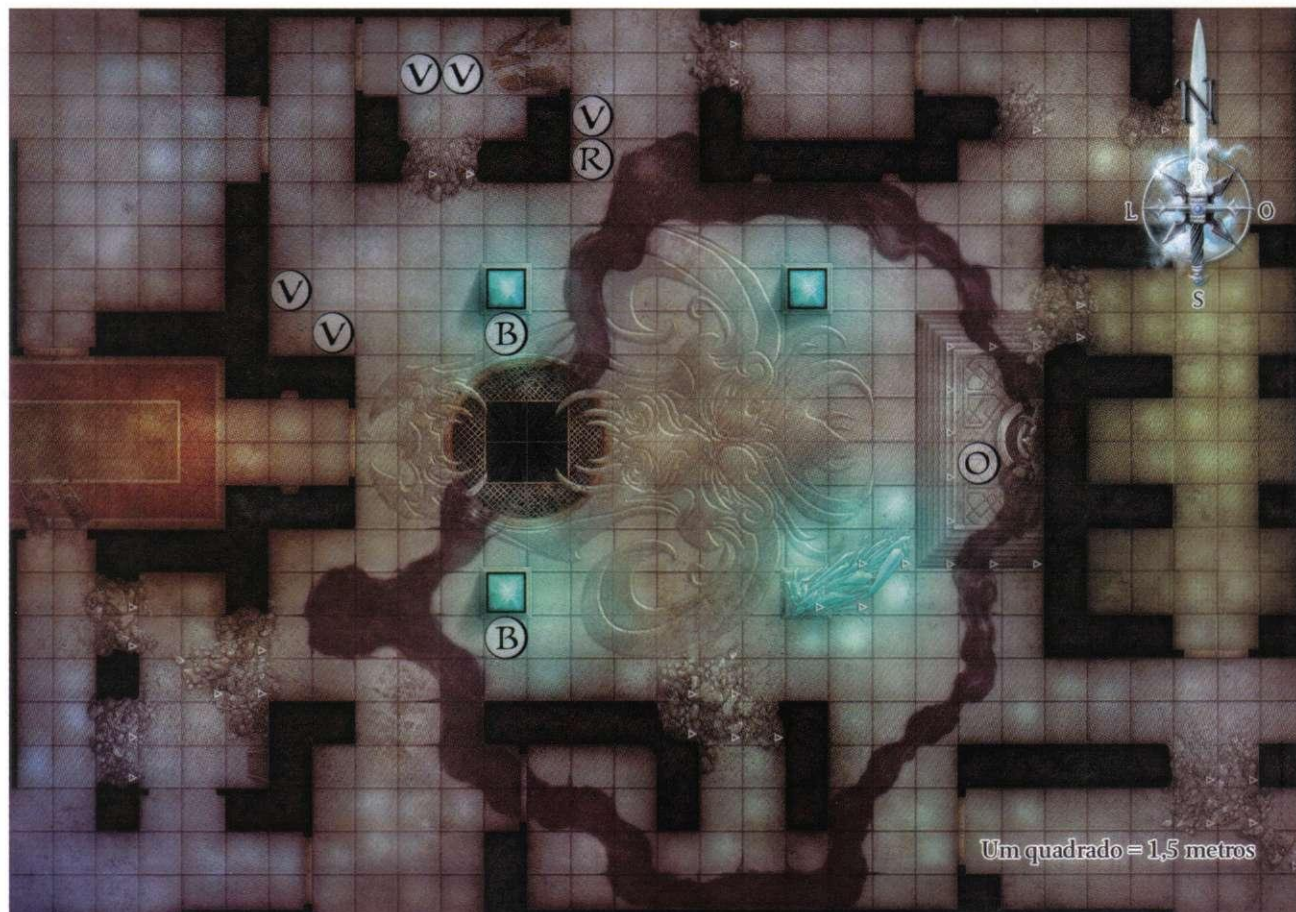
Os furiosos avançam em investida contra os PdJs assim que entrarem na área, tentando mantê-los engajados em combate. Enquanto isso, o rastejador atuará em conjunto com as crias vampíricas, tentando flanquear os alvos. Por fim, o sub-sacerdote lutará mais próximo dos furiosos e seus lacaios vampiros, atacando os personagens e usando *infundir com sombras* em seus aliados para conseguir mais tempo para Kalarel terminar seu ritual e abrir a fenda para o Pendor das Sombras.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa, proveniente dos três pilares verde-azulados.

O Fosso: Este fosso tem 15 metros de profundidade e derrama sangue no poço central da Greta Sombria. Quatro correntes grandes conectadas ao solo podem ser vistas nas laterais do fosso, permitindo que os PdJs desçam. As correntes estão escorregadias devido ao sangue; dessa forma, um personagem que desejar transpor a distância total em um único movimento deve obter sucesso em um teste de Atletismo (CD 15). Caso fracasse, o personagem cairá na poça de sangue, sofrendo 3d10 de dano e estará caído no assoalho. Os personagens que chegarem ao fundo atingem a Área 19 no meio de uma poça rasa de sangue.

Batedor de Argila: Se o bateror fugiu da Área 17, os PdJs conseguirão persegui-lo até esta área, enquanto ele tenta alcançar seu mestre, Kalarel.



ÁREA 19: A FENDA DE SOMBRAS

Encontro Nível 6 (1.350 XP)

PREPARAÇÃO

Este encontro é apresentado nas três páginas a seguir. A batalha final coloca Kalarel contra os aventureiros. O sacerdote esteve no interior do templo durante vários dias, executando um longo e árduo ritual que, uma vez terminado, destruirá o selo e reabrirá a Greta Sombria para o reino de Orcus. Felizmente, os personagens chegam à cena no momento exato de impedi-lo. Entretanto, grande parte do ritual está completa. Uma criatura estranha aguarda do outro lado da fenda, ansiosa por devorar qualquer mortal tolo o bastante para se aproximar. Utilize o mapa-pôster indicado na página seguinte para conduzir este encontro.

Este encontro inclui as seguintes criaturas:

Kalarel (K)

2 combatentes esqueletos (C)

1 inumano terminal (I)

Quando os personagens entrarem na câmara, leia:

Vocês descem até um pesadelo. Filamentos rubros caem do teto e formam uma poça de sangue no centro desta câmara.

Um portal negro e aterrador domina a parede norte da sala. Alguma criatura se movimenta na escuridão do outro lado, como se uma tênue película fosse a única coisa que aprisionasse as garras dessa fera terrível. Um conjunto de runas incandescentes foi inscrito no chão diante do portal.

Do lado oposto, há uma enorme estátua de Orcus. Ela aponta para a escuridão com um cajado enfeitado com um crânio.

Para o leste, uma escadaria conduz a uma plataforma, onde duas estátuas menores do lorde demônio cercam um pequeno fosso.

Para o oeste, outra escadaria termina em um altar de ossos la-deado por grandes pilares. Um humano vestido com uma armadura pesada e carregando um bastão com um crânio na ponta se encontra atrás deste altar. Seus olhos estão fechados e um livro aberto está diante dele. Ele entoava uma oração baixa e monótona.



Kalarel, Sacerdote de Orcus (K)

Controlador de Elite de Nível 8
700 XP

Iniciativa +5 Sentidos Percepção +9

PV 186; Sangrando 93

CA 22; Fortitude 21, Reflexos 19, Vontade 24

Testes de Resistência +2

Deslocamento 5

Pontos de Ação 1

⊕ **Bastão da Ruína** (padrão; sem limite) • Arma

+14 vs. CA; Dano: 2d6+5 mais 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

⊖ **Raio da Decadência** (padrão; sem limites) • Necrótico

Alcance 10; +12 vs. Fortitude; Dano: 1d6+5 necrótico e o alvo será enfraquecido (TR encerra).

Criaturas *enfraquecidas* causam metade do dano com seus ataques.

⊕ **Toque da Ruína** (mínima, sem limite) • Necrótico

Kalarel deve ter a vantagem de combate contra o alvo; +12 vs. Fortitude; o alvo recupera apenas metade do valor de efeitos de cura até o final do próximo turno de Kalarel.

⊖ **Chamado da Cripta** (mínima; recarga ☞ ☞ ☞) • Necrótico

Alcance 5 (afeta somente os alvos que estiverem sofrendo dano necrótico contínuo); +12 vs. Fortitude; o alvo é imobilizado até o final do próximo turno de Kalarel.

⊖ **Pós-vida em Vida** (padrão; encontro) • Cura

Explosão de contato 5; os aliados mortos-vivos recuperam 5 PV e podem ajustar 3 quadrados como uma ação imediata.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Dracônico, Goblin

Perícias Religião +12

For 21 (+5/+9) Des 12 (+1/+5) Sab 21 (+5/+9)

Con 21 (+5/+9) Int 10 (+0/+4) Car 12 (+1/+5)

Descrição Vestido com uma armadura de placas, Kalarel é uma figura assombrosa. A despeito de sua palidez e rosto vincado, ele se move com força e vitalidade. Seus olhos refulgem com fanatismo.

Coisa no Portal

Ameaça de Nível 4

Iniciativa +3

PV –; Sangrando –

CA 16; Fortitude –, Reflexos 15, Vontade –

Imunidade a dano (todos)

Deslocamento –

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

Alcance 3; +8 vs. CA; Dano: 1d10+3 (veja também *cura dos fiéis*, a seguir).

⊕ **Garras da Morte** (padrão; sem limite)

Alcance 3; +8 vs. CA; 1d10+3 e a Coisa conduz o alvo 1 quadrado (veja também *cura dos fiéis*, a seguir)

Alcance Ameaçador

Esta criatura pode desferir ataques de oportunidade contra todos os inimigos em seu alcance.

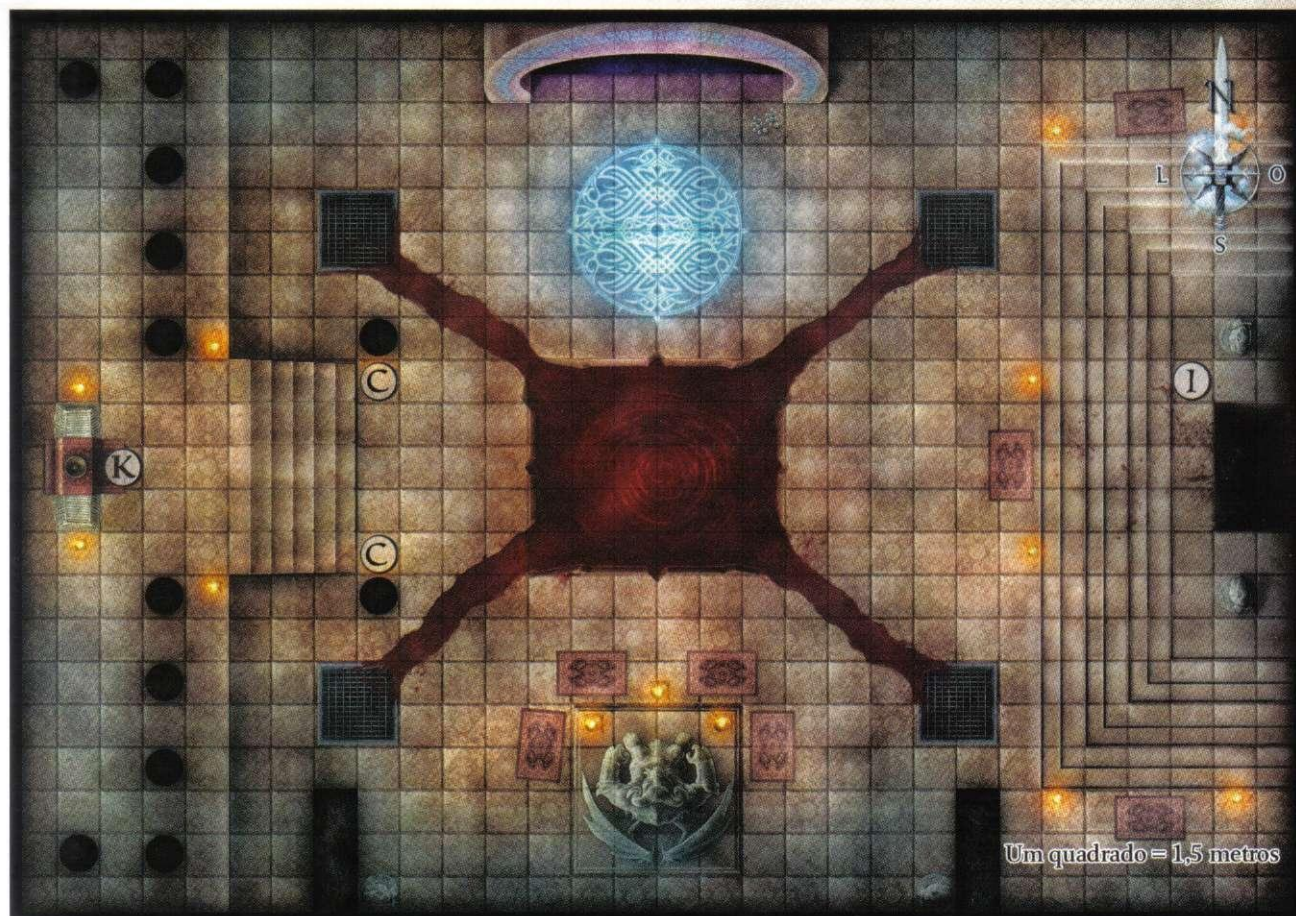
Cura dos Fiéis

Sempre que a Coisa atingir um oponente, Kalarel recupera 5 PV.

Fúria de Orcus (reação imediata, quando Kalarel for reduzido a 0

PV ou menos e estiver ao alcance da Coisa)

Kalarel é agarrado e conduzido 3 quadrados até o portal (veja Características da Área e Interpretando Kalarel, na página 80).



Inumano Terminal (I) Controlador de Nível 4
Humanóide médio natural (morto-vivo) 175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção+1; visão no escuro
PV 54; **Sangrando** 27
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 17
Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante
Deslocamento 6

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
+9 vs. CA; Dano: 1d6 necrótico e o alvo perde um pulso de cura.

➤ **Raio da Cripta** (padrão; sem limite) • **Necrótico**
Alcance 20; +6 vs. Reflexos; Dano: 1d6+4 necrótico e o alvo é imobilizado (TR encerra).

← **Aparência Horrenda** (padrão; recarga ☰ ☱ ☲ ☳) • **Medo**
Rajada de contato 5; +7 vs. Vontade; Dano: 1d6 e o alvo é empurrado 3 quadrados.

➤ **Reanimar** (mínima; encontro) • **Cura, Necrótico**
Alcance 10; afeta um morto-vivo destruído de nível 6 ou menor; o alvo se ergue como uma ação livre, com um total de PV equivalente a metade do seu valor na condição Sangrando (arredondado para baixo).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +10, Religião +10
For 10 (+2) **Des** 14 (+4) **Sab** 9 (+1)
Con 14 (+4) **Int** 16 (+5) **Car** 18 (+6)

Descrição Esta criatura é lânguida e tem a pele pálida e rugosa, esticada sobre os ossos. Garras negras podem ser vistas nas mãos e pés. Seu nariz é afundado e seus lábios são retorcidos em um sorriso maligno.

2 Esqueletos (C) Soldado de Nível 3
Criatura animada média natural (morto-vivo) 150 XP cada

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 45; **Sangrando** 22
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Imunidade a doenças e venenos; **Resistência** 10 vs. necrótico;
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante
Deslocamento 5

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) • **Arma**
+10 vs. CA; Dano: 1d8+2 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do esqueleto; veja também *velocidade dos mortos*, a seguir.

Velocidade dos Mortos
+2 de bônus nas jogadas de ataque e +1d6 de dano nos ataques de oportunidade

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 15 (+3) **Des** 17 (+4) **Sab** 14 (+13)
Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Car** 3 (-3)

Equipamento Cota de malha, espada longa, escudo pesado
Descrição Tendões e nervos conectam firmemente os ossos dessas criaturas. Suas formas estalam e racham, mas eles se movem com força e velocidade.

TÁTICAS

Se o batedor de argila (veja Área 17) chegou nesta câmara antes dos PdJs, Kalarel estará pronto para enfrentá-los quando descerem pelas correntes. Caso contrário, seu ritual será interrompido pelos aventureiros e o combate prosseguirá normalmente.

Furioso com a interrupção, Kalarel atacará imediatamente à distância, até que os PdJs se aproximem, quando ele ativará seu amuleto e se teletransportará para o círculo mágico profano.

Ele se posiciona na parte traseira do círculo, onde será capaz de receber os benefícios e obrigar os personagens a combatê-lo dentro do alcance da Coisa no Portal.

Os esqueletos tentam proteger Kalarel, se engajando diretamente com os heróis. Se Kalarel ingressar no círculo maligno, os esqueletos tentarão segui-lo.

O inumano ficará sobre a plataforma, usando o bônus de ataque da estátua para disparar contra os aventureiros.

A Coisa no Portal atacará qualquer invasor que se aproximar. Ela usará as *garras da morte* para conduzir os inimigos, impedindo que se aproximem de Kalarel. Se um aventureiro tiver seus PV reduzidos a 0 ou menos dentro do alcance da Coisa, ela tentará arrastar seu corpo para dentro da fenda. Ela continua a golpear o alvo caído com as *garras da morte*, conduzindo-o 1 quadrado na direção do portal a cada rodada (Veja Características da Área para descobrir o que acontece se uma criatura atravessar a fenda).

INTERPRETANDO KALAREL

Este encontro permite que Kalarel mostre todo seu poder. Não houve nenhuma chance de interação entre ele e os personagens antes do combate, portanto, tenha certeza de interpretá-lo corretamente. Arrogante, maligno ao extremo e convencido de seu sucesso, ele conta aos personagens como os heróis irão servi-lo assim que seus cadáveres forem reanimados. Interprete-o da forma mais odiosa possível.

Se os personagens eliminarem Kalarel enquanto ele estiver perto da fenda, serão testemunhas do que acontece com quem falha com Orcus. A Coisa no Portal utilizará a *fúria de Orcus* para arrastar o sacerdote através da fenda, para uma sina desconhecida. Este final permite que o Mestre utilize Kalarel como um vilão morto-vivo em alguma aventura futura.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz intensa.

Sangue: O sangue do chão é escorregadio. Um personagem em investida ou correndo deve obter sucesso em um teste de Acrobacia (CD 15) ou será derrubado no primeiro quadrado de sangue que ingressar.

Círculo Mágico Profano: Estas runas profanas concedem força aos seguidores de Orcus. Kalarel e qualquer morto-vivo dentro do círculo recebem +2 de bônus em todas as defesas e recuperam 5 PV no início de seus turnos.

Estátuas Menores de Orcus: As duas estátuas de Orcus na parte leste da sala concedem poder arcano aos mortos-vivos. Qualquer morto-vivo numa área de 5 quadrados das estátuas adiciona +5 ao alcance de seus

ataques de área e à distância. Este bônus não foi incluído nas estatísticas das criaturas.

Fosso: Este fosso escuro e profundo de 18 metros causa 6d10 de dano por queda.

A Fenda: A Greta Sombria é um portal que conduz a um templo de maldade indescritível dentro do Pendor de Sombras, um dos domínios do medo. Ele mata instantaneamente qualquer criatura viva que o atravessar. Os quadrados diretamente abaixo do arco (onde a escuridão se inicia) são seguros, mas qualquer quadrado além deste ponto significa morte certa. Além disso, a Coisa no Portal está aguardando do outro lado. Ela atacará qualquer invasor que se aproximar demais do portal. Ela pode alcançar qualquer ponto diante do portal.

Tesouro: O bastão da ruína de Kalarel é apenas um objeto que canaliza seu poder maligno e não um item mágico. Ele funciona como qualquer cajado padrão nas mãos de outras criaturas. O único item valioso de Kalarel é:

Adaga Mágica +2: Esta adaga (valor 1.800 PO) concede +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano. Ela causa +1d6 pontos de dano com um sucesso decisivo.

Além disso, Kalarel guarda um cofre com ouro atrás do altar, facilmente encontrado por qualquer aventureiro que procurar. O cofre contém 981 PO.

E AGORA?

Se os personagens derrotaram Kalarel e impediram a reabertura da Greta Sombria, eles realizaram um grande feito. Um grupo usando o gancho de aventura Maus Preságios recebe 2.000 XP pela missão.

Os aldeões que estiverem cientes dos esforços dos personagens aguardam ansiosos notícias sobre os resultados. Quando os personagens retornarem ao Abrigo do Inverno, todos celebrarão ao descobrir o sucesso do grupo. Lorde Padraig até mesmo oferece um banquete em honra aos personagens.

Agora, os PdJs deveriam se preparar para novas aventuras. Eles podem utilizar as riquezas que encontraram na Fortaleza do Pendor de Sombras para restaurar suas provisões e comprarem equipamentos melhores. Depois disso, é hora de sair em busca de uma nova missão. É possível usar o Abrigo do Inverno como uma base de operações para explorar as áreas selvagens. No caminho, eles provavelmente encontrarão mais tesouros e renome. Com o tempo, suas viagens talvez os conduzam até o Labirinto do Pináculo do Trovão, na aventura H2.

Por enquanto, adquira uma cópia do *Livro do Jogador* e transporte seus personagens para o 4º nível ou crie novos aventureiros!

ESTÁTUAS DRACÔNICAS DE BAHAMUT

É possível que os aventureiros tenham obtido as estátuas do altar de Bahamut, na Área 8. Se os personagens conversaram com Keegan e aceitaram a missão de exterminar o mal da Fortaleza do Pendor de Sombras, estas estátuas concederão algumas vantagens somente neste encontro. Um personagem carregando uma estátua dracônica recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra os efeitos provenientes dos poderes de Kalarel.



As SOMBRAS DO MAL AVANÇAM

Nos arredores da tranqüila cidade do Abrigo do Inverno, uma fortaleza arruinada protege uma passagem inativa para o reino sobrenatural chamado de Pendor das Sombras. Embora essa cicatriz obscura do mundo esteja dormente há muitos anos, um clérigo maligno de Orcus, o Príncipe dos Mortos-Vivos, busca reabrir o portal. Somente um grupo de aventureiros determinados será capaz de impedir que as forças das trevas invadam a região novamente...

Essa aventura conduzirá os personagens do 1º ao 3º nível e apresenta o primeiro capítulo de uma trama que se estenderá durante uma campanha inteira. Ela contém um Livro de Aventuras de 80 páginas, um Guia de Regras da 4ª Edição de 16 páginas, cinco personagens de 1º nível prontos para jogar e três mapas-pôster de duas faces, no mesmo formato das Miniaturas D&D.

Inclui um Guia de Regras Rápidas

Esse produto inclui as regras básicas da 4ª Edição do RPG DUNGEONS & DRAGONS, assim como modelos de personagens para que você comece a jogar imediatamente!

Outros produtos básicos de DUNGEONS & DRAGONS 4ª Edição:

Livro do Jogador *Manual dos Monstros*

Guia do Mestre *D&D Miniaturas*



Devir
DEVIR LIVRARIA

DEV217187400
ISBN 978-85-7532-344-1



9 788575 323441

14

**NÃO RECOMENDADO PARA
MENORES DE 14 ANOS**

**Contém: Assassinato, Mutilação e
Descrição do Ato Violento**

SENHOR DOS DOWNLOADS



senhor-dos-downloads.blogspot.com

gostou? então nos ajude: senhor.dos.downloads@gmail.com