

Introdução

Uma Noite em Urze Lamuriante é uma aventura para cinco personagens (PdJs) de 11º nível, e parte do *Dia Mundial D&D*. A aventura acontece na cidade de Urze Lamuriante numa noite escura e chuvosa quando forças infernais buscam sacrificar os residentes para seu temeroso senhor, Tharizdun.

Origem

Há séculos, antes da cidade de Urze Lamuriante existir, havia pouco mais do que um acampamento de selvagens bárbaros devotos a Tharizdun, o Deus Acorrentado. Quando a terra foi dominada, o culto foi apagado, e seus rituais foram esquecidos por todos menos os humanóides selvagens que viviam nas colinas.

Anos se passaram, e com a civilização veio o comércio e prosperidade. A cidade cresceu e se espalhou até que uma cidadã ouviu um suspiro. Solphi, a filha do dono do moinho, era uma garota muito sensível que guardava isso para si mesma. Quando ela se queixou para seu pai sobre estranhas vozes sussurrando na noite e gritos de doer ecoando nas colinas, ele mandou ela ficar quieta, temendo que os outros cidadãos pudessem vir a temer esta loucura e recusar negociar com ele.

Então Solphi sofreu sozinha, atormentada por vozes sem fonte aparente. A voz dizia que estava perdida num lugar escuro, e que se ela pudesse apenas ajudá-la a se libertar, ela iria fazer as outras vozes se calarem. Guiando a garota até o porão do moinho de grãos da cidade, a voz instruiu a garota a cavar o chão até uma pequena caverna subterrânea. Runas brilhantes bloqueavam sua passagem, mas tomando coragem, Solphi continuou, determinada a fazer com que as vozes parassem. Assim que ela passou o selo, o brilho das runas diminuiu e apareceram várias criaturas. Como uma inundação, as criaturas demoníacas se espalharam rapidamente pela cidade, capturando todas as criaturas vivas e levando-as de volta para a caverna com planos de sacrificá-las.

Na confusão, Solphi fugiu e se escondeu das criaturas enloquecidas, orando para que alguém a salva-se e regatasse sua família e amigos. O destino guiou os PdJs para esta mesma cidade, no momento que ela mais precisava.

Encontro 1: Praça da Cidade

Os PdJs acabaram de chegar aos limites da cidade de Urze Lamuriante, viajando através de uma violenta tempestade. Quando os jogadores estiverem prontos para começar, leia:

A chuva está pesada, fria e miserável, transformando a já escura noite em uma escuridão impenetrável. Seu grupo está retornando de uma fracassada caça a um dragão que dizem habitar nas montanhas próximas. A frente, vocês vêem o contorno de construções, marcando a pequena fronteira da cidade de Urze Lamuriante e a única esperança de uma cama seca e aquecida.

Os PdJs estão se aproximando da cidade de Urze Lamuriante, procurando por um lugar para passar a noite. Entretanto, há sinais de que algo está errado. O Mestre deve fornecer uma atmosfera de paranóia.

Os PdJs podem notar qualquer um dos sinais abaixo conforme se aproximam do centro da cidade:

- O portão de entrada da cidade está vazio. As portas de madeira estão abertas e solitárias, havendo apenas um banquinho derrubado no chão.
- Não há nenhuma luz saindo de qualquer lugar da cidade; ela está completamente escura. Mesmo em uma cidade pequena, não é normal ver ao menos uma ou duas janelas iluminadas por velas mesmo numa noite escura.
- Teste de Percepção (CD 10): Os PdJs notam que o estábulo está em silêncio, apesar da violenta tempestade que normalmente perturbaria os cavalos. Qualquer que for checar o estábulo, verá que ele está vazio e violentamente desarrumado. As cocheiras estão destruídas e há vários respingos de sangue na parede e empoçado no chão.
- Teste de Percepção (CD 16): Os PdJs notam um gato dormindo numa possa. Ao se aproximarem, eles percebem que aparentemente o gato foi afogado.
- Os PdJs podem ficar preocupados e tentar bater em alguma porta ou forçar para entrar em alguma casa. Todas as casas estão vazias e aparentemente quem as habitava saiu recentemente.

Está claro pelas construções próximo ao portão que algo está errado e ninguém está por perto para oferecer algum tipo de explicação. Uma vez que os PdJs decidam continuar a investigar ou arrumar algum lugar para passar a noite, proceda para o Encontro Tático 1: Praça da Cidade.

Encontro 2: Medos Infantis

Seguindo a chegada dos PdJs, Solphi tenta fugir deles, não sabendo quem são e temendo que eles estejam de alguma forma conectados a todo esse horror. Os PdJs terão que pegá-la e acalmá-la se

eles quiserem saber o que está se passando em Urze Lamuriante. Leia o seguinte texto após o fim do Encontro 1.

Quando vocês voltam sua atenção para a garotinha, seus olhos estão arregalados de medo e ela foge da vila! Se vocês têm alguma esperança de descobrir o que aconteceu com os cidadãos de Urze Lamuriante, vocês terão que descobrir o que a garota sabe.

Desafio de Perícia: Acalmando Solphi

Preparação: Solphi conhece a cidade melhor do que os PdJs e é capaz de se apertar em esconderijos onde a maioria dos PdJs não poderá segui-la. Os PdJs terão que trabalhar em equipe para pegá-la e acalmá-la o suficiente para conversarem com ela.

Abaixo há alguns exemplos de CDs para vários usos de perícias. Use-os como uma orientação para as tentativas dos PdJs. Diga aos PdJs quantos sucessos eles necessitam antes de falharem, e sinta-se a vontade para oferecer sugestões para que todos os PdJs possam se envolver. Se alguns PdJs estiverem dominando a interação, sinta-se a vontade para engajar os outros PdJs com desafios diretos a eles.

Nível: 11 (3000 XP)

Complexidade: 3 (8 sucessos antes de 3 falhas); Todos os desafios têm CD 16; depois de 5 sucessos, os PdJs encurralam Solphi e algumas perícias (Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Manha, Percepção e Tolerância) não podem mais ser usadas.

Acrobacia: O PdJ pode tentar seguir Solphi enquanto ela se espreme por lugares apertados ou pula para o telhado para ter uma melhor visão da rota.

Atletismo: O PdJ tenta alcançar Solphi.

Blefe: O PdJ mente para Solphi, dizendo que ele sabe o que aconteceu e que tudo está bem ou que os pais dela enviaram os PdJs para procurá-la. Múltiplos PdJs podem usar a ação de Ajudar Próximo para esta perícia. Oferecendo comida como barganha dá um bônus de +2 neste teste. Se o teste nesta perícia falhar, ela não pode ser usada novamente visto que Solphi perdeu a confiança que tinha neles.

Diplomacia: Os PdJs oferecem palavras gentis para tentar convencê-la que estão aqui para ajudá-la. Múltiplos PdJs podem usar a ação de Ajudar Próximo para esta perícia. Oferecendo comida como barganha dá um bônus de +2 neste teste.

Tolerância: Os PdJs tentam cansar Solphi para poder alcançá-la.

Intuição: Os PdJs tentam adivinhar por qual caminho Solphi irá percorrer ou quais palavras irão ajudar a acalmá-la. Esta perícia não dá nenhum

sucesso ou fracasso, mas dá um bônus de +2 nos testes de Blefe, Diplomacia, Percepção e Manha.

Intimidação: O PdJ aumenta sua voz numa tentativa de assustar Solphi para que ela pare e converse com eles. Usando esta perícia impõe uma penalidade de -2 nos testes subseqüentes de Blefe e Diplomacia.

Percepção: O PdJ tenta ver para que lado Solphi correu nesta chuva. Múltiplos PdJs podem usar a ação de Ajudar Próximo para esta perícia, mas ela dá apenas bônus de +2 para os testes de outros PdJs em Acrobacia, Atletismo, Tolerância, Furtividade e Manha.

Furtividade: O PdJ fica a espreita esperando que Solphi passe por ele, para então a surpreendê-la e encurralá-la. Múltiplos PdJs podem usar a ação de Ajudar Próximo para esta perícia.

Manha: O PdJ usa seu conhecimento de como as cidades são construídas para tentar encontrar a rota mais curta para alcançar Solphi.

Sucesso: os PdJs conseguem acalmar Solphi e ela conta sua história. Veja "Solphi conta Tudo" abaixo.

Falha: Solphi grita e luta, se recusando a ajudar os PdJs de qualquer maneira. Eventualmente, assustada e chorando muito, ela aponta para o moinho, mas não oferece nenhuma ajuda. A tentativa frenética dos PdJs em capturar Solphi alerta os inimigos no moinho (Encontro 3), que têm tempo para preparar uma emboscada para os PdJs. As criaturas neste encontro ganham surpresa.

Solphi Conta Tudo

Uma vez que os PdJs tiveram sucesso em pegar a Solphi e a convenceram que estão aqui para ajudar a cidade, ela então conta sua história numa corrente de emoção.

Através de uma enxurrada de lágrimas que rivaliza com a tempestade, a garotinha inicia uma explicação fantástica entre soluções e fungadas. "É tudo minha culpa! Eu ouvia vozes e papai me dizia que eu já sou muito mocinha para ficar ouvindo vozes, mas eu continuava ouvindo elas sussurrando coisas feias. Eu contei para mamãe, mas ela ficou com medo de que eu estivesse ficando louca e que acontecesse o mesmo que a velha Stiela quando a prenderam por loucura. Ela morreu, e mamãe me falou para nunca falar mais sobre isso.

Então eu fiquei sozinha ouvindo as vozes malvadas que não iam embora. Então eu ouvi outra voz. Ela não era como as outras. Ela disse que seu nome era Rastiel e que se eu fosse até ela, ela me ajudaria. Ela me disse que pessoas ruins a enterraram há muito tempo, antes de a cidade ser construída, e estava presa numa caverna debaixo do

moinho. Então eu fui até o moinho e cavei um buraquinho no chão onde a voz me mandou e vi uma coisa estranha.

Dentro, havia uns desenhos bonitos na parede da caverna lá embaixo. Eles brilhavam e me faziam me sentir estranha. Eles fizeram minha cabeça ficar tonta. Rastiel disse que ele não estava a vista mas que precisava que eu entrasse no buraco para ajudá-lo, e eu fiz isso. Mas quando eu entrei na caverna, o brilho sumiu. Na hora que a luz sumiu, eu vi coisas terríveis. Monstros com dentes e garras e cobertos de fogo negro... e tinha um que olhou para mim e deu um sorriso. Ele tinha a cabeça como de um inseto, e falava com a voz do Ratiel. Ele disse: "Obrigado".

Então a luz se oi e eu fiquei na escuridão. Eu sentia as coisas passando por mim, inundando a caverna e saindo para a cidade. Eu ouvi uma dizendo "Pegue a garota", e eu sabia que tinha que correr. Eu corri pela cidade e me escondi, mas havia muitos gritos. Os monstros pegaram todo mundo e levaram de volta para o moinho há algumas horas, mais ou menos na hora do jantar. Às vezes eu os ouço procurando por mim, mas eu me escondi bem direitinho. Vocês não podem ir lá salvar meu papai e mamãe dos monstros?

Solphi está muito abalada pelo que aconteceu e sente-se culpada pelo que aconteceu aos cidadãos. Ela implora aos PdJs para ajudá-la e se os PdJs tiveram sucesso no Desafio de Perícia, ela poderá responder algumas questões adicionais.

- Quantas pessoas foram levadas? ***"Não tenho certeza. Acho que todo mundo e todos os animais também. Tudo que estava vivo foi levado para o sacrifício dos monstros que eles disseram que tinha que acontecer antes do amanhecer".***
- Você poderia descrever as criaturas? ***"Havia tantas e eram tão horríveis. Rastiel é a que eu mais me lembro. Ele parecia um grande e velho inseto de batata, mas andava em duas patas como um homem. Ele tinha quatro braços, dois com grandes garras e os outros dois carregavam um grande tridente. Ele também tinha grandes olhos verdes".*** (Um teste de Arcano CD 20 identifica a descrição de Rastiel como se encaixando possivelmente ao de um Mezzo-demônio. Mezzo-demônios são consideravelmente poderosos demônios que lutam com tridentes e possuem um sopro venenoso.)

- O que você sabe sobre o moinho? ***"O moinho é onde meu papai fazia seu trabalho. Meu vózinho o construiu antes de eu nascer no centro da cidade por causa de um antigo porão que alguém havia construído lá. Está sempre escuro lá, pois não pode ter nenhum fogo se não pode incendiar todo o pó dos grãos."***
- Como você conseguiu esconder-se dos monstros? ***"Eu acho que eles pegaram a maioria do povo de surpresa. Acho que por eu ser pequenininha e saber que havia os monstros lá fora, eu consegui me esconder."***
- O que nós devemos fazer? ***"Salvar meu papai e mamãe! Tirem eles do moinho!"***

O que fazer com Solphi?

O grupo certamente irá decidir investigar mas isso trará a questão do que fazer com Solphi. Os heróis podem tentar levar ela com eles e afastar ela do perigo. Mesmo que eles pensem em fazer isso, Solphi está muito aterrorizada para voltar ao moinho e se recusará. Sendo aventureiros poderosos, eles podem forçar ela, mas o Mestre deve se sentir a vontade para embarçar o assalto do grupo, devido a ter de levar a garota inocente. Penalidades aos testes de Furtividade e criaturas tentando atacar a criança podem ser desafios apropriados para que os PdJs possam lidar com isso.

Se os PdJs decidirem não levar Solphi com eles, o que eles farão? Deixar alguém para trás para cuidar dela seria provavelmente o mais certo, mas iria retirar um dos jogadores da ação. Solphi ficará feliz em se esconder e esperar até o retorno dos PdJs. Ela conhece vários esconderijos na cidade onde ela pode ficar segura enquanto os PdJs terminam de resgatar os outros moradores. No fim, cabe aos jogadores decidir como proceder. Mas é seu trabalho como Mestre garantir que todos os jogadores continuem se divertindo.

Encontro 3: No Moinho

No final, os PdJs acabaram sendo indo para o moinho da cidade para lidar com o mal que habita aqui e resgatar os cidadãos presos.

Com um flash de um raio, as pás do moinho se movem violentamente na tempestade como se para afastar vocês do escuro portal que parece ser a única entrada para o moinho. A lama na frente do moinho está batida por vários pés que passaram por aqui. Os escombros da porta do moinho quebrada flutuam nas poças rasas de água da chuva.

O moinho possui duas entradas. A porta no nível térreo está quebrada pela passagem da horda infernal que Solphi libertou.

Uma segunda porta usada para acessar o telhado por fora (notada com um teste de Percepção CD 10) está escondida atrás das pás do moinho a mais 8 metros de altura. Um teste de Atletismo CD 20 é necessário para escalar o moinho e chegar até a porta. Uma vez lá, a porta destrancada leva para o mezanino dentro do moinho.

Uma rampa no fundo do aposento, destinada aos vagões cheios de grãos, leva para o porão.

Quando os PdJs entrarem no moinho, vá para o Encontro Tático 3: No Moinho.

Encontro 4: A Tempestade Embaixo

Assim que tiverem derrotado os saqueadores e inimigos demoníacos no moinho, eles podem seguir a descrição de Solphi para o porão do moinho. Leia o seguinte texto quando os PdJs seguirem pela rampa abaixo para o porão.

O porão debaixo do moinho possui uma arquitetura muito mais antiga do que a construção acima. Barris com farinha moída estão estocados de um lado e sacos com grãos estão do outro. Há sangue misturado com a sujeira, marcando a trilha levando para o canto mais distante onde há um pequeno buraco cavado no chão. Os sons de água gotejando, choro e uma cantiga sombria são ouvidos.

Olhando pelo buraco, é difícil para os PdJs verem muito mais do que os escombros abaixo. Há símbolos gravados em todas as superfícies disponíveis, que parecem terem sido chamuscadas recentemente. Um teste de Arcano CD 16 sugere que os símbolos estão relacionados a um ritual de aprisionamento de demônios ou diabos. Os símbolos não radiam mais nenhuma magia. Um cheiro ruim de matadouro emana do buraco.

Os PdJs podem facilmente descerem pelo túnel que leva até uma grande caverna. Quando eles fizerem isso, proceda para o Encontro Tático 4: A Tempestade Embaixo.

Terminando a Aventura

Tendo salvado os cidadãos e derrotado a horda demoníaca, os PdJs são heróis! Os cidadãos organizam uma celebração em sua honra. Solphi, alegre por ver seus pais resgatados, dá um grande abraço em cada um dos PdJs com um grande sorriso.

Encontro 1: Praça da Cidade

Encontro Nível 11 (3000 XP)

Preparação

- 1 urso atroz (D) (nível 11 bruto elite)
- 1 quickling jack (Q) (nível 11 guerrilheiro)
- 2 trogloditas brutamontes (T) (nível 11 brutos)

Um bando de saqueadores humanóides desceu as colinas, na esperança de roubar algum gado. Não conseguindo encontrar nenhum animal ou cidadão, eles saíram pela cidade em busca de um saque fácil. Como eles possuem marcas de Tharzidun, os demônios os deixaram em paz, contentes em judiar dos cidadãos capturados.

Quando o grupo chega, os saqueadores acabaram de ver Solphi saindo de um esconderijo e indo para outro, então estão procurando por ela. O quickling está montado no urso atroz próximo a fonte e cada troglodita brutamente está em uma das tendas.

Assim que os aventureiros entrarem na praça, leia: ***Uma voz alta e esganiçada ecoa pela praça. "Apareça, apareça e venha brincar, garotinha. Nós sabemos onde você está. Não tenha medo.." Uma pequena criatura humanóide com grandes olhos verdes e dentes maléficos está montado em um grande urso no meio da praça, olhando em volta. Notando a aproximação de vocês, ele dá um sorriso amarelo, dizendo "Vocês não são a garotinha, mas acho que servem!"***

Antes de jogar a iniciativa, há várias coisas que os PdJs podem notar:

- **Arcano (CD 15):** A criatura que está montado no urso é um quickling. Eles são um tipo maléfico e cruel de fada que confiam na sua velocidade e esperteza para sobrepujar sua presa e enganar seus inimigos.
- **Percepção (CD 12):** Dois lagartos de tamanho médio estão remexendo as tendas em busca de algo.
- **Percepção (CD 18):** Uma pequena criatura está olhando vocês de trás de umas caixas.
- **Percepção (CD 23):** A criatura atrás da caixa é uma garotinha humana de olhos grandes com menos de doze verões.
- **Religião (CD 35):** O quickling tem uma tatuagem espiralada na testa – o símbolo sagrado do culto a loucura conhecido como Tharzidun.

Características da Área

Iluminação: É tarde da noite e a lua está obscurecida pela chuva. A área inteira deve ser

considerada como penumbra devido a falta de luz. Mesmo se os personagens puderem produzir luz ou possuam visão na penumbra, a chuva contínua fornece camuflagem. A chuva pesada apaga automaticamente qualquer luz não mágica ou chama exposta, como a de uma tocha.

Caixas: Espalhadas pela praça estão várias caixas. Cada uma possui 75 centímetros de altura e podem ser usadas como cobertura. Se abertas, uma variedade de produtos agrícolas pode ser encontrada.

Fonte: A fonte transbordou por causa da tempestade, causando as áreas adjacentes a ficarem escorregadias e funcionarem da mesma forma que as poças descritas abaixo. Além disso, qualquer um escondendo-se atrás ou dentro da fonte recebe cobertura.

Poças: A chuva continua a cair e o piso da praça é desigual em algumas partes. Qualquer PdJ movendo-se através de um quadrado contendo uma poça indicado no mapa passa por uma área onde o piso é traiçoeiro. O PdJ deve fazer um teste de Acrobacia CD 20. Se o PdJ falhar por 4 ou menos, ele escorrega, mas continua de pé, e dá vantagem de combate até o fim do seu turno. Se um PdJ falhar por 5 ou mais, ele é derrubado no quadrado e perde o resto de sua ação de movimento.

Tendas: Duas tendas estão em lados opostos da praça. A sua cobertura de lona fornece camuflagem para quem estiver se escondendo nela. Apesar dos proprietários não estarem a vista, suas mercadorias estão a mostra. Uma possui instrumentos de cultivo e o outro uma boa seleção de frutas. Ambas podem ser tombadas para cobrir uma área com terreno acidentado equivalente a uma explosão 2.

Carroça: Uma carroça carregada com três barris está parada atrás do estande de frutas. Os arreios estão pendendo da carroça, mas não há nenhum cavalo a vista.

A carroça pode ser movida com um teste de Força CD 21, fazendo com que ela ande para a frente. Se usada como parte de um encontrão, a carroça fornece ao PdJ um bônus de +4 no ataque com Força. A carroça pode ser usada como cobertura.

Táticas

Quando os PdJs se aproximarem, o quickling jack desmonta do urso e usa seu *cortes rápidos* para atacar o mesmo alvo duas vezes, preferindo focar no mesmo alvo que o urso atroz. O urso atroz move-se em direção ao inimigo mais próximo e usa sua *pancada*. Se ele tiver sucesso em agarrar, o urso atroz gasta seu ponto de ação para usar seu *aperto de urso* imediatamente.

Os trogloditas brutamontes aproximam-se um de cada lado, tentando fazer com que o grupo fique dentro de sua aura enquanto evita seus aliados.

Eles usam seus ataques de *dentes e garras* sempre que possível.

Todos os saqueadores são fanáticos e lutam até a morte.

Terminando o Encontro

O encontro termina quando todos os saqueadores estiverem inconscientes ou mortos.

Se os PdJs mantiver algum dos saqueadores vivo para questioná-lo, ele não irá cooperar, tirando sarro dos PdJs por sua fraqueza. Um teste de Intuição CD 16 revela que os saqueadores realmente não têm a menor idéia do que está acontecendo e estão tão confusos como os PdJs. Além da informação fornecida acima, os saqueadores podem dizer aos PdJs que eles vieram a Urze Lamuriante com outros três membros de sua tribo (dois outros trogloditas e um minotauro), mas eles se separaram enquanto procuravam por saque. Todos os saqueadores são devotos, sanguinários seguidores de Tharzidun.

Tesouro

Os saqueadores carregam algum tesouro que pegaram enquanto saqueavam a cidade: 500 PO e uma *poção de vitalidade*.

Ajustando o Encontro

Apesar deste encontro ser para 5 personagens de 11º nível, você pode fazer ajustes simples para um grupo de 4 ou 6 personagens de 11º nível. Simplesmente remova ou adicione um troglodita brutamonte para cada PdJ extra ou faltante.

Urso Atroz (D)	Nível 11 Bruto	
Fera natural grande	XP 1200	
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +9;	
PV 276; Sangrando 138		
CA 25; Fortitude 25, Reflexo 22, Vontade 23		
Teste de Resistência +2		
Deslocamento 8		
Pontos de Ação 1		
(c) Garras (padrão; sem limite)		
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d8+6 de dano.		
C Pancada (padrão; sem limite)		
O urso atroz faz dois ataques com garras. Se ambos ataques atingirem o mesmo alvo, o urso atroz faz um ataque secundário contra o alvo. <i>Ataque Secundário</i> : +13 vs. CA; o alvo é agarrado (até escapar).		
C Aperto de Urso (padrão; sem limite)		
O urso atroz causa 4d8+6 de dano a uma criatura agarrada (não é necessário jogada de ataque).		
Tendência Indiferente	Idiomas -	
For 23 (+11)	Des 16 (+8)	Sab 18 (+9)
Con 18 (+9)	Int 2 (+1)	Car 16 (+8)

Quickling Jack (Q)	Nível 11 Espreitor	
Humanóide pequeno féérico	XP 600	
Iniciativa +14	Sentidos Percepção +8; visão na penumbra	
PV 112; Sangrando 56		
CA 26(30 contra ataques de oportunidade);		
Fortitude 22, Reflexo 26, Vontade 22		
Deslocamento 12, escalar 6; veja também <i>ajuste féérico e cortes rápidos</i>		
(c) Espada Curta (padrão; sem limite) • Arma		
+16 vs. CA; 1d6+8 de dano.		
C Cortes Rápidos (padrão; sem limite) • Arma		
O quickling move seu deslocamento. Em qualquer dois pontos de seu movimento, ele pode fazer um ataque básico corporal com uma penalidade de -2. O quickling não pode usar este ataque enquanto estiver imobilizado ou lento.		
Ajuste Féérico (padrão; encontro)		
O quickling pode ajustar 10 quadrados.		
Manter Mobilidade (mínima ; recarga 4 5 6)		
Um quickling imobilizado nega o efeito.		
Tendência Maligno	Idiomas Élfico	
Perícias Acrobacias +22, Furtividade +17, Blefe +10		
For 9 (+4)	Des 24 (+12)	Sab 17 (+8)
Con 16 (+8)	Int 14 (+7)	Car 10 (+5)
Equipamento espada curta.		

Troglodita Brutamonte (T)	Nível 11 Bruto	
Humanóide natural médio (réptil)	XP 600	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +8; visão no escuro	
Fedor de Troglodita aura 1; criaturas vivas na área recebem penalidade de -2 nos ataques.		
PV 140; Sangrando 70		
CA 23; Fortitude 23, Reflexo 19, Vontade 21		
Deslocamento 5		
(c) Garras (padrão; sem limite)		
+14 vs. CA; 3d6+6 de dano		
C Dentes e Garras (padrão; limite)		
2 ataques, +14 vs. CA cada; 1d6+6 de dano, se o alvo ficar sangrando por causa deste ataque, o troglodita brutamonte pode fazer um ataque de garra contra o alvo.		
Tendência Caótico Maligno	Idiomas Dracônico	
For 18 (+9)	Des 15 (+7)	Sab 16 (+8)
Con 20 (+10)	Int 4 (+2)	Car 11 (+5)

Encontro 3: No Moinho

Encontro Nível 12 (3570 XP)

Preparação

2 armaduras de batalha infernais (A) (nível 8 servos)

1 minotauro enfurecido (M) (nível 12 soldado)

2 demônios netherflames da runa espiral (N) (nível 10 artilheiros)

1 constructo presa-de-foice (T) (nível 9 espreitador)

2 trogloditas brutamontes (T) (nível 11 brutos)

Quando os PdJs chegarem, os últimos três saqueadores acabaram de encontrar os demônios dentro do moinho. Encontrando os agentes de Tharizdun, os demônios rapidamente formaram uma aliança em nome do seu sombrio deus.

Se os PdJs falharem no desafio de perícia do Encontro 2, os monstros estarão esperando preparados para a chegada deles e estão aguardando, ganhando surpresa. Se os PdJs tiveram sucesso, os dois grupos ainda estão conversando e ficarão surpresos com a chegada dos PdJs e os PdJs de os encontrar aqui. Jogue a iniciativa normalmente.

Assim que os aventureiros entrarem na área, leia:

Está escuro dentro do moinho, mas o cheiro do pó de grão é pungente. Um flash de um raio ilumina a pedra do moinho no centro do aposento e um grande homem com a cabeça de touro ergue seu machado de batalha e investe contra vocês!

Características da Área

Iluminação: O aposento não está iluminado. Considere o aposento como na penumbra devido aos flashes de raios vindos de fora, dando camuflagem a todos que não tenham visão na penumbra, visão no escuro ou visão cega.

Mezanino: duas escadas levam para um mezanino estreito a oito metros do chão. No mezanino, há uma porta no telhado para fora. Qualquer um que esteja no mezanino terá cobertura contra quem estiver abaixo.

Barris e caixas: Os dois grandes barris no fundo do aposento tem um metro de altura. Eles podem ser escalados com um teste de Atletismo CD 15 ou pode-se pular sobre eles (vindo correndo) com um teste de Atletismo CD 25. As caixas possuem 75 centímetros de altura e podem ser usadas como cobertura.

Ataques flamejantes: O ar no moinho está carregado com pó de grão extremamente inflamável. Ataques com a palavra-chave

Flamejante causam um ponto adicional de dano por dado. Num acerto decisivo, o ataque faz um dano flamejante adicional de 1d8+5. Em uma falha automática 1, o moinho explode em fogo, causam 4d10+5 de dano flamejante a todos dentro dele. A cada rodada subsequente, todos dentro sofrem um +10 vs. Reflexo ataque para 1d8+5 de dano flamejante no início do seu turno. Além disso, o ar se enche de fumaça e as criaturas que respiram podem sufocar. No fim de cada rodada, cada criatura deve fazer um teste de Tolerância CD 20 ou perderá um pulso de cura. Um personagem que fique sem pulsos de cura recebe dano igual ao seu nível.

Pedra do moinho: A pedra do moinho está moendo incontrolavelmente devido a força da tempestade. Qualquer um que entre na área ocupada pela pedra corre o risco de ser esmagada sob ela. Para subir ou pular com segurança sobre a pedra, é necessário um sucesso num teste de Acrobacia CD 23 para evitar ser esmagado. Fracasso significa que o personagem foi atropelado pela pedra, recebendo 3d8+5 de dano e sendo derrubado.

Prateleira: A estante é pesada e precariamente balanceada, com peças sobressalentes do moinho guardadas nela. Se um personagem se espremer atrás dela ou alcançá-las através dos barris, ele pode tombá-la sobre um inimigo fazendo um ataque de Força vs. Reflexo contra qualquer um numa rajada 2 na frente dela. Quem for atingido receberá 2d6+5 pontos de dano e será derrubado. A área se tornará terreno acidentado depois da prateleira ser derrubada.

Táticas

O minotauro investe contra o inimigo mais próximo e luta furiosamente até a morte. Os trogloditas movem-se para auxiliar seu companheiro, enquanto tentam manter ele fora de sua aura. As armaduras infernais recebem cobertura superior de todos que estiverem no chão, bloqueando acesso ao palanque pelas escadas e atacando quem subir nelas, enquanto os demônios da runa espiralada atacam à distância. O presa-de-foice se esconde em uma das caixas, esperando para que alguém passe próximo para atacar de surpresa. Todos os monstros lutam até a morte.

Terminando o Encontro

O encontro termina quando os PdJs derrotam todos os inimigos e continuam para o porão do moinho.

Demônio Netherflame (N)	Nível 10 Artilheiro
Fera elemental mágica pequena (demônio)	XP 500
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +8; visão no escuro
PV 80; Sangrando 40	CA 22; Fortitude 21, Reflexo 23, Vontade 22
Deslocamento 7	
(c) Mordida (padrão; sem limite) +15 vs. CA; 1d4+6 de dano	
C Arco das Trevas (interrupção imediata, quando um inimigo se move e fica adjacente; sem limite; recarga 5 6) • Necrótico, Flamejante +17 vs. Reflexo; 1d6+6 de dano necrótico e flamejante.	
D Golpe Focado (padrão; encontro) • Necrótico, Flamejante Distância 10; +17 vs. Reflexo; 2d6+6 de dano necrótico e flamejante.	
Explosão das Trevas (padrão ; sem limite) • Necrótico, Flamejante Explosão 2 a 10 quadrados; +15 vs. Reflexo; 1d6+6 de dano necrótico e flamejante para cada criatura na explosão.	
Tendência Caótico Maligno	Idiomas Abissal
For 13 (+6)	Des 19 (+9)
Con 15 (+7)	Sab 16 (+8)
	Car 12 (+6)

Presas-de-Foice (S)	Nível 9 Espreitor
Animado natural médio (constructo)	XP 400
Iniciativa +9; veja	Sentidos Percepção +12; também <i>ficar esperando</i> cego, visão cega 10
PV 82; Sangrando 41; veja também	
CA 23; Fortitude 22, Reflexo 21, Vontade 21;	
veja também <i>grampear</i>	
Deslocamento 5	
(c) Presas de Ferro (padrão; sem limite) +14 vs. CA; 1d12+6 de dano.	
C Grampear (reação imediata, quando um inimigo adjacente fracassa em um ataque corporal; recarga quando ficar sangrando pela primeira vez) +16 vs. Reflexo; 2d12+6 de dano, e o alvo é agarrado. O agarramento acaba quando a presa-de-foice atacar. Enquanto estiver agarrando, a presa-de-foice recebe +4 de bônus em todas as defesas.	
Presas Cruéis A presa-de-foice causa um dano extra de 1d8 em ataques corporais contra alvos ao qual tenha vantagem de combate, e um dano extra de 1d8 em ataques de oportunidade.	
Ficar Esperando No início do combate, a presa-de-foice se esconde atrás de um piso ou parede falsa.	

Neste estado, ele recebe um bônus de +5 na Furtividade. Ele se prepara e então ataca a criatura quando ela estiver ao alcance.		
Tendência Indiferente	Idiomas -	
Perícias Furtividade +10		
For 14 (+6)	Des 12 (+5)	Sab 17 (+7)
Con 22 (+10)	Int 1 (-1)	Car 12 (+5)

Armadura de Batalha Infernal (A)	Nível 8 Servo
Animado Imortal Médio (diabo, morto-vivo)	XP 88
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +4; visão no escuro
Aura Sanguinária 2; diabos não servos na aura recebem +1 de bônus no dano. Este bônus é acumulativo, então se um diabo estiver na aura de 4 armaduras infernais, ele terá 4 pontos adicionais de dano por ataque.	
PV 1; um ataque que fracasse nunca causa dano ao servo.	
CA 20; Fortitude 21, Reflexo 20, Vontade 19	
Resiste 5 Flamejante	
Deslocamento 6	
(c) Clava (padrão; sem limite) • Arma +13 vs. CA; 7 de dano.	
Transferência Quando uma armadura infernal morre, ele transfere sua essência para o mais próximo diabo que não seja servo dentro de 5 quadrados. O diabo recupera 15 PV.	
Tendência Maligno	Idiomas Entende Comum e Supernatural
For 19 (+8)	Des 14 (+6)
Con 15 (+6)	Sab 10 (+4)
	Car 11 (+4)
Equipamento clava.	

Troglodita Brutamonte (T)	Nível 11 Bruto
Humanóide natural médio (réptil)	XP 600
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +8; visão no escuro
Fedor de Troglodita aura 1; criaturas vivas na área recebem penalidade de -2 nos ataques.	
PV 140; Sangrando 70	
CA 23; Fortitude 23, Reflexo 19, Vontade 21	
Deslocamento 5	
(c) Garras (padrão; sem limite) +14 vs. CA; 3d6+6 de dano	
C Dentes e Garras (padrão; limite) 2 ataques, +14 vs. CA cada; 1d6+6 de dano, se o alvo ficar sangrando por causa deste ataque, o troglodita brutamonte pode fazer um ataque de garra contra o alvo.	
Tendência Caótico Maligno	Idiomas Dracônico
For 18 (+9)	Des 15 (+7)
Con 20 (+10)	Sab 16 (+8)
	Car 11 (+5)

Minotauro Furioso (M) **Nível 12 Soldado**

Humanóide natural médio **XP 700**

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +15

PV 122; **Sangrando** 61; veja também *ferocidade*

CA 28; **Fortitude** 29, **Reflexo** 23, **Vontade** 25

Deslocamento 5

(c) Machado de Batalha (padrão; sem limite) •

Arma

+18 vs. CA; 1d10+7 de dano, e alvo fica marcado até o final do próximo turno do minotauro.

C Investida Perfurante (padrão; limite)

O minotauro faz uma investida: +19 vs. CA; 1d6+7 de dano e o alvo é derrubado.

Ferocidade (quando reduzido a 0 PV)

O minotauro faz um ataque básico corporal.

Tendência Qualquer **Idiomas** Comum

Perícias Exploração +13, Intimidação +12,

Natureza +10

For 18 (+9) **Des** 15 (+7) **Sab** 16 (+8)

Con 20 (+10) **Int** 4 (+2) **Car** 11 (+5)

Equipamento Brunea, escudo pesado, machado de batalha.

Encontro 4: A Tempestade Embaixo

Nível do Encontro 13 (4000 XP)

Preparação

- 1 diabo farpado (B) (nível 13 soldado)
- 1 armadilha de trevas mortais (G) (nível 11 obstáculo)
- 1 Rastiel o Mezzo-demônio (R) (nível 15 soldado)
- 2 demônios netherflames da runa espiral (N) (nível 10 artilheiros)

Quando o grupo entrar na caverna, os demônios estão sacrificando os cidadãos em um ritual sombrio. Seu diabo escravo, tendo terminado de matar o último animal da cidade, acabou de jogar sua primeira vítima humana no poço.

Assim que aventureiros entrarem na área, leia:

Símbolos arcanos, aparentemente sem mais nenhum poder, estão queimados no chão, paredes e teto. Dezenas de pessoas estão acuadas num canto por armaduras maléficas. Um monte de animais mortos goteja seu sangue em um poço com brilho esverdeado no centro do aposento. Criaturas maléficas cantam e dançam ao redor do poço; uma das criaturas joga um homem gritando no poço e o perfura com sua glaive.

Antes de jogar a iniciativa, há várias coisas que os PdJs podem notar.

- **Arcano (CD 30):** As criaturas estão realizando um ritual divino que irá abrir um portal para outro plano, possivelmente chamando alguma coisa através dele.
- **Percepção (CD 16):** Os personagens notam que o diabo farpado tem um colar prateado em volta do seu pescoço e que a área de seu pescoço que está tocando ele está enegrecida e queimada. Uma fina corrente prateada sai dela e conecta ao cinto do mezzo-demônio. Não importa o quanto eles se movam, a corrente parece se esticar.
- **Arcana (CD 35; apenas se teve sucesso no teste de Percepção):** Os símbolos no colar sugerem um vínculo de servidão forçada.

Características da Área

Iluminação: O aposento está fracamente iluminado pelo brilho esverdeado vindo do poço com sangue e fluído. Ele ilumina o aposento o suficiente para que todos possam ver.

Altar: Um altar para Tharzidun está no fundo do aposento. Qualquer devoto do deus maligno que esteja próximo recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque. Aqueles que não são devotos estando próximo ao altar escutam uma voz que lhes diz "Aceite meu dom", e recebe 5 de dano contínuo necrótico, mas sobrepõe todas as resistências dos demônios e diabos que estão aqui até o final do seu turno.

Pilha de corpos: Há várias pilhas de corpos no canto noroeste. Cada pilha é um terreno acidentado e alto o suficiente para ser usado como cobertura.

Armadilha das trevas mortais: Os quadrados marcados no mapa acumularam energia demoníaca durante os últimos séculos de aprisionamento infernal. Eles causam dano em qualquer um que não seja demônio (incluindo o diabo) que pise nele. O diabo sabe quais são os quadrados que são perigosos e irá evitá-los.

Poço: Um fluído espesso e lamacento corre para o poço e pelos canais em volta dele. Os canais têm 1,25 metros de profundidade e o poço têm 3 metros na interseção. Um teste de Atletismo CD 10 é necessário para nadar através do fluído e um teste de Atletismo CD 15 é necessário para sair do fluído para a beira do canal.

Cidadãos: Os cidadãos estão acuados em um canto e se recusam a sair ou responder enquanto os monstros não forem destruídos.

Táticas

Os demônios estão fanaticamente tentando invocar outros do seu tipo e agradar seu mestre obscuro. Eles não aceitam bem a interrupção do grupo e decidem adicioná-los ao sacrifício. Eles tentam usar o terreno em sua vantagem, atacando à distância até que o combate corporal seja necessário. Mesmo assim, eles tentaram conter os PdJs para lutar apenas com um ou dois de cada vez. Não tendo mais para onde ir, eles lutam até a morte.

O diabo farpado foi escravizado por Rastiel com um colar prateado mágico que não pode ser removido. O diabo é forçado a fazer o que seu torturador demoníaco solicita enquanto o colar estiver no lugar. Caso os PdJs destruam o colar ou a corrente (trate como um objeto com CA 10, Reflexo 10, Fortitude 5 e 50 PV), o diabo farpado para imediatamente de atacar, amaldiçoa o demônio por tê-lo escravizado, e tenta fugir enquanto o grupo luta contra os demônios.

Terminando o Encontro

O encontro termina quando os PdJs derrotam Rastiel e os outros inimigos infernais e libertam os cidadãos.

Tesouro

Se os PdJs derrotaram Rastiel, eles podem pegar seu *+3 tridente rouba-vidas*.

Demônio Netherflame (N)	Nível 10 Artilheiro	
Fera elemental mágica pequena (demônio)	XP 500	
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +8; visão no escuro	
PV 80; Sangrando 40		
CA 22; Fortitude 21, Reflexo 23, Vontade 22		
Deslocamento 7		
(c) Mordida (padrão; sem limite)		
+15 vs. CA; 1d4+6 de dano		
C Arco das Trevas (interrupção imediata, quando um inimigo se move e fica adjacente; sem limite; recarga 5 6) • Necrótico, Flamejante		
+17 vs. Reflexo; 1d6+6 de dano necrótico e flamejante.		
D Golpe Focado (padrão; encontro) • Necrótico, Flamejante		
Distância 10; +17 vs. Reflexo; 2d6+6 de dano necrótico e flamejante.		
Explosão das Trevas (padrão ; sem limite) • Necrótico, Flamejante		
Explosão 2 a 10 quadrados; +15 vs. Reflexo; 1d6+6 de dano necrótico e flamejante para cada criatura na explosão.		
Tendência Caótico Maligno	Idiomas Abissal	
Perícias Intimidação +13		
For 20 (+12)	Des 15 (+9)	Sab 16 (+10)
Con 17 (+10)	Int 10 (+7)	Car 13 (+8)

Rastiel o Mezzo-demônio (R)	Nível 15 Soldado
Humanóide Elemental Grande	XP 1200
Iniciativa +11	Sentidos Percepção +15; visão no escuro
PV 145; Sangrando 72	
CA 31; Fortitude 29, Reflexo 26, Vontade 27	
Deslocamento 6	
(c) Tridente (padrão; sem limite) • Arma	
Requer tridente; alcance 2; +22 vs. CA; 1d8+7 de dano.	
C Espetar a Carne (padrão; sem limite) • Arma	
Alcance 2; +22 vs. CA; 1d8+7, 5 de dano contínuo e alvo fica impedido (TR anula ambos). Enquanto o alvo estiver contido, o mezzo-demônio não pode atacar com o tridente.	
R Sopro Venenoso (padrão; encontro) • Veneno	
Rajada restrita 3; atinge inimigos; +20 vs. Fortitude; 2d6+5 de dano veneno, e 5 de dano contínuo veneno (TR anula).	
Tridente Sugavida • Arma	
Quando o mezzo-demônio reduzir um inimigo a 0 PV ou menos com o ataque de	

arma, ele ganha 10 PV temporários.

Tendência Caótico Maligno	Idiomas Abissal	
For 13 (+6)	Des 19 (+9)	Sab 16 (+8)
Con 15 (+7)	Int 5 (+2)	Car 12 (+6)
Equipamento +3 tridente sugavida		

Barbazou o Diabo Barbado	Nível 13 Soldado	
Humanóide Imortal Médio (diabo)	XP 800	
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +14; visão no escuro	
Barba de Tentáculos aura 1; inimigos que iniciem o seu turno adjacente ao diabo barbado recebem 5 de dano.		
PV 129; Sangrando 64; veja frenesi de batalha		
CA 29; Fortitude 25, Reflexo 22, Vontade 23		
Resiste 20 Flamejante		
Deslocamento 6		
(c) Glaive (padrão; sem limite) • Arma		
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d4+5 de dano e alvo fica marcado até o fim do próximo turno do diabo e recebe 5 de dano contínuo (TR anula).		
C Garra (padrão; sem limite)		
+18 vs. CA; 1d6+5.		
Frenesi de Batalha		
Enquanto o diabo barbado estiver sangrando, ele recebe +2 nas jogadas de ataque e causa um dano extra de 5 nos ataques corporais.		
Trabalho em Equipe Diabólico		
Aliados adjacentes ao diabo barbado recebem +2 de bônus de poder no CA.		
Tendência Maligno	Idiomas Supernatural	
Perícias Intimidação +11		
For 20 (+11)	Des 15 (+8)	Sab 16 (+9)
Con 17 (+9)	Int 10 (+6)	Car 11 (+6)
Equipamento +3 tridente sugavida		

Armadilha de Trevas Mortais (G)	Nível 10
Ameaça	Obstáculo Elite
	XP 1000
Ameaça: Esta ameaça consiste de 10 quadrados posicionados aleatoriamente que contém energia necrótica concentrada que afetam todos que não forem do sub-tipo demônio. Quando a ameaça é acionada, ela ataca a toda rodada alguém que esteja sobre o quadrado necrótico.	
Percepção	
CD 28: O personagem pode identificar se um quadrado adjacente contém uma armadilha.	
Perícia Adicional: Arcano	
CD 22: O conhecimento do personagem lhe dá +2 de bônus no teste de Ladinagem para desativar o quadrado.	

Gatilho

Quando uma criatura entra ou começa seu turno no quadrado necrótico, a ameaça ataca a criatura

Ataque

Ação de Oportunidade **Corporal 1**

Alvo: Criatura no quadrado da ameaça

Ataque: +14 vs. Fortitude

Sucesso: 3d10+6 de dano necrótico, e o alvo não-demônio fica atordoado (TR anula).

Fracasso: Metade do dano.

Contra-medidas

- Um personagem que tenha um sucesso num teste de Atletismo (CD 6 ou CD 11 se não correr) pode pular sobre um único quadrado com ameaça.
- Um personagem adjacente pode desativar o quadrado com um sucesso num teste de Ladinagem CD 28.

Ganchos para Aventuras Futuras

A aventura para os seus PdJs não precisam terminar com o resgate dos cidadãos. Se você quiser jogar *Uma Noite em Urze Lamuriente* como parte de uma campanha em andamento, aqui vai alguns ganchos de aventuras adicionais que você pode usar para continuar a diversão:

- *Solphi a Sensitiva:* A garota, Solphi, conseguiu ouvir os pensamentos da horda infernal sob a vila. Aventureiros inquisidores podem se perguntar como isso foi possível e quais outros poderes a garota pode desenvolver. Antes de poder explorar isso mais a fundo, membros do culto de Tharzidun seqüestram a garota e a levam para uma grande cidade, com a intenção de usar seus dons para suas nefastas maquinações. Se os PdJs estiverem para entender os dons da garota e acabar com o culto, eles devem resgatar a garota antes dela ser corrompida e usada como uma ferramenta do mal!
- *A Ascensão do Clã:* O clã humanóide é uma ameaça constante para a vila e com o desaparecimento de seu último bando de saqueadores, eles começa a se organizar. Um jovem, mas poderoso sacerdote de Tharzidun convence as tribos selvagens a se unirem em busca de vingança contra os cidadãos de Urze Lamuriente. O grupo é tudo o que resta em seu caminho, e o eventual ataque ao resto do reino!
- *Bulma, o Rei-Mago:* Pesquisas na prisão infernal sob Urze Lamuriente mostram lendas de um antigo arqui-mago. Um governante com pulso de furro, o arqui-mago foi responsável por aprisionar os

demônios e terminar com o seu reinado de terror. As lendas também mencionam que o povo o colocou para descansar em um túmulo na encosta da montanha juntamente com muitos tesouros poderosos. Aventureiros em busca da seu conhecimento perdido, ou do seu tesouro, podem se infiltrar no local do descanso final do Rei-Mago!

- *Correntes do Lorde Diabo:* Depois de ver a corrente que prendia o diabo barbado, há notícias de um exército de diabos vindos dos planos inferiores se preparando para uma invasão a este mundo. Histórias dizem que cada um está preso por um colar prateado com uma corrente que se estende além do horizonte. Percebendo que a corrente que prendia o diabo farpado era similar, os PdJs podem procurar por possíveis conexões de maneira a derrotar o Lorde Diabo e colocar um fim na invasão antes que ela comece.