



Segredos na escuridão

Créditos

Criação: Mateus Soares
Todo o resto: Mateus Soares

Sinopse

Segredos na escuridão é uma aventura introdutória para o sistema New Dragon RPG.

Essa aventura trata da sede de vingança do povo de Mór-Long contra o povo de Pêl-Brenin. Górus faz parte dos homens selvagens de Mór-Long, mas sua inteligência se destacou dentre muitos outros e acabou por se tornar líder de um pequeno exército. Sua esperteza o levou a criar aliados inesperados e a subornar aqueles que pareciam incorruptíveis, tudo para conquistar seu objetivo: destruir o povo de Tarf e reconquistar os Montes Aryan.

Preparação

Se você é jogador deve parar de ler aqui para que não conheça a aventura a ser contada pelo mestre e estragar toda a aventura.

Se você é o mestre suponho que já tenha lido o Manual de Regras Básicas do New Dragon RPG e já

esteja habituado a suas regras. Suponho também que todos os seus jogadores já tenham seus próprios personagens prontos para jogar esta aventura.

Com você habituado as regras e seus jogadores com personagens prontos você estará apto a iniciar esta aventura. Para que seja possível uma boa partida de RPG é necessário que você tenha em mãos o livro New Dragon RPG, pelo menos um kit de dados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20), papéis, lápis e borracha.

Antes de jogar com essa aventura leia-a totalmente antes. As partes em *Itálico* são para serem lidas em voz alta para todos os jogadores, todo o resto é informação exclusiva para você.

O que aconteceu antes?

A cidade de Tarf é uma cidade localizada em um grande monte que guarda uma passagem que liga o grande reino de Pêl-Brenin ao reino de Mór-Long. Um abismo que separa a cidade da estrada que leva ao reino vizinho só pode ser ligado pela ponte levadiça de Tarf. Muros altos de pedra maciça e guardas bem armados também fazem a segurança da cidade.

Desde que a Tarf foi erguida, com o objetivo de proteger os limites do reino de Pêl-Brenin, que a cidade nunca foi invadida pelos Montes Aryan. Verdade que nesses quase 800 anos houve muitas tentativas do povo de Mór-Long, alegando que os Montes Aryan originalmente pertencem a seu povo, mas Pêl-Brenin sempre se manteve firme ao proteger a fronteira devido a grande quantidade de minérios nos montes, e a exploração desses montes manteve o abastecimento de ferro e prata durante todos esses séculos.

Apesar dos quase 100 anos sem guerra declarada entre esses reinos o povo de Mór-Long nunca desistiu de reconquistar os Montes Aryan e suas riquezas para si. Gorus, filho de Goruk foi nomeado pelo rei de Mór-Long o responsável para retomar os montes para seu reino, e desde sua nomeação, a cerca de 1 ano, Gorus iniciou seu plano. Ele achava que um ataque direto seria suicídio, pois

mesmo que seus soldados conseguissem superar o abismo dariam de cara com um muro de pedra maciça e algumas centenas de guardas, então ele pensou em agir de dentro para fora. Mandou espíões para dentro da muralha e depois de algum tempo descobriu a maior fraqueza da cidade de Tarf: Corrupção.

Gorus descobriu que o Aldermen Barton Clayter, uma espécie de conselheiro do duque Brune Brook, estava devendo muito dinheiro a donos de casas de jogos e ofereceu uma quantia de dinheiro em troca de ajuda que ele não pode recusar. E desde então Gorus vem conseguindo aos poucos seu objetivo.

Gorus até conquistou uma improvável aliança com Kamalar Kaldar, um líder tribal orc que escraviza pequenas tribos de goblins e kobolds dos Montes Aryan. Dessa forma ele usaria os goblinóides para chamar a atenção pela mina enquanto seus homens infiltrados na cidade graças ao Aldermen Clayter para baixar a ponte e invadir a cidade com todos seus homens.

E é nesta noite ele colocará seus planos em prática.

Ganchos para a Aventura

Como mestre é sua responsabilidade criar algo para que estimule os aventureiros arriscar suas vidas por uma luta que não é sua, seja por dinheiro, fama, status ou apenas o desejo de superar um desafio.

- **Luta a beira da mina:** os personagens estarão na taverna da Medusa Careca, que fica perto da entrada da mina no interior do monte onde a cidade foi construída. A mina possui entrada de 3 metros de altura por 4 de largura, é escorada por madeira e um trilho de ferro para pequenos carrinhos saem da mina indo até um galpão. Quando já é noite sai da mina um carrinho com algumas cabeças dos mineiros (10 cabeças) com 3 kobolds e 1 goblin (ver páginas 160 e 163 para as fichas das criaturas). Um recado para o povo que as minas estão sendo dominadas por goblinóides. Os personagens deverão ajudar o único guarda que estava no local a enfrentar os goblinóides. Depois da luta Wilben Dronson, dono de uma estalagem que estava na taverna se divertindo, oferecerá hospedagem grátis na estalagem Sono de Dragão. No outro dia Wilben contará aos PJs seu real motivo de tê-los convidados (ir para Começando a aventura).
- **Contrato:** os PJs encontram em uma taverna um cartaz oferecendo 200 PO para quem encontrar uma pessoa desaparecida. Interessados procurar Wilben Dronson na estalagem Sono de Dragão. Mas quando os PJs estiverem na estalagem Wilben contará seu real motivo de tê-los convocado (ir para começando a aventura).

Começando a Aventura

Wilben Dronson é um homem honesto que ouviu demais nos últimos meses. Ele acabou por esbarrar sem querer em uma ou outra conversa que ligava o Aldermen Barton Clayter a um plano que poderia levar a queda da cidade de Tarf, com medo de ser condenado à morte por se levantar contra um Aldermen, Wilben se manteve quieto. Para não levantar suspeitas sobre seu nome inventou o desaparecimento de um ente querido para que atraísse a atenção de forasteiros corajosos para que fizesse o trabalho, já que usar alguém da cidade seria muito arriscado. Mas ele pretende manter segredo sobre isso até que tenha plena confiança nos PJs.

Nesse momento os PJs devem estar conversando com Wilben em sua estalagem:

A estalagem é bem cuidada diante de toda sua simplicidade. Onde vocês estão possui uma lareira apagada em um canto, uma pele de Jaguar da Montanha esticada em frente, duas mesas de madeira com cinco cadeiras cada, caso pessoas queiram tomar café da manhã na própria estalagem, e um balcão de madeira com um livro aberto e chaves penduradas em uma prateleira logo atrás. Wilben está sentado em uma das mesas com vocês, sua feição demonstra preocupação e tristeza:

- Caros companheiros, o motivo de vocês estarem aqui não é bem pelo o que vocês foram chamados. Na verdade algo de muito sério me preocupa e preciso de pessoas que não são dessa cidade para me ajudar. Ainda é cedo para vocês saberem o que pretendo, mas preciso que vocês entrem na mina e descubra quem mandou esses goblinóides até aqui. De momento posso oferecer 40 moedas de ouro a cada um de vocês, mas se descobrirem algo relevante posso oferecer mais 40 moedas de ouro pela informação a cada um de vocês.

É bem provável que os jogadores aceitem, mas se mesmo assim não aceitarem diga que a cidade depende deles e que o nome deles serão ditos por gerações caso consigam solucionar esse mistério.

Entrando na Mina

Desde que houve o ataque na noite anterior o capitão da guarda fechou a mina e prepara um grupo para resgatar os mineiros que ainda estão vivos no interior da caverna. A mina agora é guardada por dois soldados bem armados e eles não deixarão ninguém passar. Se os PJs tentarem entrar durante os guardas estarão com sono e será mais fácil entrar.

Dois guardas estão em frente a entrada da mina. Eles vestem colete malha e sobre ela um tabardo com o

símbolo da cidade: metade azul e metade amarela com dois machados entrecruzados no centro. Um deles está de pé apoiado em sua alabarda enquanto o outro está sentado em uma pedra com seu escudo e espada apoiados na parede enquanto toma alguma bebida forte direto na garrafa.

Os personagens não deverão enfrentar os guardas, diga aos PJs que os guardas são fortes e bem treinados e que eles podem não sair vivos do combate. Mas existem outras maneiras deles entrarem:

- Se os personagens tentarem entrar sem serem vistos eles podem fazer um teste de furtividade com ND igual a 14, se bem sucedido eles conseguem passar despercebidos pelos guardas.
- Se os personagens tentarem negociar com os guardas eles pode tentar um teste de diplomacia com ND 18, se bem sucedidos os guardas deixarão os PJs entrarem.
- Se os personagens tentarem inventar alguma história e contar uma mentira será necessário um teste de Mentir com ND 20, se bem sucedidos os guardas permitirão a entrada dos PJs.
- Os personagens também podem subornar os guardas. Eles deixarão os PJs passarem por uma quantia de 20 moedas de ouro.
- Ou então eles podem enfrentar os guardas.

Guardas

(Humanóide - Humano)

Combatente 1

Leal e Neutro; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 10 (+0); Int 9 (-1)

Reações: Vigor +2; Agilidade +0; Vontade +0

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Espada Longa +4 (1d8+1) ou

Alabarda +4 (1d10+1)

Defesas: Esquiva 8, Bloq (Espada) 12 ou

Escudo Médio 15

PVs: 6 (Base de PV 5)

RD: 5 (Colete de Malha)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Lanças +3 (2);

Espadas +3 (2); Percepção +1 (2)

Talentos: Ataque poderoso

Habilidades Especiais: Treinado em Combate

Nível: 1

Dentro da Mina

Essa parte da mina é destinada a escavação de prata, então é possível ver poeira de prata impregnada em toda a parede da mina.

Os personagens descem por cerca de 30 metros de distância. Mesmo que haja suporte para tochas nas laterais nenhuma tocha está acesa e se os PJs não tiverem nenhuma fonte de luz eles não enxergarão nada.

O corredor largo possui cerca de 3 metros de altura, no meio um trilho ocupa boa parte da passagem, nas laterais suportes para tochas, mas nenhuma pode ser vista. Vez ou outra é possível ver o brilho da poeira de prata que está impregnada nas laterais desse corredor. Vocês descem por cerca de 30 metros, já é possível sentir o ar mais pesado e cheio de poeira.

1. Refeitório

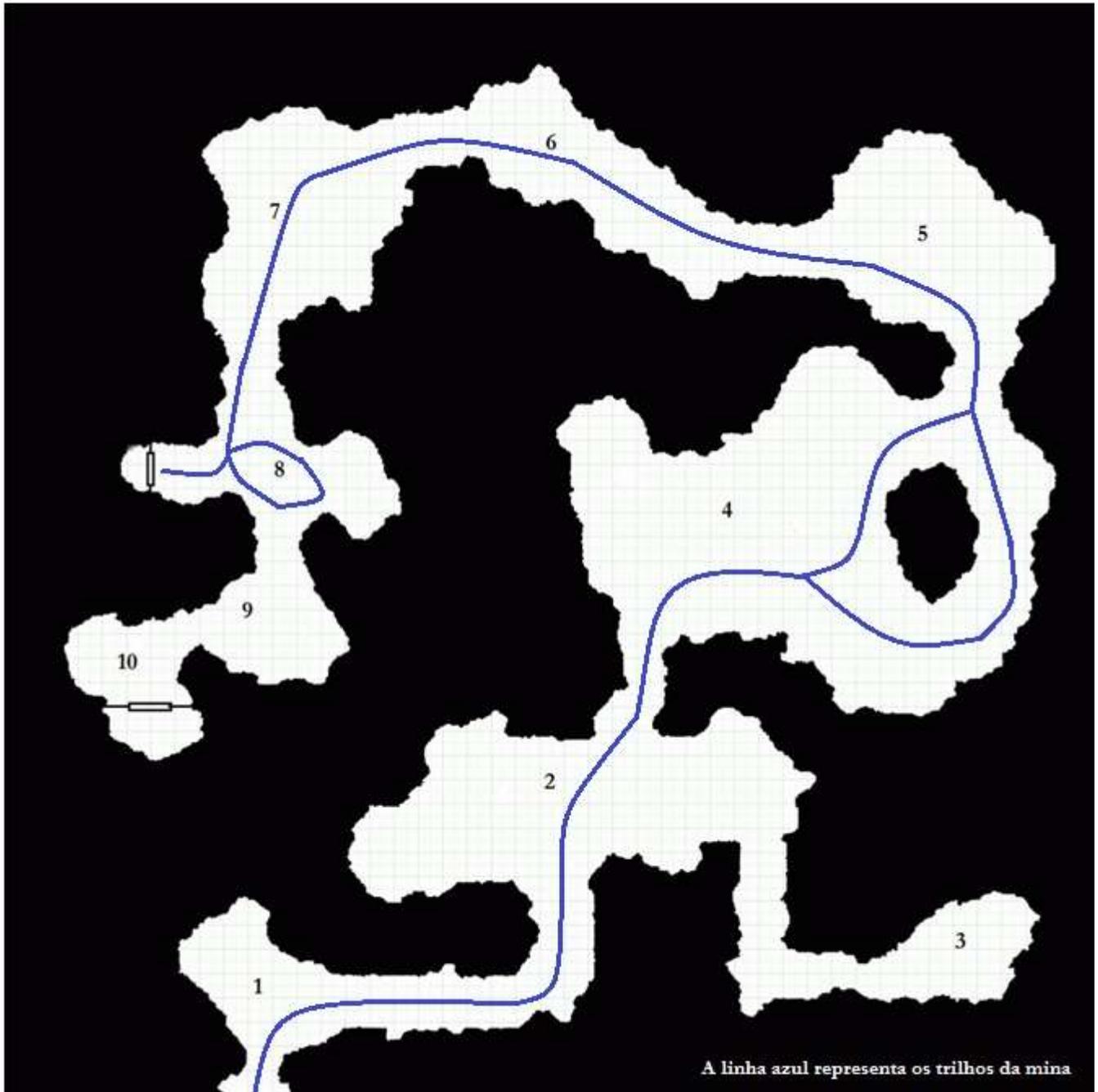
O corredor se abre em uma câmara aproximadamente regular onde é possível ver seis grandes mesas de madeira com cadeiras. No fundo da sala um enorme caldeirão por cima de restos de fogueira e ao lado uma prateleira com copos, pratos e talheres, no outro canto barris mexidos e espalhando farinha e outras comidas. O trilho passa margeando essa câmara e segue para uma grande abertura.

Essa foi uma sala escavada para a retirada da prata e depois aproveitada como sala de refeitório. Os barris estão revirados e é possível ver muita comida espalhada. Aqueles que ainda estão de pé podem ser aproveitados: um barril de farinha, um de carne seca, um de queijo e um de cerveja estão intactos.

2. Local de escavação

O corredor se abre a uma enorme câmara, tão grande que a luz da tocha não consegue alcançar as paredes e nem o teto. Fica fácil perceber que esse local estava ocorrendo escavações até pouco tempo devido a irregularidade do local, picaretas no chão e tochas apagadas em seus suportes completam a paisagem cinzenta. Um corredor continua a leste e outro a norte.

Nesta câmara que estavam os mineiros decepados. Eles escavavam as minas quando foram surpreendidos pelos goblinóides. Um teste de percepção (ND 17) fará com que os PJs vejam marcas de sangue



embaixo da poeira. Alguns goblinóides fizeram da sala 3 sua casa e desde a invasão na mina criaturas fazem vigia na sala 2, sendo que ao menor barulho ele corre para avisar seus companheiros e cinco goblinóides entram na sala 2 para combater os PJs enquanto um tenta passar despercebido (Percepção ND 15 para vê-lo) para avisar seu líder na sala 7.

Os tentarão se aproximar silenciosamente dos PJs para tentar um ataque surpresa com suas lanças (teste de Percepção com ND 13) e depois lutarem com suas

espadas. O goblin líder deverá permanecer mais afastado enquanto os outros quatro goblins combatem os PJs.

3. Armazém

Essa sala possui forma circular bastante irregular, suas paredes apresentam brilho de poeira de prata e é possível ver sacos de farinha, milho, sal e outros mantimentos empilhados em um canto sendo que outros

tanto estão espalhados pelo chão. É possível ver muitas ferramentas de trabalho, picaretas, marretas e pás estão empilhadas em outro canto. No centro restos de comida, ossos e pedaços de carne estragada estão jogados ao lado de um monte de panos sujos e fedorentos.

Esse local foi um armazém onde eram guardadas comidas e ferramentas de trabalho, mas os goblins fizeram daí um ninho onde se alimentaram e dormiram. Não possui nada de valor ou de importante nessa câmara.

4. Local de escavação

O corredor se abre em uma enorme câmara, maior até que a anterior. A luz não alcança as paredes e nem o teto, mas é possível ver pequenos brilhos da prata que reluz a fraca luz da tocha. Picaretas, pás e baldes estão espalhados pelo chão como se estivessem sido largados as pressas. O trilho segue seu caminho até se dividir em outros dois trilhos, na encruzilhada uma alavanca para controlar a passagem do carrinho se apresenta enferrujada, ao lado repousa um carrinho que parecia estar parado ali a dias. Logo após a encruzilhada uma enorme coluna de pedra maciça parece segurar o teto da mina.

Nesse local havia mineiros escavando quando foram surpreendidos por muitos goblinóides, eles tentaram resistir, mas acabaram cedendo e sendo levados como prisioneiros. O carrinho está cheio de pedras com prata bruta impregnada em meio a rochas negras, mas se essas pedras forem mexidas uma besta pesada será disparada e um sino soar.

Armadilha de Besta: Gatilho: toque; Reativação: Manual; Supressor: não; Percep 16, Op. Mekan 18; Teste: Agilidade ND 16; Dano: d10.

5. Emboscada

Se o goblin da sala 2 conseguiu escapar ou se o sino da sala 4 foi ativado os goblinóides dessa sala se prepararam para o combate.

A medida que vocês atravessam a passagem e a luz da tocha ilumina a grande câmara fazendo reluzir a prata que ainda está impregnando as paredes. Um carrinho da mina está tombado ao lado de um monte de pedra e rocha. Barris estão posicionados lado a lado em outro canto da câmara.

Nesta câmara estão posicionados 1 orc, 3 goblins e 1 kobold, eles estavam esperando pelos PJs e armaram uma armadilha para caçar grandes animais que quando alguém pisasse a armadilha fecharia causando

grande dano e ainda prendendo a perna da vítima. Quando isso acontecesse as criaturas atacariam com suas bestas até que os PJs chegassem próximo.

Mas se o goblin da sala 2 não escapou e nem o sino foi ativado a única coisa que chamará a atenção dos goblinóides nesta sala é a luz da tocha dos PJs ou o barulho da armadilha sendo ativado. Então nesse caso leia isso para os Jogadores:

A medida que vocês atravessam a passagem e a luz da tocha ilumina a grande câmara fazendo reluzir a prata que ainda está impregnando as paredes. Até que algo mais é visto brilhando na escuridão, pares de olhos brilhantes se viram para a luz e vocês percebem que goblinóides estavam esperando nesta câmara.

Armadilha de garra de ferro: Gatilho: Local; Reativação: Manual; Supressor: Não; Percep 14, Op. Mekan 13; Teste: Agilidade ND 19; Dano: 1d10+1 (é necessário uma ação de rodada completa e um teste de Força com ND 18 para retirar a armadilha, além de causar os efeitos de dano localizado na perna)

As fichas dos Goblins (página 160) e do Orc (página 167) são as mesmas do livro de regras de New Dragon. O Kobold possui 2 progressões e a ficha é a seguinte:

<p>Kobold Conjurador (Goblinóide) Leal e Mau; Pequeno (1 quadrado) Atributos: For 8 (-1); Des 12 (+1); Int 13 (+1) Reações: Vigor +1; Agilidade +2; Vontade +3 Deslocamento: 8 metros (4 quadrados) Iniciativa: +1 Ataques: Espada Curta +1 (1d6-1) Defesas: Esquiva 11 RD: 2 (feitiço Armadura) PVs: 3 (Base de PV 4) PMs: 6 Perícias: Ataque Desarmado +1 (2), Lanças +1 (2), Furtividade +3 (2), Operar Mecanismos +2 (1), Percepção +2 (2), Combate e Destruição +3 (2) Talentos: - Habilidades Especiais: Sensibilidade a luz, Visão no Escuro (20 metros). Feitiços: Armadura, Atear Fogo, Centelha, Área Escorregadia, Trancar porta. Nível: 2</p>
--

Assim que o Kobold sofrer o primeiro ataque ele fugirá para a sala 7 e abandonará seus colegas goblinóides na batalha contra os PJs.

6. Armadilhas

Kalamar Kaldar, o orc responsável por esse ataque, sabendo que os humanos iriam revidar preparou essa última defesa para repelir a entrada de alguma guarda da cidade, mesmo sabendo que seria de pouca eficiência, pois seu principal objetivo não é derrotar a guarda da cidade, mas criar a distração suficiente para que os espiões possam fazer seu serviço na superfície.

Assim que vocês se aproximam dessa passagem o cheiro de morte invade suas narinas um pouco antes de seus olhos contemplarem algo terrível: muitos mineiros mortos, pelo menos vinte deles, com lanças atravessadas em suas barrigas e cravadas no chão para que fiquem de pé ou simplesmente jogados para o lado para criar uma cena terrível. O ódio pelas criaturas responsáveis aumenta a cada passo que vocês dão para dentro da sala recheada de corpos.

Kalamar Kaldar colocou os corpos apenas como distração para quem chegasse, pois armadilhas foram preparadas para abater quem quer que se aproxime desse local.

1º Armadilha: duas bestas estão armadas para serem disparadas assim que alguém pisar na linha que está escondida entre os corpos.

Armadilha de Bestas: Gatilho: toque; Reativação: Manual; Supressor: não; Percep 16, Op. Mecan 18; Teste: Agilidade ND 16; Dano: 2d8.

2º Armadilha: uma pedra foi amarrada ao teto a assim que um galho preso a um dos corpos for mexido ela descerá e atingirá a quem estiver no caminho.

Armadilha de pedra: Gatilho: toque; Reativação: Manual; Supressor: não; Percep 14, Op. Mecan 14; Teste: Agilidade ND 14; Dano: 1d8+3.

3º Armadilha: um sistema com mola foi preso embaixo de um dos corpos, quando um dos PJs passar em frente acionará um dispositivo que fará um bastão cravejado com pregos envenenados alavancar até as pernas do PJ

Armadilha de pregos: Gatilho: toque; Reativação: Manual; Supressor: não; Percep 18, Op. Mecan 13; Teste: Agilidade ND 17; Dano: 1d4+2

Veneno: Tipo: Ferimento; Tempo de ação: 4 rodadas; Potência: 15; Efeito: redução de Força d4/d2; Estágios: 1 hora; Tratamento: 16.

7. Encontro com a gangue

Esse ponto foi onde a gangue de Kamalar Kaldar se fixou. Depois dos PJs terem passados por dois

grupos de goblinóides e uma sala recheada com armadilhas é bem provável que eles estejam fracos, e é por isso que a gangue de Kamalar não hesitará em enfrentar abertamente os PJs. Kalamar e Górus não ficarão para a batalha, mas deixe claro que um humano e um orc possuindo melhores equipamentos deixam a sala junto com 2 goblins e o kobold que escapou da sala 5. Assim que eles atravessarem a porta da sala 10 o Kobold lançará o feitiço Trancar Porta e Área Escorregadia na fechadura, impedindo qualquer chance de sucesso de abertura da porta.

Antes que vocês entrem na sala é possível ver uma fraca iluminação na próxima sala que faz com que as poeiras de prata impregnadas na parede brilhem. A luz vem de uma lanterna coberta apoiada em cima de uma mesa com muitos papéis. Em volta da mesa um humano de feições selvagens, um orc vestindo uma cota de malha e com uma espada em que a lâmina iniciava fina no cabo e ia ficando mais larga a medida que se aproximava da ponta, um goblin usando um elmo com um chifre inteiro e outro quebrado e um kobold com um manto roxo que cobria até seus pés. Outro orc estava ao lado junto a outros seis goblins, então os latidos e grunhidos que saíam das bocas das criaturas fora silenciado por uma ordem do humano:

- Confirmem a morte dos invasores, caso haja algum sobrevivente, mate-o.

E então o grupo que estava a volta da mesa se vira junto com outros dois goblins carregando a lanterna e vão para a direção contrária onde vocês estão no mesmo instante que o orc com os quatro goblins caminham na direção de vocês.

Górus, confiando na habilidade de combate de seus guardas, deixou que eles exterminassem os invasores.

Os papéis na mesa mostram mapas detalhados da muralha externa de Tarf, da ponte levadiça e meios para invadir a cidade, além de uma carta que deveria ser passada a um dos guardas da cidade para que fosse entregue ao Aldermen Clayter, dizendo como ele deveria proceder na madrugada durante a invasão que ocorrerá na madrugada do próximo dia.

8. Transporte vertical

Essa câmara é onde termina os trilhos do carrinho da mina. É possível perceber que os trilhos fazem um caminho circular margeando um monte enorme de rochas cravejadas de prata e segue até uma abertura na parede com um intrincado mecanismo de metal, rodas, catracas, alavancas e molas, além da abertura é possível perceber que o chão é feito de ferro e pode ser movido para cima ou para baixo com o mecanismo ao lado, mas parece que esse mecanismo está desativado e precisa

de algo mais para movê-lo. Uma abertura a frente indica que o grupo que fugiu só pode ter ido por aquele caminho.

Essa câmara funciona como uma ligação entre os níveis inferiores e superiores da mina, mas é impossível para qualquer um dos PJs conseguirem fazer o elevador funcionar.

9. Local do cárcere

Quando vocês atravessam a pequena passagem que leva até a próxima câmara vocês se deparam com uma câmara pequena de forma quase circular, a luz revela também homens muito machucados e assustados com as bocas amordaçadas e as mãos amarradas para trás, a sua frente três kobolds seguram uma lança que treme em suas mãos, a impressão que se tem é que os kobolds estão assustados e não oferecem perigo a vocês.

Os personagens agora se deparam com uma situação atípica. A frente deles kobolds que talvez torturaram os mineiros e planejam invadir a cidade, mas eles não estão dispostos a lutar, então se a tendência da maioria do grupo for boa eles devem levar os kobolds presos, mas se derrotarem os kobolds nesse mesmo local é “compreensível” para um grupo de Indiferentes e aceitável para um grupo de malignos (A ficha dos kobolds está na página 263 do manual). Os mineiros presos estão em 10 e eles contarão que foram surpreendidos por pelo menos 30 orcs, goblins e kobolds, muitos morreram e aqueles que sobreviveram seriam preservados para uma possível barganha futura.

10. Fim da linha

A luz da tocha ilumina uma pequena sala com uma porta de ferro maciço impedindo o avanço.

A porta está trancada, a maçaneta possui o feitiço de Área Escorregadia e a fechadura possui o feitiço de Trancar Porta. Nada que os PJs façam fará com que a porta se abra. A única alternativa que sobrou aos PJs é voltar e contar a Wilben sobre os papéis encontrados na mesa e sobre os planos dos orcs.

De volta a Estalagem

Assim que os PJs voltarem a estalagem Wilben os receberá com entusiasmo por voltarem vivo e ansiedade para saber das novidades. Depois que os PJs entregarem os planos de Górus e contar tudo que descobriram Wilben dirá isso:

- Pelo olho de Corrach, vocês conseguiram! Desvendaram os planos e agora sabemos de tudo. Górus, o selvagem do reino de Mór-Long, vem dando dinheiro a Barton em troca de informações e ajuda para infiltrar seus espões na cidade, conquistou a aliança de Kamalar kaldar, um orc líder de uma tribo dos montes Aryan, para atacar pelas minas. Mas Kamalar não tem goblinóides suficientes para uma invasão a Tarf, então enquanto os guardas serão mandados para defender as minas os espões de Górus, guiados por Barton, descerão a ponte levadiça para que seu exército derrote os poucos homens que estarão protegendo o muro externo e faça um ataque em duas frentes pegando a guarda de Tarf desprevenida. É um plano perfeito, mas eles não contavam que eu descobriria, agora podemos fazer algo para salvar a cidade de um completo massacre.

Wilben prefere manter-se nas sombras por enquanto e não contar nada as autoridades, pois qualquer que seja a reação do Duque Brune Brooke ou do capitão da guarda ele não tem provas concretas que ligue o Aldermen Barton com essa invasão, e acusar um Aldermen de traição é crime condenado ao exílio da cidade ou até mesmo a morte.

Depois de um diálogo com os PJs sobre a melhor maneira de evitar a invasão Wilben parece chegar a uma conclusão:

- Bom. Sabemos que podemos contar apenas conosco e que não temos provas suficientes para incriminar o Aldermen Barton Clayter, não acredito que uma carta de procedência duvidosa seja suficiente para incriminar alguém tão poderoso em Tarf. Então acredito que a melhor coisa a se fazer seria eu entrar na casa de Barton e pegar alguma prova de sua traição, depois de um ano se saçando de ser descoberto é bem provável que ele tenha se descuidado e ter guardado em sua casa algo que o incrimine. Vocês devem ir até a muralha e protegê-la para que os espões de Górus não consigam baixar a ponte. Mas por hora descansem, faremos isso no momento certo, na carta diz que isso acontecerá quando a lua estiver alta no céu, deixemos que Barton acredite que seu plano segue perfeitamente para podermos pegá-lo no momento crucial para que ele receba o que merece!

Os PJs podem aproveitar esse tempo que eles tem para descansarem e curar seus ferimentos. Um templo de Tel-Bedem, o deus da justiça está sempre aberto para atender viajantes cansados ou homens feridos, seja de onde for. Podem ir ao ferreiro para consertarem suas armas, ou mesmo adquirir outras. Ou ainda procurar a diversão e a bebida encontrada apenas nas tavernas do subúrbio de Tarf. Mas se preferirem eles ainda podem procurar uma casa de jogos e arriscar ganhar algum dinheiro.

No templo da Justiça

O templo é imponente, todo feito de pedras brancas e colunas que se estendem até o teto a uma altura de quase 5 homens. Não existe porta de entrada, mostrando que qualquer um pode entrar e sair a qualquer momento. No centro do salão branco uma estátua de um homem forte segura uma espada pelo cabo na altura do peito, esse é Tel-Bedem, o deus da justiça. Em volta da estátua várias camas ocupam quase todo o espaço, muitos moribundos estão deitados, inclusive os mineiros que foram libertos a pouco. Três jovens estão se alternando no atendimento a cada um dos pacientes.

Nesse templo os PJs podem se curar. Dravil Urdhar (Conjurador 3) atenderá os PJs e poderá curar os PJs ou curar veneno, caso possua. Cada feitiço será lançado com preço de 10 PO por NM, assim se um PJ quiser curar 9 PVs (NM 3) precisará gastar 30 PO. Porém, se os PJs salvarem os mineiros eles mostrarão sua gratidão com os PJs e farão por 4 PO por NM.

Ferreiro Aço do Rei

Muito se ouviu falar do ferreiro Aço do Rei, que mesmo sendo um humano sua arte é comparada a dos mestres anões, mas seu local de trabalho é um pouco decepcionante para vocês. Ao lado de uma casa simples de pedra e madeira foi construído um telhado de palha, embaixo desse telhado um homem forte sem camisa martela com força uma barra de metal com um vermelho vivo, a cada martelada faíscas pulavam da barra.

Esse é Otiros, o ferreiro. Apesar de parecer um local simples Otiros é o melhor ferreiro da cidade. Já foi chamado para trabalhar no castelo, mas ele não aceita, preferindo trabalhar quando achar melhor a sendo obrigado e assalariado. Ele costuma dizer que “Um homem trabalha melhor quando trabalha quando quer”. Na página 57 possui regras para conserto de equipamentos, caso seja necessário, mas considere que Otiros o faz com a metade do tempo.

Taverna Medusa Careca

O som de pessoas gritando e rindo se mistura ao som de um bandolim tocado por um homem que tenta cantar alguma melodia. Perto do cantor existem três casais que dançam alegremente. As mesas estão quase todas ocupadas e as pessoas bêbadas demais para prestar atenção em qualquer um nesse local.

A taverna Medusa Careca oferece qualquer tipo de bebida e comida pouco sofisticada. É possível encontrar cerveja e vinho baratos, sopas, carnes e pães, mas normalmente as pessoas vêm aqui apenas atrás de cerveja barata e diversão. O dono é um velho chamado Norbem Milner que muitas vezes é pego por sua gorda mulher, Loradiana, que logo o coloca de volta ao trabalho com gritos e insultos normalmente seguido de aplausos e assovios da platéia.

Casa de Jogos

O local escondido entre corredores e vielas lembra uma velha casa, mas um enorme leão de chácara que guarda a porta com uma espada em sua cintura e uma faca em seu cinto revela que esse local é mais do que uma simples casa. A casa por dentro se revela ser bem mais refinada, mas não se pode dizer o mesmo das pessoas que estão no local. Mesas estão espalhadas por todo o salão quadrado de lado 20 metros, pessoas estão espalhadas pelas mesas jogando dados e cartas apostando o pouco dinheiro que ainda possuem. Outros três leões de chácara guardam o salão enquanto dois homens andam de mesa em mesa verificando se tudo está de acordo.

A casa de jogos de Belros Carter é sempre freqüentada por pessoas de todas as classes, desde os mais pobres até os mais ricos. É claro que aqueles que apostam alto possuem mesas próprias e são mais bem atendidos. O jogo que os PJs podem participar é um típico jogo de dados: na primeira rodada todos fazem suas apostas e jogam 2d6, se cair números diferentes nos dados o jogador deve por no jogo o mesmo valor da aposta da rodada, se tirar números iguais ele retira da mesa o dobro do valor da aposta da rodada. Na rodada seguinte a aposta aumenta, se algum jogador desistir ele bate seus dados na mesa ao invés de suas moedas e o jogo continua até que tenha sobre apenas um jogador ou tenha acabado o dinheiro da mesa.

Outro jogo, mais praticado por pessoas com menos dinheiro para apostas, é um de raciocínio e sorte. É colocado em uma caneca 5d6, agitados e então a caneca é virada para baixo. Os participantes fazem suas apostas, que é fixada no início do jogo, e dizem três valores que acham que caiu nos dados. Por exemplo: um jogador acha que caíra dois valores 5 e um valor 6. Se o jogador acertar ele leva o dinheiro da rodada, se houver empate o dinheiro é dividido, se não houver vencedor o dinheiro se acumula para a próxima rodada.

Importante saber que nas mesas dos ricos o valor de uma rodada gira em torno de 1PO, enquanto nas mesas dos pobres nunca passam de 1 PP.

Na Muralha

Um muro de pedra maciça se ergue envolta de um portão gradeado de ferro, e logo a frente do portão uma ponte de madeira segurada por grossas correntes ligadas a um mecanismo com alavancas que podem fazê-la descer, esse mecanismo é vigiado por três guardas no alto do muro, que parecem congelados olhando para além dos muros como se esperassem que algo acontecesse a qualquer momento. Uma escada diagonal liga a um nível que fica na metade do muro, onde outra escada diagonal liga até o topo do muro.

Quando os personagens chegam até a muralha os guardas não permitirão que eles se aproximem, dando ordem para voltarem de onde vieram. Mas quando os guardas se distraem por um segundo um homem de capuz preto aparece em suas costas cravando uma espada em suas costas e jogando uma adaga na garganta do outro que estava próximo a ele. Quando o outro guarda dá ordem de comando e saca sua espada outro homem aparece em suas costas passando uma faca em sua garganta. Esses dois são espiões de Górus que escalaram a muralha para poder baixar a ponte no momento certo.

Espiões de Górus

(Humanóide - Humano)

Especialista 2

Neutro e Mal; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 11 (+0); Des 14 (+2); Int 13 (+1)

Reações: Vigor +0; Agilidade +5; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +4

Ataques: Espada Curta +4 (1d6) ou Adaga – arremesso +5 (1d4)

Defesas: Esquiva 13

PVs: 4 (Base de PV 4)

RD: 2 (Corselete de Couro - P)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Adaga +5 (3), Espadas +4 (2), Acrobacia +4 (2);

Furtividade +6 (3), Escalar +3 (3), Mentir +3 (2); Percepção +3 (2)

Talentos: Acuidade com Arma, Esquiva, Ataque Furtivo I

Habilidades Especiais: Perito (Furtividade), Ágil

Com os espiões derrotados e os planos de Górus frustrados ainda resta pegá-lo e levá-lo até a justiça de Tarf. A grande maioria da guarda da cidade está protegendo as entradas das minas ou indo em ondas de soldados para vasculhar os corredores das minas atrás dos goblinóides que mataram os mineiros. Pela quantidade de entradas possíveis as minas poucos soldados ficaram responsáveis pela patrulha ou pela proteção do perímetro.

Quando os espiões caem é possível ver uma movimentação suspeita. Uma pessoa tenta se esconder atrás de uma carroça carregada de feno, e quando ele percebe que vocês o viram ele se vira e começa a correr.

Esse é um dos espiões de Górus que repassava a ele todos os acontecimentos da cidade. Se os PJs o pegarem ele dirá a exata localização de Górus e Kamalar em troca de sua vida. O espião dirá que a única maneira de chegar até Górus é atravessando uma ponte de cordas localizada além da cidade, que Górus e Kamalar usaram para atravessar o abismo e adentrar nas minas por uma antiga saída já esquecida pelos mineiros. Caso os PJs ataquem antes dele ter a chance de falar alguma coisa ele carrega consigo um mapa que revela a posição do exército e a posição onde Górus se encontra com Kamalar. No mapa revela uma passagem construída com cordas e madeira para atravessar o abismo um pouco além da cidade.

Na ponte de cordas

A ponte realmente está perto da cidade, mas sua localização é de difícil acesso e era muito improvável que guardas vasculhassem um local como esse. Três cordas foram amarradas em uma árvore de um lado do abismo e esticadas e amarradas a outra árvore do outro lado do abismo. A posição das cordas forma um V, onde se é possível atravessar se apoiando na corda de baixo e segurando nas cordas laterais. Duas tochas cravadas no chão iluminam o local enquanto três guardas fazem a vigia. Eles estão sentados em um círculo enquanto bebem, conversam e dão risadas.

Soldados de Górus

(Humanóide - Humano)

Combatente 1

Neutro e Mal; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 12 (+1); Int 9 (-1)

Reações: Vigor +2; Agilidade +1; Vontade -1

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Cimitarra +3 (2d4+2)

Defesas: Esquiva 10, Bloqueio 13

PVs: 5 (Base de PV 4)

RD: 2 (Corselete de Couro - P)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Machados +3 (2), Espadas +2 (1), Escalar +2 (1) Percepção +1 (2)

Talentos: Nascido no Mar, Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Mortal em Combate (Machados)

Os soldados protegerão a ponte até o último suspiro, e nada os fará se entregar.

No acampamento

Se esgueirando entre árvores, arbustos e terra vocês se aproximam de um local onde é possível ver a luz de tochas iluminando uma cabana improvisada de tecido erguida ao lado de uma fogueira. Dois orcs apoiados em suas lanças estão atentos procurando por qualquer indicio de movimento em meio as árvores. Até que da cabana saem três figuras já conhecidas, Górus, Kamalar e o kobold parecem discutir algo na língua goblinóide.

Nesse local Górus ficará discutindo com Kamalar e o kobold até que os PJs ataquem. Em sua cabana existem cartas e documentos assinados por Barton Clayter capazes de incriminá-lo por traição, além de mapas mostrando como Górus entrou na mina e o plano detalhado da invasão.

Caso os PJs deixem algum deles vivo, eles não falarão absolutamente, preferindo a morte do que a traição a seu povo. O povo de Mór-Long pode ser um bando de selvagens e ladrões, mas são leais ao seu povo até as últimas conseqüências.

As fichas abaixo são do Kamalar, Górus e do Kobold, as fichas dos dois orcs que vigiam o acampamento estão na página 167 do manual com a diferença que deve-se usar as características de lanças ao invés do machado.

Kobold Conjurador (Goblinóide)

Leal e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Atributos: For 8 (-1); Des 12 (+1); Int 13 (+1)

Reações: Vigor +1; Agilidade +2; Vontade +3

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +1

Ataques: Espada Curta +1 (1d6-1)

Defesas: Esquiva 11

RD: 2 (feitiço Armadura)

PVs: 3 (Base de PV 4)

PMs: 6

Perícias: Ataque Desarmado +1 (2), Lanças +1 (2), Furtividade +3 (2), Operar Mecanismos +2 (1), Percepção +2 (2), Combate e Destruição +3 (2)

Talentos: -

Habilidades Especiais: Sensibilidade a luz, Visão no Escuro (20 metros).

Feitiços: Armadura, Atear Fogo, Centelha, Área Escorregadia, Trancar porta.

Nível: 2

Kamalar Kaldar (Goblinóide)

Caótico e Mau; Pequeno (1 quadrado)

Combatente 3

Atributos: For 14 (+2); Des 11 (+0); Int 11 (+0)

Reações: Vigor +5; Agilidade +1; Vontade +1

Deslocamento: 8 metros (4 quadrados)

Iniciativa: +0

Ataques: Falchione +5 (2d6+4)

Defesas: Esquiva 11

RD: 6 (5 colete de malha -P, 1 Natural)

PVs: 8 (Base de PV 6)

Perícias: Ataque Desarmado +1 (2), Lanças +4 (2), Espadas +5 (3), Percepção +2 (2)

Talentos: Ataque Poderoso

Habilidades Especiais: Sensibilidade a luz, Visão no Escuro (20 metros), Mortal em Combate II (Machados)

Nível: 3

Górus

(Humanóide - Humano)

Combatente 2, Especialista 1

Neutro e Mal; Médio (1 quadrado)

Atributos: For 13 (+1); Des 14 (+2); Int 13 (+1)

Reações: Vigor +3; Agilidade +5; Vontade +2

Deslocamento: 10 metros (5 quadrados)

Iniciativa: +2

Ataques: Sabre +7 (1d6+2) ou Besta +4 (1d8)

Defesas: Esquiva 10, Bloqueio 13

PVs: 6 (Base de PV 5)

RD: 3 (Armadura de couro)

Perícias: Ataque Desarmado +2 (1); Espadas +6 (4), Bestas +4 (2), Escalar +2 (1), Furtividade +4 (2), Percepção +3 (2)

Talentos: Nascido no Mar, Acuidade com Arma

Habilidades Especiais: Mortal em Combate (Espadas), Treinado em Combate (Espadas), Ágil

Se Górus for morto ou levado preso seu exército ficará posicionado por mais três dias, se não receberem notícias voltarão para Mór-Long. Então se os PJs levarem a informação da posição do exército de Górus às autoridades de Tarf o duque Brune Brook fará um ataque e dizimará esse exército.

De volta a Tarf

Quando os PJs voltarem a Tarf levando Górus (ou a cabeça dele) a parte da guarda da cidade já estará mobilizada no centro da cidade. O Duque Brune Brook estará com sua guarda pessoal e outros soldados analisando papéis ao lado de Wilben Dronson enquanto o Aldermen Barton Clayter está algemado, ajoelhado e com dois soldados ao seu lado.

Assim que Wilben ver os PJs chegando os chamará e contará toda a história ao Duque. O duque será imensamente grato aos PJs e fornecerá uma recompensa no valor de 150 PO para cada um em demonstração da gratidão que sente pelos PJs, além de convidar Wilben a se tornar o Aldermen no lugar de Barton.

A guarda se manteve firme nas minas e derrotou boa parte dos goblinóides, aqueles que conseguiram fugir se espalharam pelos montes Aryan em suas tocas e buracos.

No dia seguinte, ao meio-dia, o duque fará um show em praça pública, decependo a cabeça de Barton, de Górus (se ainda estiver vivo), e dos espiões que foram encontrados graças aos documentos encontrados na casa de Barton.

Fim da aventura

A recompensa maior com certeza foi ser parte fundamental da defesa da cidade e se tornar amigo de um Aldermen de uma cidade tão influente, mas em relação ao XP devem ser analisadas algumas coisas:

- Se na mina os PJs derrotaram os monstros: 600 XP
- Se na mina, na sala 8 os PJs libertaram os mineiros: 400 XP
- Se no acampamento Górus foi derrotado: 800 XP
- Se Górus foi levado vivo: 200 XP

Mas lembre-se, esse valor de XP não é individual, ele deve ser dividido para todos os personagens que participaram da aventura.