



O COVIL DOS ORCS

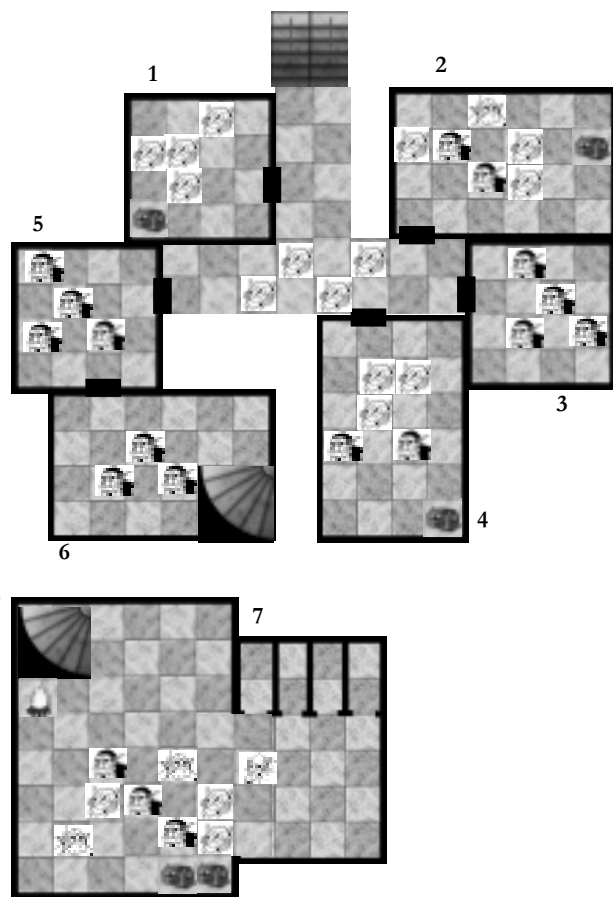
Esta é uma masmorra bem simples, apenas para dar aos heróis o gostinho de sua primeira aventura. Leia o seguinte trecho para os jogadores:

Os orcs que roubaram a vila de Lucena na noite passada fugiram para a floresta sombria e vocês foram atrás deles à cavalo. Os heróis acompanharam o rastro dos orcs por dois dias até que chegaram a uma clareira escondida perto das montanhas. O rastro dos orcs avançava por um trecho de mata densa até chegar a uma pequena caverna.

Os heróis silenciosamente se aproximam da entrada da caverna e podem ver alguns degraus esculpidos na pedra, como se formassem a entrada de uma masmorra...

O mestre coloca a escada de entrada na masmorra, um corredor 2x4 e um corredor 2x8 perpendicular, conforme a figura ao lado. Depois coloca as portas 1, 2, 3, 4 e 5 (sendo que a 5 será uma porta trancada com a chave azul).

No corredor estão 4 goblins de guarda, que atacam os personagens assim que a Aventura tiver começado!



OBS: Para montar o dormitório, utilize uma sala de 6x8, um corredor de 2x4 e a sala de masmorras com 4x6.

1 - Sala de descanso: com 4 Goblins dentro dela e um baú. O baú possui 2d6 moedas de ouro e 2d6 moedas de prata, além de roupas velhas e algumas armas enferrujadas.

2 - Sala de reuniões: essa sala tem mesa e cadeiras, mas que são arremessadas no chão pelos orcs assim que os personagens abrirem a porta. Na sala estão 3 goblins, 2 orcs e 1 hobgoblin. O baú possui 10+2d6 moedas de ouro.

3 - Sala com cheiro esquisito: Esta sala escura e com pouca iluminação possui 4 orcs armados com espadas.

4 - Sala de jogos: 3 goblins e 2 orcs estão jogando um jogo de apostas com dados quando os heróis entram na sala. Sobre a mesa de jogo destruída, os heróis podem encontrar 1d6 moedas de prata e 1 pedra ornamental (role na tabela de pedras preciosas da página 17 para saber o valor). O baú possui 3d6 moedas de ouro, 3d6 moedas de prata e 1 chave azul.

5 - Sala de guarda: 4 orcs armados com espadas estão vigiando a porta que vai para a sala 6.

6 - Sala vazia, com 3 orcs de guarda. As escadas vão para a parte inferior da masmorra, que serve de dormitório para os orcs.

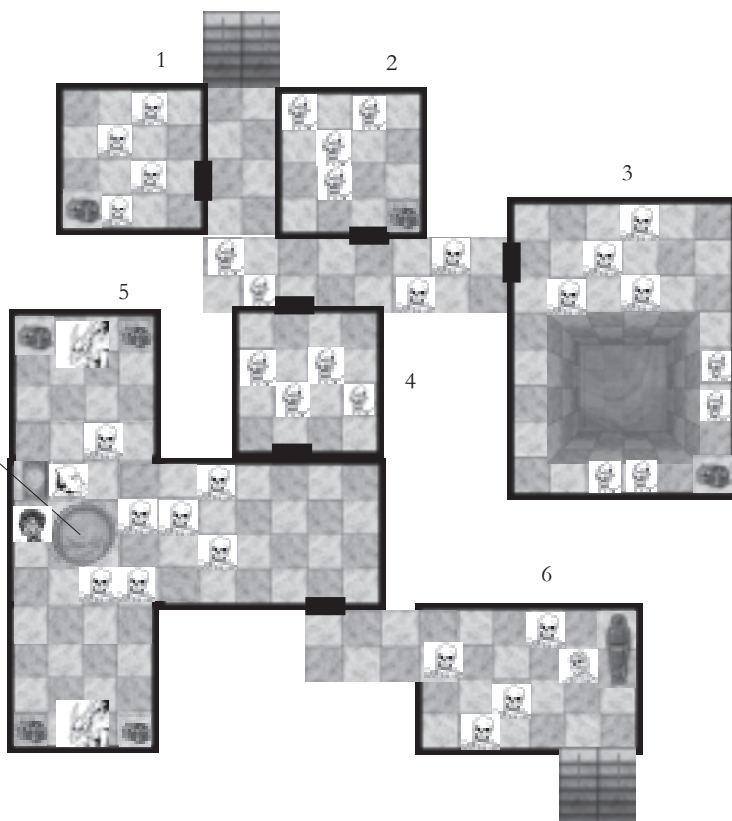
7 - Dormitórios: esta parte mais úmida da masmorra é utilizada pela gangue de goblinóides como dormitório, embora o barulho dos combates tenha despertado todos os orcs que estavam aqui. A sala contém 3 goblins, 3 orcs, 2 hobgoblins e 1 troll da floresta.

Um dos hobgoblins é o líder do grupo. Quando ele morrer, se alguém o revistar, encontrará um mapa que levará o grupo até uma outra caverna, onde esta gangue deveria levar parte do tesouro saqueado da cidade.

Cada um dos baús contém 1d6x10 moedas de ouro e 1d6x20 moedas de prata. Um deles contém também 1d3 pedras preciosas (sorteie na tabela para ver que tipo de pedras foram encontradas).



Para fazer o templo, utilize três salas 4x4, uma sala 4x6 e três corredores 2x4, encaixados conforme a figura. utilize os corredores para cobrir as paredes entre as junções.



O TEMPLO DE AZATHOTH

Rumores de um templo maligno escondido nas montanhas sombrias fez com que o prefeito da cidade de Willmount contratasse o grupo de 4 aventureiros para investigar os fatos.

Após um dia de viagem pela floresta, o grupo se deparou com dois esqueletos vagando próximo da trilha onde estavam, carregando com eles uma jovem desmaiada em direção a uma caverna. Os heróis seguiram o macabro grupo e descobriram a entrada de um Templo escondido na encosta de uma montanha.

Corredor: Logo na entrada, os aventureiros se deparam com 2 zumbis e 2 esqueletos que estavam de guarda.

1 - Sala de guarda. Os 4 esqueletos que estavam carregando a donzela em perigo estão nesta sala aguardando novas ordens de seu mestre. Quando os heróis abrem a porta, eles sacam suas espadas cimitarras e avançam lentamente em direção ao personagem que abriu a porta, atacando-o.

O baú contém os pertences da vítima dentro de um saco de veludo (3 moedas de ouro e 2 de prata, uma gema no valor de 10gp) e algumas outras tralhas, como roupas, braceletes (5gp), armas enferrujadas e 2d6 moedas de ouro.

2 - Sala de Guarda. Nesta sala estão outros 4 esqueletos, que são usados pelos sacerdotes para realizarem as missões de captura de vítimas inocentes para o sacrifício. O baú contém 2d6 moedas de ouro e 2d6 moedas de prata.

3 - Sala de Descartes. Esta sala possui um cheiro horrível. Dentro dela existe um fosso de 6m x 6m com um rio subterrâneo ao fundo, onde os restos mortais das vítimas sacrificadas são arremessados. Qualquer um que caia dentro do fosso precisará passar em um teste de Natação vs. dificuldade 9 por rodada (para nadar contra a correnteza) ou será carregado pela correnteza e jogado longe da aventura, do outro lado da montanha. A sala contém 4 zumbis e 4 esqueletos. Se os heróis estiverem lutando contra eles nas bordas do fosso, qualquer acerto crítico dos monstros fará com que o herói caia dentro do buraco!

O baú contém uma chave vermelha e 25 moedas de ouro.

4 - Antecâmara. A sala possui 4 zumbis de guarda e a porta que leva ao templo está trancada com a fechadura vermelha. A Antecâmara é uma sala de pedra repleta de entalhes representando sacrifícios humanos para um deus do Reino dos Pesadelos.

5 - Templo: Uma clériga está preparando o sacrifício da garota que os heróis encontraram previamente. Na frente da porta de entrada existe outra porta, mas fechada com a fechadura azul.

Antes de chegarem na garota, os Aventureiros precisarão enfrentar 7 esqueletos (sendo o mais afastado deles o que carrega o escudo azul). Este Esqueleto-chefe possui 20 PVs, Defesa 9 e causa 1d3+2 pontos de dano em um ataque *Normal* com a cimitarra [15XP].

Os 2 gárgulas permanecem imóveis até que um dos personagens chegue mais perto do que 2 casas da fonte, quando serão ativados e entrarão em combate também.

A clériga (use a miniatura da bruxa coberta com a capa para representá-la) possui Trevas 3, Ar 2 (com 6 pontos de magia), 16 PVs, Defesa 9, Ataque por magia ou adaga *Normal* (dano 1d3). A clériga pode fazer os seguintes feitiços, uma vez por dia: Míssil Mágico x2 (conjura 2 mísseis de uma só vez), Raio de Gelo, Escuridão, Toque Vampírico e Conjurar Esqueletos (mas ela só usará este ritual se os esqueletos forem destruídos pelo grupo)[150XP]. Ela carrega a chave Azul que abre a porta para a sala 6. Os baús contém 3d6 moedas de ouro, 3d6 moedas de prata e 2 pedras preciosas cada um.

6 - Sala da Múmia. A clériga era apenas uma das sacerdotisas do Templo. Nesta sala está uma múmia e 4 esqueletos. dentro do sarcófago estão 3d6 moedas de ouro e uma pedra preciosa classe F.

O Mestre pode encerrar a aventura por aqui OU adicionar uma escadaria que leva para o segundo nível da masmorra...