

UMA AVENTURA DE ESTÁGIO HERÓICO

DUNGEONS & DRAGONS[®]

JORNADA PELAS CAVERNAS PRATEADAS



UMA AVENTURA PARA PERSONAGENS DE NÍVEL 5
Logan Bonner

INTRODUÇÃO

Em *Jornada Pelas Cavernas Prateadas*, os PdJs perseguem uma kobold sacerdotisa dracônica em busca de um livro de profecias roubado. Um confronto inicial coloca os personagens contra dragonetes, harpias e o infame monstro da ferrugem. O grupo então chega a uma correnteza protegida por espíritos antigos e magias poderosas. No coração das Cavernas Prateadas, o grupo finalmente luta contra a kobold, agora possuída pelo espírito de um dragão morto há muito tempo e que habitava nas cavernas.

Jornada Pelas Cavernas Prateadas é uma aventura para cinco personagens de nível 5, mas se você utilizá-la com mais ou menos jogadores, a descrição dos encontros fornece instruções sobre como ajustá-los.

HISTÓRIA

Uma hesitante sacerdotisa kobold, chamada Sarna, roubou um antigo livro de profecias pertencente ao povo da fortaleza de Albura. Recentemente, orcs saqueadores ameaçavam a fortaleza e os conselhos presentes no livro foram essenciais para permitir que o povo se defenda dos invasores, portanto, sua perda é inestimável. O povo da fortaleza suspeita que a sacerdotisa possa estar aliada aos orcs e oferece 150 PO como recompensa se os PdJs conseguirem recuperar o livro roubado.

Quando a aventura começa, os personagens terão perseguido a kobold até a entrada de uma caverna remota a alguns quilômetros de Albura. Eles chegaram à fortaleza apenas algumas horas depois do furto, mas foram capazes de andar mais rápido que Sarna e seus aliados.

Antes de partirem, o povo de Albura conta aos personagens sobre as Cavernas Prateadas.

“As Cavernas Prateadas são um complexo de inúmeros túneis conectados pelo curso d’água e por canais de um grande rio. Há muito tempo, um dragão prateado chamado Erithon governava a região com garras de aço. Dizem que o seu covil era em algum lugar nas profundezas da Caverna Prateada, mas magias poderosas e criaturas malignas guardam o rio e as cavernas.”

Depois de voltar para o covil abandonado de Erithon, Sarna planeja canalizar o espírito e o poder do dragão morto usando o livro de profecias roubado.

ALBURA

A fortaleza de Albura é o lar de vários praticantes das artes mágicas, incluindo o oráculo que consultava o livro de profecias. Construída no topo de uma alta colina, a fortaleza marca o encontro de várias estradas sem manutenção, remanescentes do império de Nerath, que levam para regiões mais selvagens. Um antigo, mas funcional, círculo de teleporte pode ser encontrado em Albura e o povo da fortaleza ficará feliz em fornecer aos personagens, a seqüência de símbolos usada para ativá-lo.

GANCHOS DA AVENTURA

O objetivo principal dos PdJs é devolver o livro de profecias ao povo de Albura. Além disso, as opções a seguir podem ser usadas para trazer os personagens a Albura, especialmente se você usar a aventura como parte de uma campanha em curso.

- ◆ Os PdJs encontram um grupo de orcs saqueadores na região. Eles escutam os orcs falando sobre os recentes ataques à Albura e o plano de roubar o precioso tomo;
- ◆ Viajando pela região, os PdJs ouvem rumores sobre um tesouro abandonado nas profundezas das legendárias Cavernas Prateadas.

XP da Missão: 1000 (missão principal) se os PdJs recuperarem o livro e o devolverem à Albura.

GANCHOS SECUNDÁRIOS

Diversos ganchos menos importantes estão relacionados a locais ou eventos contidos na aventura.

- ◆ Um sábio (encontrado em Albura ou já conhecido pelos PdJs) busca informações e mapas detalhando o grande rio que flui pelas Cavernas Prateadas.

XP da Missão: 200 (missão secundária) se os PdJs retornarem com um mapa razoável ou uma descrição do curso do rio, bem como suas características.

- ◆ Albura foi construída em um antigo posto avançado do império de Nerath. Moedas e outras relíquias desta era são muito apreciadas pelo povo da fortaleza.

XP da Missão: 200 (missão secundária) se os PdJs voltarem à Albura com as moedas de Nerath encontradas no tesouro do dragão.

- ◆ Antigamente, o rio que corre pelas Cavernas Prateadas era considerado sagrado pelos clãs locais. Entretanto, a região se tornou muito perigosa para se viajar e os espíritos do rio há muito tempo vem sendo negligenciados.

XP da Missão: 200 (missão secundária) se os PdJs conseguiram se comunicar com os espíritos guardiões do rio (consulte o Encontro 3).

RESUMO DOS ENCONTROS

1. A Sacerdotisa Dracônica Errante: Os PdJs alcançam Sarna e seus guardas orcs até a remota caverna, mas a kobold já tem um plano de fuga planejado.

2. Ruínas e Ferrugem: Nas profundezas da caverna, enquanto perseguem os últimos guardas de Sarna, os PdJs encontram monstros da ferrugem, besouros escavadores e um antigo constructo guardião.

3. Rio Turbulento: Uma forte correnteza serpenteia pela região fronteira e pelas Cavernas Prateadas. Em um extenso desafio de perícia, os PdJs devem navegar pelo rio enquanto enfrentam as forças sobrenaturais que o protegem.

4. Covil de Erithon: O rio leva os PdJs até as cavernas que eram o covil de um dragão prateado morto há muito tempo. Ali, Sarna usa o livro de profecias para canalizar e reivindicar os poderes do antigo espírito.

MONSTRO DA FERRUGEM

OS MONSTROS DA FERRUGEM ESPREITAM CAVERNAS E MASMORRAS procurando metais para devorar. Isso faz deles um pesadelo para as criaturas civilizadas que habitam o subterrâneo.

MONSTRO DA FERRUGEM

UM MONSTRO DA FERRUGEM NORMALMENTE ATACA a maior e mais próxima fonte de metal, portanto, inimigos pesadamente protegidos são frequentemente o seu alvo.

Monstro da Ferrugem Guerrilheiro de Nível 6
Animal natural (Médio) 250 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra

PV 66; **Sangrando** 33

CA 20; **Fortitude** 16, **Reflexos** 21, **Vontade** 17

Deslocamento 8

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)

+11 vs. CA; 1d10+5 de dano e se o alvo estiver usando armadura pesada, ela fica enferrujando até o final do encontro. Enquanto a armadura estiver enferrujando, o alvo sofre uma penalidade cumulativa de -1 na CA, até o máximo de -5.M

⊖ **Dissolver Metal** (padrão; encontro) ⊕ **Confiável**

Contra uma criatura vestindo ou empunhando um item mágico enferrujando de nível 10 ou inferior ou qualquer item não mágico enferrujando; +9 vs. Reflexos; o item que está enferrujando é destruído.

Defesa da Ferrugem (quando é atingido por um ataque com arma; sem limite)

A arma usada no ataque fica enferrujando até o final do encontro. Enquanto a arma estiver enferrujando, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de -1 nas jogadas de dano de ataques com arma, até o máximo de -5.

Recuperar Resíduo

O monstro da ferrugem consome qualquer item destruído por ele. O *resíduo* do item mágico destruído pode ser recuperado do estômago da criatura e tem um valor de mercado igual ao do item (e não um quinto do valor).

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 8 (+2)

Des 20 (+8)

Sab 15 (+5)

Con 10 (+3)

Int 2 (-1)

Car 12 (+4)

AURANÍVORO

ALGUNS MONSTROS DA FERRUGEM DESENVOLVEM UM GOSTO PARTICULAR POR MAGIA, alimentando-se de itens infundidos com energia arcana para ficarem maiores e mais fortes.

Auranívoro

Guerrilheiro de Nível 11

Animal natural (Grande)

600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra

PV 110; **Sangrando** 55

CA 25; **Fortitude** 20, **Reflexos** 25, **Vontade** 23

Deslocamento 8

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)

+16 vs. CA; 2d6+6 de dano e se o alvo estiver usando armadura mágica, ela fica deteriorando até o final do encontro. Enquanto a armadura estiver deteriorando, o bônus de melhoria da armadura sofre uma penalidade acumulativa de -1, até um máximo igual ao bônus de melhoria da armadura.

⊖ **Dissolver Item** (padrão; recarga III) ⊕ **Confiável**

Contra uma criatura vestindo ou empunhando um item mágico deteriorando de nível 15 ou inferior; +14 vs. Reflexos; o item que está deteriorando é destruído.

Consumir Magia (quando é atingido por um ataque com arma mágica ou implemento mágico; sem limite)

A arma ou implemento utilizado no ataque fica deteriorando até o final do encontro. Enquanto estiver deteriorando, o alvo recebe uma penalidade acumulativa de -1 no bônus de melhoria, até um máximo igual ao bônus de melhoria da arma ou implemento.

Recuperar Resíduo

O auranívoro consome qualquer item destruído por ele. O *resíduo* do item mágico destruído pode ser recuperado do estômago da criatura e tem um valor de mercado igual ao do item (e não um quinto do valor).

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 12 (+6)

Des 23 (+11)

Sab 18 (+9)

Con 14 (+7)

Int 2 (+1)

Car 13 (+6)

CONHECIMENTO SOBRE MONSTROS DA FERRUGEM

Natureza CD 20: Monstros da ferrugem devoram metais para sobreviver. A maioria passa a vida se alimentando de minerais em pedras, mas metais puros e manufaturados os atraem como sangue a um tubarão.

Como a comida é escassa, os monstros da ferrugem normalmente têm apenas um ou dois filhotes por ninhada. Em lugares onde a comida é abundante, como em jazidas de metais, um casal de monstros da ferrugem pode ter dúzias de filhotes.

Natureza CD 25: Um monstro da ferrugem que se alimenta de *resíduo*, o retém no corpo. Esse *resíduo* pode ser recuperado depois da sua morte. Dentre essas criaturas, algumas, chamadas auranívoros, acabam absorvendo essa substância, crescendo em tamanho e se tornando ainda mais famintas por magia.



ENCONTRO 1: A SACERDOTISA ERRANTE

Encontro de Nível 5 (1000 XP)
Encontro de Nível 6 (1250 XP)
se a harpia for derrotada

PREPARAÇÃO

2 dragonetes sanguínários (D)
2 orcs lâminas do terror (O)
1 harpia (H)
Sarna, kobold sacerdotisa dracônica (K)

Depois de roubar o livro de profecias, Sarna fugiu para uma caverna remota para aguardar seu transporte até o covil de Erithon.

Quando os PdJs enxergarem o interior da caverna, leia:
Uma ampla caverna se divide em duas metades. O lado leste é dominado por uma grande chaminé natural, enquanto no lado oeste, um furtivo dragonete de escamas vermelhas mantém guarda na frente de dois orcs, sentados em degraus de pedra. Sobre uma plataforma rochosa, uma kobold adornada com uma tiara que ostenta a imagem de um dragão, segura uma lança e se move impacientemente.

Se os personagens esperarem fora do alcance da visão, uma harpia descerá pela chaminé natural após cerca de 10 minutos, encontrando-se com a sacerdotisa e levando-a dali. Se o combate iniciar antes disso, a harpia joga a iniciativa e ingressa na batalha durante a terceira rodada, ou quando Sarna ficar sangrando.

Sarna, Sacerdotisa Dracônica	
Artilheiro de Nível 3 (Líder)	
Humanóide natural (Pequeno – Réptil) 150 XP	
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +4; visão no escuro
PV 36; Sangrando 18	
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 15; veja também <i>pressentir armadilhas</i>	
Deslocamento 6	
⊕ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma	+7 vs. CA; 1d8 de dano.
✂ Orbe de Energia (padrão; sem limite) ♦ Congelante	À distância 10; +6 vs. Reflexos; 1d10+3 de dano congelante.
⚡ Incitar Fé (mínima; encontro)	Explosão contígua 10; os aliados kobolds dentro da área recebem 5 pontos de vida temporários e ajustam 1 quadrado.
⚡ Sopro de Dragão (padrão; encontro) ♦ Congelante	Rajada contígua 3; +6 vs. Fortitude; 1d10+3 de dano congelante. <i>Fracasso:</i> Metade do dano.
Ajustável (mínima; sem limite)	O kobold ajusta 1 quadrado.
Pressentir Armadilhas	O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.
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)
Equipamento gibão de peles, lança, máscara de ossos	

Dragonete Sanguinário		Soldado de Nível 4
Animal natural (Médio – Réptil)		175 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +7 (+12 rastreando criaturas sangrando)	
PV 53; Sangrando 26		
CA 20; Fortitude 15, Reflexos 17, Vontade 15		
Imunidades medo (enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado)		
Deslocamento 6		
⊕ Mordida (padrão; sem limite)	+11 vs. CA; 1d10+4 de dano.	
Frenesi Sanguíneo	Um dragonete sanguínário pode realizar um ataque de oportunidade contra uma criatura sangrando adjacente que ajustar.	
Sedento por Sangue	Um dragonete sanguínário recebe +3 de bônus nas jogadas de dano contra um alvo sangrando.	
Tendência Imparcial	Idiomas -	
Perícias Atletismo +8		
For 13 (+3)	Des 19 (+6)	Sab 10 (+2)
Con 13 (+3)	Int 2 (-2)	Car 13 (+3)

Orc Lâmina do Terror		Bruto de Nível 6
Humanóide natural (Médio)		250 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	
PV 87; Sangrando 43; veja também <i>ataque da fúria sanguínea</i>		
CA 18; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 16		
Deslocamento 6 (8 ao realizar uma investida)		
⊕ Alfanje (padrão; sem limite) ♦ Arma	+9 vs. CA; 3d4+6 de dano (dec. 2d4+18).	
⚡ Ataque da Fúria Sanguínea (padrão; enquanto estiver sangrando; encontro) ♦ Arma , Cura	Requer alfanje; +9 vs. CA; 4d4+6 de dano (dec. 2d4+22). <i>Efeito:</i> O orc recupera 10 pontos de vida	
Sedento por Sangue	Se atingir um alvo sangrando, o orc causa 2d4 de dano adicional.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Intimidação +7, Tolerância +11		
For 20 (+8)	Des 14 (+5)	Sab 9 (+2)
Con 17 (+6)	Int 8 (+2)	Car 8 (+2)
Equipamento corselete de couro, alfanje		

TAMANHO DO GRUPO

4 Personagens: Remova um dos orcs lâmina do terror.
6 Personagens: Adicione um escaravelho rochafirme (do Encontro 2) ou outro dragonete sanguínário.

FUGA FRACASSADA

Se Sarna for morta neste encontro, é importante que o livro de profecias chegue até as Cavernas Prateadas. Um de seus aliados orcs pode pegar o livro do manto dela e escapar com a ajuda da harpia, ou a própria harpia pode apanhar o livro e fugir (se ela for morta, uma segunda harpia chega na rodada seguinte).

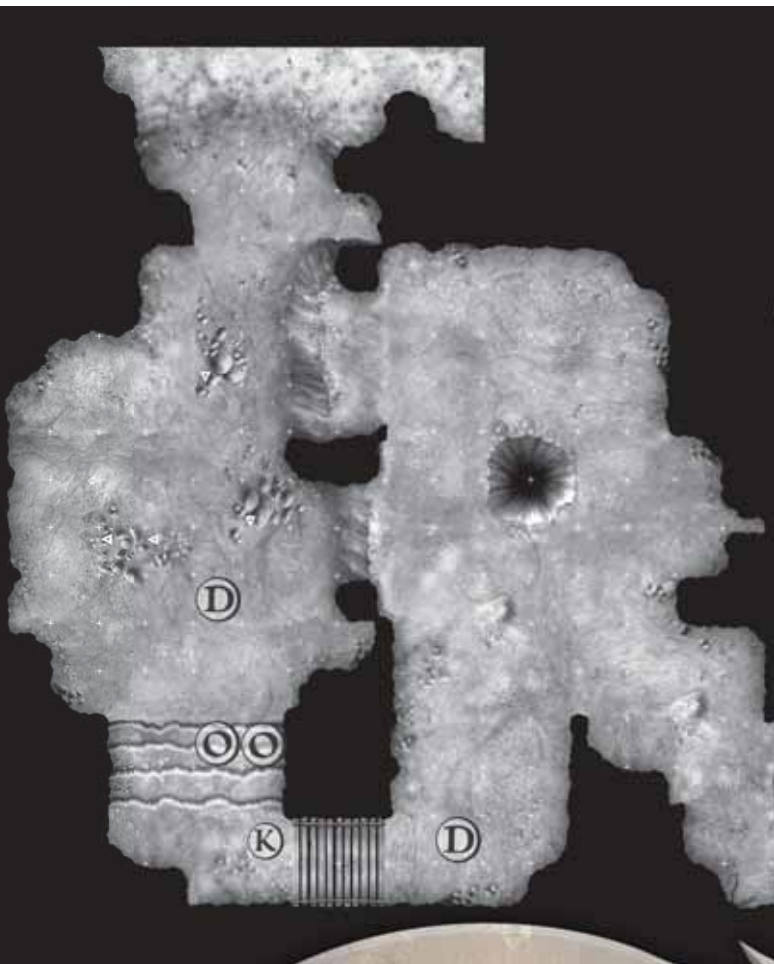
Além disso, depois da batalha os PdJs encontram uma carta no corpo de Sarna, indicando que ela é aliada de um outro sacerdote dracônico que está esperando pelo livro nas Cavernas Prateadas. Este kobold toma o lugar de Sarna no Encontro 4.

Harpia		Controlador de Nível 6
Humanóide feérico (Médio)		250 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +5		
PV 71; Sangrando 35		
CA 20; Fortitude 17, Reflexos 17, Vontade 19		
Resistências 10 vs. trovejante		
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)		
⊕ Garras (padrão; sem limite)		
+11 vs. CA; 1d8+2 de dano.		
↔ Canção Cativante (padrão; sustentação mínima; sem limite)		
↳ Feitiço		
Explosão contígua 10; criaturas surdas são imunes; +12 vs. Vontade; o alvo é empurrado 3 quadrados e imobilizado (TR encerra). Quando a harpia sustenta o poder, qualquer alvo que ainda não tenha obtido sucesso no teste de resistência contra o efeito aproxima-se 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).		
↔ Silvo Letal (padrão; recarga ☒ ☒) ↳ Trovejante		
Explosão contígua 4; +12 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).		
Tendência Maligno		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +10		
For 15 (+5)	Des 15 (+5)	Sab 14 (+5)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Car 19 (+7)

TÁTICAS

Os dragonetes tentam evitar que os combatentes corporais cheguem até Sarna, enquanto os orcs vão atrás dos PdJs que estiverem atacando a sacerdotisa à distância. Se puderem, todos focam seus ataques nos inimigos sangrando, maximizando o efeito do poder *sede de sangue*.

DAVID GRIFFITH



Sarna, impossibilitada de usar o poder *incitar fé* (que só funciona em aliados kobolds), evita o combate corpo a corpo e usa seus *orbes de energia*. Ela usa seu *sopro de dragão* logo antes de fugir com a harpia, ou ao sangrar pela primeira vez.

Quando chega, a harpia usa seu *silvo mortífero* contra os personagens, bloqueando o caminho deles até a kobold, se necessário, mas tentando evitar o combate corpo a corpo a fim de fugir dali com Sarna montada em suas costas.

TESOURO

Os orcs carregam um total de 80 PO, além de um mapa mostrando que esta é uma das lendárias Cavernas Prateadas. Outras cavernas são representadas no mapa, conectadas a esta por um rio que leva até o covil de Erithon.

CONCLUSÃO

O encontro termina se a kobold e a harpia fugirem e todos os demais inimigos forem derrotados. Mesmo que Sarna escape, se os PdJs a engajaram em combate, recompense todo o XP do encontro. Contudo, só recompense o XP da harpia se os personagens a mataram.

Conforme Sarna e a harpia escapam, leia:

Montada nas costas da harpia, a kobold ri. “Quando o poder das Cavernas Prateadas for meu, eu voltarei para lidar com vocês e o povo de Albura!” A harpia voa pela chaminé de pedra, desaparecendo da vista.

Se os PdJs impedirem a harpia ou matarem a kobold, consulte o texto na caixa “Fuga Fracassada”.

Um terceiro orc que estava explorando a segunda caverna recuou quando ouviu o som do combate. Ele espia a tempo de ver a vitória dos PdJs e então foge rapidamente.

Espiando pela passagem sudoeste, vocês percebem um orc de olhar sinistro. Sem sequer uma palavra, ele dispara pelas sombras e seus passos somem rapidamente.

Veja o Encontro 2 para mais informações.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A luz do sol que entra pela entrada e pela chaminé deixa a caverna em penumbra.

Escombros: As áreas cobertas por pedregulho são consideradas terreno acidentado.

Penhascos: Estas pequenas encostas se erguem a uma altura de 3 metros. Escalá-las exige um teste de Atletismo CD 15.

Escadas: Estes degraus quebrados e desnivelados são considerados terreno acidentado.

Ponte: Uma ponte quebradiça cobre um estreito abismo de 6 metros. CA/Reflexos 5, Fortitude 10, 15 pontos de vida.

Poço Raso: Uma depressão de meio metro foi criada pela erosão da água que cai pela chaminé natural. O poço, cheio de água, é considerado terreno acidentado.

Chaminé Natural: Oito metros acima do poço, uma chaminé de 3 metros de largura leva ao céu aberto.

ENCONTRO 2: RUÍNAS E FERRUGEM

Encontro de Nível 5 (1075 XP)

PREPARAÇÃO

2 monstros da ferrugem (F)
2 escaravelhos rochafirmes (E)
1 balestreiro (B)

Um riacho subterrâneo adentra a caverna e corre em direção a uma cachoeira, ao leste. Dois monstros da ferrugem e dois escaravelhos rochafirmes fizeram seu covil aqui, juntamente com um homúnculo balestreiro, abandonado por um aventureiro morto, há muito tempo.

O orc que veio por esse caminho tomou um tiro do balestreiro, mas fugiu pela encosta da cachoeira e usou uma canoa abandonada para escapar. O súbito aparecimento do orc pegou as criaturas locais de surpresa, mas agora elas estão alerta.

Quando os PdJs entram nesta área, leia:

A luz do dia pode ser vista ao nordeste, com uma brisa fria acompanhando o som de água corrente. Formações de cogumelos estão espalhadas pela caverna e uma balestra de 2 metros, feita de madeira e osso, foi instalada no local.

Os monstros da ferrugem começam o encontro fora de vista. Os besouros estão soterrados. Não coloque nenhuma das suas miniaturas até que eles sejam avistados ou até atacarem.

Quando os PdJs virem os monstros da ferrugem, leia:

Uma criatura quadrúpede quitinosa e ferrosa estende suas longas antenas enquanto caminha em passos rápidos.

Quando os escaravelhos aparecerem, leia:

Um enorme besouro brota do chão, rompendo as sólidas rochas ao seu redor.

TÁTICAS

O balestreiro se move para trás dos escombros para retardar a aproximação dos inimigos, atirando com cobertura, se puder.

Os monstros da ferrugem atacam o personagem mais próximo que estiver vestindo armadura de metal ou usando armas de metal. Apesar de preferirem atacar alvos diferentes, eles flanquearão um único inimigo se nenhum outro personagem próximo estiver portando metal.

Os escaravelhos usam seu poder armadilha de pedra para imobilizar as criaturas que entrarem na área vigiada pelo homúnculo. Eles fogem, escavando a rocha, se reduzidos a 10 pontos de vida ou menos.

Os monstros da ferrugem e os escaravelhos perseguem os PdJs que fugirem para a caverna oeste, mas não os que seguirem pela cachoeira.

TESOURO

Os restos esqueléticos de um explorador em cota de malha enferrujada estão entre os escombros ao leste (Percepção CD 12). Os PdJs que vasculharem os escombros encontram um *manto da resistência* +2 (LdJ, página 253), uma pedra preciosa valendo 100 PO e 40 PO.

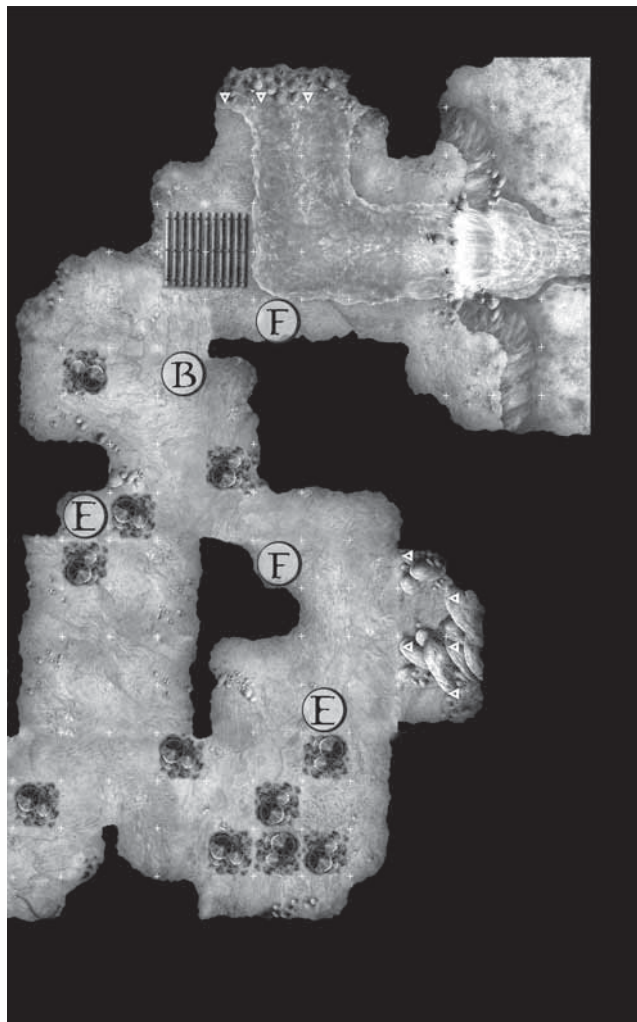
CONCLUSÃO

O encontro termina quando todos os monstros são derrotados ou quando todos os PdJs saírem da caverna.

Depois da batalha, o curso do rio pode ser visto à distância.

A cachoeira logo se une a um grande rio que corre para o leste, desaparecendo em uma crescente floresta verdejante. Onde o riacho se encontra com o rio, é possível avistar uma jangada parada na margem. Mais a frente, um orc rema freneticamente pela correnteza.

O curso do rio coincide com o mostrado no mapa do orc (consulte o Encontro 1).



CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz do sol vindo da entrada da cachoeira preenche a metade norte da caverna com luz plena, enquanto a parte sul, permanece em penumbra.

Cascalho Pesado: A região de pedras caídas é considerada terreno desafiador e pode ser atravessado com um teste de Atletismo ou Acrobacia CD 12.

Cogumelos: As formações de cogumelos são consideradas terreno acidentado.

Riacho: A água rasa é considerada terreno acidentado, mas o rio abaixo da cachoeira possui 3 metros de profundidade (Atletismo CD 10 para nadar).

Cachoeira: O riacho cai 10 metros quando sai da caverna. As pedras da cachoeira podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 15. Se escorregar, uma criatura sofre 2d10 de dano, graças à água que diminui o impacto da queda.

Balestreiro Artilheiro de Nível 4
Títere natural (Médio – Construto, Homúnculo) 175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 43; **Sangrando** 21

CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 15

Imunidades doenças, venenos

Deslocamento 6

⬇ **Pancada** (padrão; sem limite)

+11 vs. CA; 1d6+4 de dano.

⌘ **Dardo** (padrão; sem limite)

À distância 20/40; +11 vs. CA; 1d10+4 de dano.

⚡ **Tiro Duplo** (padrão; recarga ☹ ☹ ☹)

O balestreiro realiza dois ataques com dardo contra alvos diferente. Os alvos devem estar a até 5 quadrados um do outro.

Defender Área

Se um inimigo estiver dentro da área defendida (consulte a caixa “Defender”) no início do turno do balestreiro, ele recarrega seu tiro duplo.

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 15 (+4)

Des 18 (+6)

Sab 15 (+4)

Con 13 (+3)

Int 5 (-1)

Car 8 (+1)

Escaravelho Rochafirme

Soldado de Nível 5

Animal natural (Médio)

200 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +5

Marca do Escaravelho aura 1; uma criatura que começa o turno dentro da aura do escaravelho fica marcada por ele até o começo do seu próximo turno. Esse efeito requer linha de efeito e não funciona enquanto o escaravelho está escavando.

PV 67; **Sangrando** 33

CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 15, **Vontade** 17

Deslocamento 5, escavar 5

⬇ **Mordida** (padrão; sem limite)

+12 vs. CA; 1d8+5 de dano.

⬇ **Armadilha de Pedra** (padrão; sem limite)

O escaravelho rochafirme escava até seu valor de deslocamento e irrompe do solo em um quadrado adjacente ao alvo; +10 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra). A condição de imobilizado se encerra se o escaravelho não estiver mais adjacente ao alvo.

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 17 (+5)

Des 12 (+3)

Sab 16 (+5)

Con 19 (+6)

Int 1 (-3)

Car 7 (+0)

Monstro da Ferrugem

Animal natural (Médio)

Guerrilheiro de Nível 6

250 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra

PV 66; **Sangrando** 33

CA 20; **Fortitude** 16, **Reflexos** 21, **Vontade** 17

Deslocamento 8

⬇ **Mordida** (padrão; sem limite)

+11 vs. CA; 1d10+5 de dano e se o alvo estiver usando armadura pesada, ela fica enferrujando até o final do encontro. Enquanto a armadura estiver enferrujando, o alvo sofre uma penalidade cumulativa de -1 na CA, até o máximo de -5.M

⬇ **Dissolver Metal** (padrão; encontro) ⬆ Confiável

Contra uma criatura vestindo ou empunhando um item mágico enferrujando de nível 10 ou inferior ou qualquer item não mágico enferrujando; +9 vs. Reflexos; o item que está enferrujando é destruído.

Defesa da Ferrugem (quando é atingido por um ataque com arma; sem limite)

A arma usada no ataque fica enferrujando até o final do encontro. Enquanto a arma estiver enferrujando, o alvo recebe uma penalidade cumulativa de -1 nas jogadas de dano de ataques com arma, até o máximo de -5.

Recuperar Resíduo

O monstro da ferrugem consome qualquer item destruído por ele. O *resíduo* do item mágico destruído pode ser recuperado do estômago da criatura e tem um valor de mercado igual ao do item (e não um quinto do valor).

Tendência Imparcial

Idiomas -

For 8 (+2)

Des 20 (+8)

Sab 15 (+5)

Con 10 (+3)

Int 2 (-1)

Car 12 (+4)

TAMANHO DO GRUPO

4 Personagens: Remova um dos escaravelhos rochafirmes.

6 Personagens: Adicione um balestreiro com uma área defendida diferente ou um orc lâmina do terror (do Encontro 1).

DEFENDER

Um homúnculo pode ser sintonizado a uma área, criatura ou objeto específico, protegendo-o com sua própria vida. O homúnculo adquire certos poderes e benefícios nesse papel de guardião (indicados nas estatísticas).

Defender Área: O homúnculo balestreiro defende a área de 5 quadrados de largura mostrada no mapa.

A DESTRUIÇÃO DE UM ITEM MÁGICO

Se um monstro da ferrugem destruir um item mágico, uma quantia de *resíduo* igual ao valor completo do item pode ser resgatada do estômago da criatura morta. O desafio de perícia no Encontro 3 dá aos PdJs a opção de substituir um item mágico perdido, na medida que ele se dirige às Cavernas Prateadas.



ENCONTRO 3: RIO TURBULENTO

Encontro de Nível 5 (1000 XP)

PREPARAÇÃO

Esse encontro consiste de um extenso desafio de perícia que cobre a viagem dos PdJs pelo rio que conecta diferentes seções das Cavernas Prateadas.

Quando os PdJs descerem pela encosta da cachoeira e chegarem até a jangada, leia:

O largo rio a frente corre rápido, mas parece navegável. Além disso, a jangada é antiga, mas está em boas condições, embora aparentemente, o orc tenha feito uma rápida tentativa de rebenatar as cordas.

A PASSAGEM DO RIO

Esse desafio de perícia contém diversos segmentos que acontecem conforme os PdJs avançam. As perícias que são úteis durante todo o desafio são apresentadas no início, seguidas pelas perícias que podem ser usadas em cada um dos segmentos.

Nível: 5 (1000 XP).

Complexidade: 5 (12 sucessos antes de 3 fracassos).

Sucesso: Os PdJs chegam ao Encontro 4 no momento em que Sarna termina o seu ritual. Embora ela tenha canalizado o espírito do dragão prateado, morto há muito tempo, o ritual a deixou vulnerável.

Fracasso: Os PdJs saem do curso, danificam a jangada ou são atrasados por outros eventos durante a jornada. Cada personagem perde 1 pulso de cura e o grupo só chega ao Encontro 4 depois que Sarna ganhou poderes plenos concedidos pelo ritual.

TESTES GERAIS

Com algumas exceções, esses testes podem ser usados em qualquer ponto do desafio.

Perícias Principais: Natureza, Percepção, Ladinagem.

Natureza (CD 12): O PdJ navega pelas bifurcações do rio. Essa perícia não pode ser usada nos últimos dois seguimentos do desafio.

Percepção (CD 17): O PdJ avista a canoa do orc, a frente, e consegue segui-lo. Cada PdJ só pode ganhar 1 sucesso com essa perícia, não mais do que 1 por segmento.

Ladinagem (CD 12): O PdJ consegue realizar alguns reparos para manter a velha jangada flutuando. Este teste só pode conceder 1 sucesso durante todo o desafio.

Perícias Secundárias: Tolerância.

Tolerância (CD 12): O PdJ se mantém alerta, apesar dos rigores da jornada. Com um sucesso no teste de Tolerância, o PdJ pode jogar novamente um teste no qual acabou de fracassar. Cada personagem só pode utilizar esse recurso uma vez durante todo o desafio.

FLORESTA

O primeiro segmento da jornada acontece logo que os PdJs entram no rio.

Perícias Principais: Natureza.

Natureza (CD 7): Navegar pelo rio é mais fácil enquanto ainda é possível reconhecer alguns marcos. Use esse CD em vez do indicado na seção “Testes Gerais”.

CORREDEIRA SUBTERRÂNEA

Depois de 3 sucessos no desafio de perícia, o rio passa por uma área subterrânea de águas brancas e magias ancestrais.

Na medida em que o rio adentra a abertura sob uma alta encosta rochosa, uma série de correntes repentinas surge sem explicação. Sem ter como evitá-la, a jangada é impulsionada para frente enquanto, por todos os lados, ondas brancas batem furiosamente contra as rochas. Vozes fugazes preenchem o ar, com gritos em fúria.

Quando a jangada entra nessa área, cada PdJ deve realizar um teste de Acrobacia ou Atletismo CD 17. Se falhar no teste, o personagem cai na água. Esse teste não consta como sucesso ou falha no desafio, mas serve de preparação para os seguintes testes.

Perícias Principais: Acrobacia, Atletismo, Tolerância.

Acrobacia (CD 12): Um PdJ que estiver dentro da jangada pode fazer um teste de Acrobacia para manter o curso e evitar os perigos. Esse teste pode conceder até 2 sucessos para o desafio.

Atletismo (CD 17): Um PdJ que caiu na água pode nadar de volta para a jangada ou flutuar pela correnteza. Esse teste só pode conceder 1 sucesso para o desafio.

Tolerância (CD 17): Um PdJ que estiver dentro da jangada ou na água pode fazer um teste de Tolerância para suportar a correnteza. Esse teste só pode conceder 1 sucesso para o desafio.

Perícias Secundárias: Diplomacia.

Diplomacia (CD 12): O PdJ pode tentar falar com as vozes enfurecidas, acalmando-as. Esse teste não conta como um sucesso ou fracasso no desafio de perícia, mas um sucesso concede um bônus de +5 em todos os testes seguintes de Atletismo ou Tolerância durante esse segmento do desafio.

CALMARIA

Depois de 6 sucessos no desafio de perícia, a jangada emerge do subterrâneo e o rio volta ao normal. Apenas as perícias apresentadas em “Testes Gerais” podem ser usadas nesse seguimento.

Os PdJs encontram um velho barco naufragado, ao qual eles podem se prender temporariamente. Dentro dele, encontra-se um esqueleto vestindo um equipamento degradado e um par de botas de travessia (*LdJ*, página 251).

FANTASMAS GUARDIÕES

Esse segmento ocorre logo após os PdJs terem conseguido 7 sucessos no desafio. Dois espíritos guardiões, ambos antigos arcanistas do império de Nerath, interrompem o progresso do grupo.

Sem nenhum aviso, em meio a uma atmosfera turva e nebulosa, a jangada para no meio do rio. Sob a trêmula superfície da água, é possível enxergar diversos corpos sem movimento, com suas armas e armaduras brilhando. À frente da jangada surgem dois fantasmas de forma humana, vestidos em nobres mantos. “Este é o domínio dos mortos honoráveis de Nerath. Apresentem suas oferendas de passagem ou provem que são merecedores de continuar a travessia pelo rio.”

Enquanto a jangada estiver sendo mantida em estase pelos espíritos, testes de Natureza para navegação não podem ser realizados.

Perícias Principais: Arcanismo, Blefe, Diplomacia, Ladinagem.

Arcanismo (CD 12): O PdJ enaltece os guardiões ao demonstrar sua dedicação e respeito às artes arcanas.

Blefe ou Diplomacia (CD 17): O personagem apresenta os feitos do grupo e o seu nobre propósito, tentando convencer os guardiões que não são uma ameaça.

Ladinagem (CD 17): O PdJ forja rapidamente a carta de passagem requisitada pelos guardiões (veja a caixa abaixo). Um sucesso nesse teste permite que o grupo passe para o próximo segmento, mas um fracasso resulta em uma penalidade de -2 em todos os demais testes contra os guardiões.

Perícias Secundárias: Diplomacia, Intuição.

Diplomacia (CD 7): Um PdJ pode convencer os guardiões a entregarem os itens dos mortos no fundo do rio. Com um sucesso no teste, o PdJ pode obter um item mágico em troca de uma quantidade de *residuum* igual ao custo do item. O uso dessa perícia não conta como sucesso ou fracasso no desafio, mas permite aos PdJs substituírem quaisquer itens perdidos na luta contra os monstros da ferrugem no Encontro 2.

Armas e armaduras obtidas dessa forma devem ser consistentes com aquelas obtíveis como tesouro (ou seja, no máximo um item de nível 9 para um personagem de nível 5). Os guardiões absorvem o *residuum* em sua forma fantasmagórica enquanto o item desejado emerge da água.

Intuição (CD 12): O PdJ reconhece os guardiões como arcanistas de Nerath. Um sucesso nesse teste não conta como sucesso ou fracasso para o desafio, mas concede um bônus de +2 em todos os testes subsequentes contra os guardiões.

INTERPRETANDO OS GUARDIÕES

Os guardiões do rio são estóicos e difíceis de entender. Se forem apresentados com uma carta de passagem de Nerath, eles permitem que a jangada passe, mas insistem que os personagens os convençam de que não representam uma ameaça ao (agora decaído) império. Eles acreditam que Nerath ainda é soberana e rejeitam quaisquer argumentos ou evidências do contrário.

CAVERNA DO DRAGÃO

Quando os PdJs tiverem 10 sucessos, os guardiões do rio permitem a passagem pelos túneis de pedra que levam até o Encontro 4.

Na medida em que o rio passa sob um grande túnel de pedra, a escuridão predomina. Contudo, depois de ser levada pela agora leve correnteza por apenas alguns minutos, a jangada chega a um amplo subterrâneo que se divide em sete canais. Nenhum sinal ou pista indica qual é o caminho correto.

Os PdJs não podem usar Natureza para navegar aqui.

Perícias Principais: Arcanismo, Exploração, Percepção.

Arcanismo (CD 12): Detectando a presença residual de energia mágica, os personagens diminuem o número possível de caminhos. Esse teste só pode ser usado para receber 1 sucesso durante o desafio.

Exploração (CD 12): O PdJ observa o fluxo do rio para perceber qual corrente corre com mais velocidade, possivelmente identificando o caminho correto.

Percepção (CD 17): O personagem percebe uma ranhura de madeira recente na parede de um dos túneis, indicando que o orc arrastou sua canoa por aqui. Esse teste concede 2 sucessos para o desafio.

TESOURO

Veja a seção “Calmaria”, acima.

CONCLUSÃO

A jangada flutua por um túnel extenso e curvilíneo que eventualmente leva os PdJs a uma ampla caverna subterrânea. Consulte o próximo encontro para maiores detalhes.

VOCÊ ESTÁ NADANDO?

Esse desafio considera que os PdJs estão usando a jangada encontrada debaixo da caverna. Se não estiverem, todos precisam participar de um teste de grupo de Atletismo CD 15 no início do desafio. Se forem bem-sucedidos, o grupo recebe um sucesso, caso contrário, recebem um fracasso. Dê aos PdJs uma segunda chance de obter um barco ao final da seção “Floresta”, apresentando um barco abandonado na beira do rio. Se eles continuarem nadando, devem então realizar um novo teste de grupo de Atletismo (CD 15) em cada segmento (CD 20 na seção “Corredeira Subterrânea”). Os personagens não recebem novos sucessos nesses testes, mas podem acumular fracassos.

TAMANHO DO GRUPO

4 Personagens: O encontro é reduzido para complexidade 4 (requerendo 10 sucessos para completar) e recompensa 800 XPA. “Calmaria” acontece depois de 5 sucessos, os “Fantasmas Guardiões”, depois de 6, e a “Caverna do Dragão”, depois de 9.

6 Personagens: O encontro requer 14 sucessos e recompensa 1200 XP. A “Corredeira Subterrânea” acontece depois de 4 sucessos, a “Calmaria”, depois de 8, os “Fantasmas Guardiões”, depois de 9, e a “Caverna do Dragão”, depois de 12.

ENCONTRO 4: COVIL DE ERITHON

Encontro de Nível 7 (1500 XP)

PREPARAÇÃO

2 orcs lâminas do terror (O)
1 orc favorito de Gruumsh (G)
Sarna, Receptáculo de Erithon (E)

Sarna terminou o ritual que canalizava o espírito do dragão prateado Erithon em seu corpo. Entretanto, se os PdJs tiveram sucesso no desafio de perícia “Rio Turbulento”, o ritual a deixou vulnerável (veja o bloco de estatísticas).

Quando os PdJs entrarem na caverna, coloque as miniaturas adjacente à jangada, e então, leia:
Vocês chegam a uma caverna ampla e iluminada, onde o canal do rio continua numa pequena cachoeira ao sul. À direita, encontra-se um abismo, e uma voz brutal vem dessa direção.

Se os orcs avistarem os PdJs, eles atacam imediatamente. Sarna entra em combate na segunda rodada.

Quando os PdJs virem Sarna como Receptáculo de Erithon, leia:

A kobold sacerdotisa dracônica carrega a mesma lança e tiara, mas suas escamas estão com um brilho prateado. “Seu novo governante está aqui, com poder e beleza renascidos! Ajoelhem-se perante Erithon, o Senhor Dragão das Cavernas Prateadas!”

TÁTICAS

O orc favorito de Gruumsh usa olho da cólera contra um PdJ de cada vez, atacando com *martelo do caos* ou usando seu *braço célere da destruição* para ajudar um aliado sangrando. Quando estiver sangrando, ele entra em combate corpo a corpo com seu *pulso do guerreiro*.

Os orcs lâminas do terror atacam os PdJs com armaduras mais leves com suas alfanjes ou com o ataque da *fúria sanguínea*. Eles se focam em inimigos sangrando sempre que possível, a fim de causar mais dano.

Sarna entra no meio da batalha, usando seu *sopro de dragão* sempre que possível, entre seus *golpes argênteos*. Sua *transformação sangrenta* faz com que ela lute ainda mais ferozmente.

TESOURO

Os últimos resquícios do tesouro de Erithon estão espalhados pela caverna: 100 PO, 1000 PP, 275 moedas de ouro de Nerath. O povo de Albura ficará feliz em trocar as moedas de Nerath por três gemas valendo 100 PO.

TAMANHO DO GRUPO

4 Personagens: Remova um dos orcs lâmina do terror.

6 Personagens: Adicione um monstro da ferrugem ou um orc lâmina do terror.

Orc Lâmina do Terror

Humanóide natural (Médio)

Bruto de Nível 6
250 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 87; **Sangrando** 43; veja também *ataque da fúria sanguínea*
CA 18; **Fortitude** 19, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Deslocamento 6 (8 ao realizar uma investida)

⊕ **Alfanje** (padrão; sem limite) ⊕ **Arma**

+9 vs. CA; 3d4+6 de dano (dec. 2d4+18).

⊖ **Ataque da Fúria Sanguínea** (padrão; enquanto estiver sangrando; encontro) ⊕ **Arma, Cura**

Requer alfanje; +9 vs. CA; 4d4+6 de dano (dec. 2d4+22).

Efeito: O orc recupera 10 pontos de vida

Sedento por Sangue

Se atingir um alvo sangrando, o orc causa 2d4 de dano adicional.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Gigante

Perícias Intimidação +7, Tolerância +11

For 20 (+8)

Des 14 (+5)

Sab 9 (+2)

Con 17 (+6)

Int 8 (+2)

Car 8 (+2)

Equipamento corselete de couro, alfanje

Orc Favorito de Gruumsh

Controlador de Elite de Nível 5 (Líder)

Humanóide natural (Médio)

400 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
Cólera de Gruumsh aura 10; os orcs dentro da aura podem ~~utilizar o ataque~~ *golpe mortuoso* (veja abaixo).

PV 128; **Sangrando** 64; veja também *pulso do guerreiro* e *golpe mortuoso*

CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 17

Testes de Resistência +2

Deslocamento 6 (8 ao realizar uma investida)

Pontos de Ação 1

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

+10 vs. CA; 1d8+3 de dano.

⊖ **Pulso do Guerreiro** (padrão, enquanto estiver sangrando; encontro) ⊕ **Arma, Cura**

O olho de Gruumsh desferiu um ataque ~~corpo a corpo básico~~ e recupera 32 pontos de vida.

⊖ **Golpe Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida)

O orc desferiu um ataque ~~corpo a corpo básico~~.

↗ **Olho da Ira** (mínima; sem limite) ⊕ **Medo**

À distância 5; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -4 de penalidade na CA (TR encerra).

↗ **Braço Célere da Destruição** (padrão; recarga ☒ ☒) ⊕ **Cura**

À distância 5; um orc dentro do alcance desferiu um ataque ~~corpo a corpo básico~~ (usando uma ação livre) e recupera 15 pontos de vida se atingir um inimigo; ou 5 pontos de vida se fracassar.

✦ **Martelo do Caos** (padrão; encontro) ⊕ **Energia**

Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +8 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano energético e o alvo fica derrubado. **Fracasso:** Metade do dano e o alvo não fica derrubado.

Chamado da Batalha (reação imediata; quando atingido por um ataque corpo a corpo pela primeira vez)

Um aliado orc a até 10 quadrados realiza uma investida contra um inimigo adjacente ao favorito de Gruumsh.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante

Perícias Intimidação +10, Religião +10, Tolerância +10

For 17 (+5)

Des 14 (+4)

Sab 12 (+3)

Con 16 (+5)

Int 11 (+2)

Car 17 (+5)

Equipamento corselete de couro, manto de pele, lança

Sarna, Receptáculo de Erithon

Bruto de Elite de Nível 7

Humanóide natural (Pequeno – Dragão), kobold 600 XP

Iniciativa +6 Sentidos Percepção +12; visão no escuro

Libertação de Erithon (Congelante) aura 5; enquanto Sarna estiver sangrando, cada inimigo que começar o turno dentro da aura sofre 5 pontos de dano congelante ou recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque até o começo do seu próximo turno (à escolha do alvo).

PV 184; Sangrando 92; veja também *transformação sangrenta e libertação de Erithon*

CA 21; Fortitude 20, Reflexos 19, Vontade 21

Resistências 5 vs. congelante Vulnerabilidades veja *consequências do ritual*

Testes de Resistência +2

Deslocamento 6, voo 4 (pairar)

Pontos de Ação 1 (só pode gastar enquanto estiver sangrando)

⬇ Lança (padrão; sem limite) ⬆ Arma

+10 vs. CA; 2d8+5 de dano.

⚡ Golpe Argênteo (padrão; sem limite) ⬆ Congelante

Explosão contígua 1; +10 vs. CA; 2d8+5 de dano congelante.

⚡ Sopro de Dragão (padrão; recarga Ⓜ Ⓜ) ⬆ Congelante

Rajada contígua 5; +8 vs. Reflexos; 3d6+5 de dano congelante e o alvo adquire vulnerabilidade 5 a todos os tipos de dano até o final do próximo turno de Sarna.

⚡ Transformação Sangrenta (ao sangrar pela primeira vez; encontro) ⬆ Medo

Explosão contígua 5; +8 vs. Vontade; o alvo fica pasmo (TR anula). *Efeito:* Sarna recebe um bônus de +2 em seu deslocamento de voo e causa 1d4 adicional nas jogadas de dano até o final do encontro.**Consequências do Ritual**

Se os PdJs obtiveram sucesso no desafio de perícia do Encontro 3, Sarna adquire vulnerabilidade 5 a todos os tipos de dano até ficar sangrando pela primeira vez.

Ajustável (mínima; sem limite)

Sarna ajusta 1 quadrado.

Tendência Maligno

Idiomas Comum, Dracônico

For 19 (+7)

Des 16 (+6)

Sab 18 (+7)

Con 12 (+4)

Int 12 (+4)

Car 12 (+4)

Equipamento gibão de pele, lança, tiara

CONCLUSÃO

Se Sarna e o orc favorito de Gruumsh forem derrotados, os orcs lâmina do terror fogem.

O livro de profecias está aberto na ala sudoeste da câmara, onde, em uma pedra trabalhada, uma paisagem entalhada retrata o dragão prateado Erithon atacando uma vila. Uma porta secreta (Percepção CD 17) leva para uma ampla escadaria em espiral que sobe até a entrada de uma nova caverna (não mostrada no mapa), onde se encontra um círculo de teleporte. Os PdJs podem usar o círculo para viajar de volta para Albura (adicione as 50 PO dos componentes do ritual na recompensa abaixo). Caso contrário, um dia de viagem os leva de volta à fortaleza.

Devolver o livro de profecias concede aos PdJs uma recompensa adicional de 150 PO. Tendo cumprido sua missão, um grande banquete é organizado em honra dos personagens.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas espalhadas pela caverna preenchem a área com luz plena.

Rochas e Cristais: Os quadrados com terreno rochoso e cristais naturais são considerados terreno acidentado.

Encosta: As encostas têm 3 metros de altura e separam as alas leste e oeste da caverna. Escalar a encosta requer um teste de Atletismo CD 15.

Escadas: Esses degraus quebrados e desnivelados são considerados terreno acidentado.

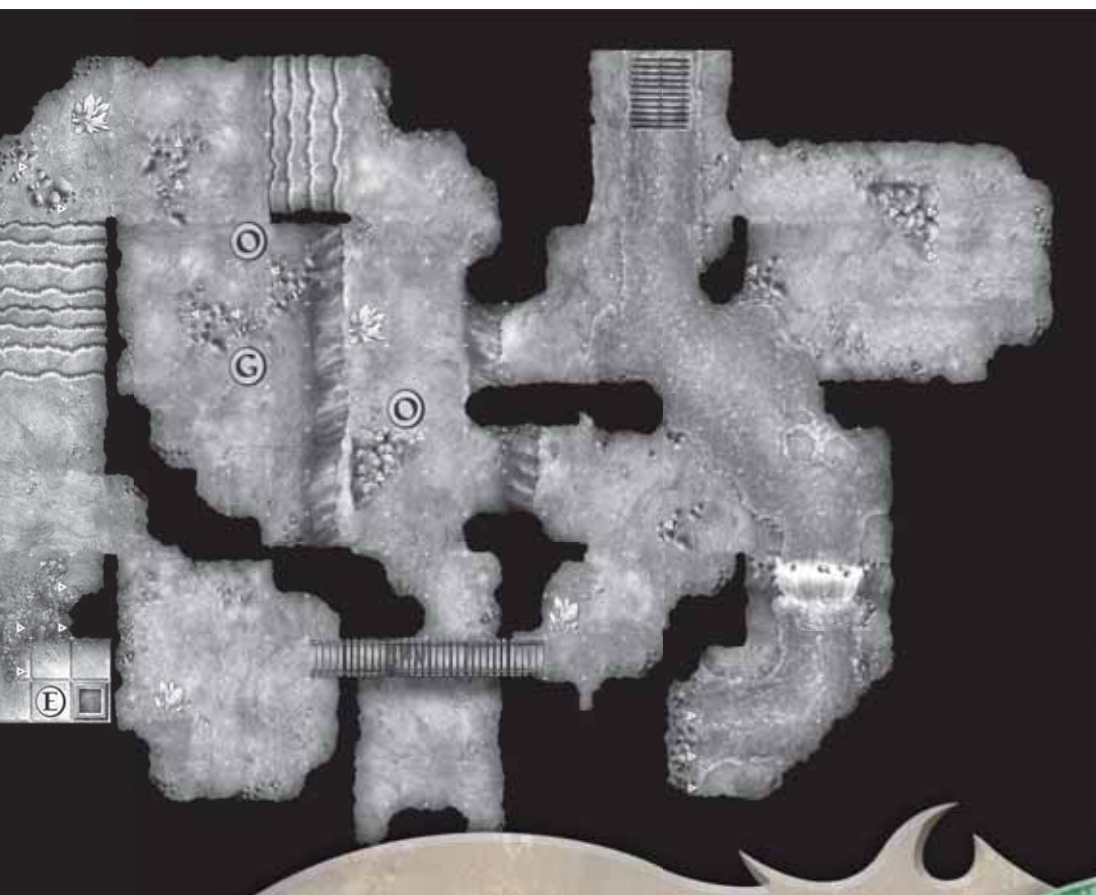
Riacho: A água rasa é considerada terreno acidentado, mas o rio que corre depois da cachoeira tem 3 metros de

profundidade (Atletismo CD 10 para nadar).

Cachoeira: O riacho cai 10 metros quando sai da caverna. As pedras da cachoeira podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 20. Se escorregar, uma criatura sofre 2d10 de dano, graças à água que diminui o impacto da queda.

Ponte: Uma ponte quebradiça cobre um estreito abismo de 6 metros. CA/Reflexos 5, Fortitude 10, 15 pontos de vida.

Vasos Rituais: Dois vasos rituais estão na câmara sudoeste, cheios com os componentes utilizados no ritual de Sarna.





RITUAIS ANTIGOS E MAGIAS TERRÍVEIS

Uma sacerdotisa kobold roubou um antigo livro de profecias pertencente ao povo da fortaleza fronteiriça de Albura. Ela em um terrível plano para o livro - e só heróis valorosos poderão impedi-la!

Essa aventura de Dungeons & Dragons é adequada para cinco personagens de nível 5, mas contém observações sobre como ajustá-la para grupos de 4 a 6 personagens. Criada especificamente para o evento do Dia Mundial de D&D, essa aventura contém a descrição detalhada dos encontros, a tática dos inimigos e os blocos de estatística de alguns monstros conhecidos e outros novos, presentes no lançamento do *Monster Manual 2*.

Para uso com os seguintes produtos básicos da 4ª edição de DUNGEONS & DRAGONS

Livro do Jogador® Manual dos Monstros®
Guia do Mestre® D&D™ Masmorras Montáveis®

