

NO INTERIOR
DO ANTRO
DAS SOMBRAS



NO INTERIOR DO ANTRO DAS SOMBRAS

Uma aventura para personagens de nível 1.

Um elfo maligno pretende sacrificar dois inocentes para obter grandes poderes destrutivos. Conseguirão os heróis impedir seus planos terríveis a tempo?

Design da Aventura: Stephen Radney-MacFarland e Peter Schaefer

Desenvolvimento da Aventura: Andy Collins

Edição: Chris Tulach

COMO USAR ESTA AVENTURA

Essa aventura apresenta quatro encontros correlacionados, ambientados no interior e no subterrâneo de uma cripta assustadora denominada Mausoléu do Antro das Sombras.

O Mestre deve ler a aventura inteira para se familiarizar com o texto. As seções intituladas “História”, “Preparação da Aventura” e “Resumo da Aventura” descrevem os acontecimentos da aventura e o que é esperado dos personagens. A seção “Aliado em Potencial” descreve uma reviravolta interessante na trama, que permitirá que os personagens mais astutos transformem um inimigo mortífero em um aliado bastante útil.

LENDO OS ENCONTROS

No início de cada encontro desta aventura, você encontrará o nível daquele encontro (que representa sua dificuldade relativa) e um valor da recompensa em XP (pontos de experiência) fornecida quando o grupo superar o encontro.

Os encontros de níveis mais elevados fornecem mais XP que os encontros de níveis menores, embora também sejam mais perigosos. Como é formado de personagens de nível 1, o grupo deve ser capaz de lidar com encontros de nível 1 sem muitas dificuldades. Um encontro de nível 2 será um pouco mais difícil e o encontro final será bastante desafiador, dependendo dos oponentes que estiverem presentes.

Depois que os PdJs superarem um encontro, o grupo precisa dividir a recompensa em XP daquela cena. Por exemplo, se um grupo de cinco aventureiros superar o Encontro 1, cada um receberá 100 XP (500 XP divididos por 5 heróis).

A maioria dos encontros inclui uma seção de texto descritivo em *itálico*. O Mestre deve ler esse material para os jogadores no momento indicado pelo encontro (em geral, quando os heróis entram na sala pela primeira vez, mas algumas vezes quando outros eventos ocorrem).

A seção “Características da Área” inclui quaisquer aspectos interessantes ou objetos presentes no local. A maior parte dessa informação deve ser compartilhada com qualquer jogador que perguntar, mas em alguns casos o encontro especificará o contrário.

Cada encontro também possui orientações sobre como utilizar os monstros. Essa seção explica quaisquer informações especiais existentes nas estatísticas de jogo dos monstros.

LENDO O BLOCO DE ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Cada criatura nesta aventura possui um conjunto de estatísticas de jogo organizado de uma forma específica. Embora cada monstro do jogo seja único, todos eles partilham determinadas estatísticas gerais que funcionam de modo similar.

A primeira linha contém o nome do monstro, seu nível e sua função. Por exemplo, o espírito das sombras do Encontro 1 é um Espreitor de Nível 4. Essa informação revela quão resistente é o monstro (quanto maior o nível, mais poderosa a criatura) e a forma como ele normalmente age em combate. Não é necessário se preocupar com essa informação quando estiver conduzindo a aventura – cada encontro resume as táticas do monstro – mas se o Mestre desejar aprender mais sobre as funções das criaturas, deverá consultar o Guia do Mestre.

A linha seguinte inclui a origem e tipo do monstro e, em parênteses, seu tamanho e subtipos. Você provavelmente não precisará dessa informação para conduzir os encontros. A recompensa em XP por derrotar o monstro também estará indicada nessa linha, mas já foi considerada na recompensa em XP do encontro.

Adicione o valor de Iniciativa do monstro ao resultado da jogada de 1d20, realizada no início do encontro, para determinar a ordem de combate.

A linha “Sentidos” contém o valor de Percepção (que deve ser adicionado a todas as jogadas de d20 quando o monstro tentar enxergar, ouvir ou sentir alguma coisa), além de quaisquer sentidos especiais possuídos pela criatura (se houverem, estarão descritas no encontro).

O valor de pontos de vida (PV) da criatura indica a quantidade de dano que os personagens precisam causar ao monstro para derrotá-lo. Metade desse valor (arredondado para baixo) indica quando a criatura atinge a condição “Sangrando”. Alguns monstros atuam de forma diferente quando estão sangrando e muitos poderes funcionam de modo distinto quando visam um adversário que está sangrando. Enquanto estiver conduzindo o combate, o Mestre deve sempre informar aos jogadores quando um monstro atinge essa condição, caso os heróis tenham poderes especiais que sejam úteis contra inimigos que estiverem sangrando (e também para indicar que eles estão a caminho de derrotar o monstro).

As defesas de CA (Classe de Armadura), Fortitude, Reflexos e Vontade indicam os números alvo que os personagens devem obter em suas jogadas de ataque para atingir a criatura.

O Deslocamento indica o número de quadrados que o monstro percorre, usando uma ação de movimento. Em vez de utilizar todo o seu deslocamento, a criatura pode escolher percorrer somente um quadrado: essa manobra é chamada de ajuste e não provoca ataques de oportunidade.

Um monstro sempre terá um ou mais ataques. Cada ataque possui um símbolo que indica qual o seu tipo:

‡ **Ataque corpo a corpo:** Uma criatura pode utilizar seu ataque corpo a corpo contra qualquer oponente em um quadrado adjacente. Alguns ataques desse tipo possuem o símbolo ⊕; isso significa que eles são considerados ataques básicos e podem ser utilizados durante os ataques de oportunidade, investidas ou em qualquer

ocasião em que o monstro precise realizar um ataque básico corpo a corpo.

✧ **Ataque à distância:** Uma criatura pode utilizar seu ataque à distância contra qualquer oponente dentro do alcance indicado. Executar um ataque à distância provoca ataques de oportunidade dos inimigos adjacentes ao personagem (veja “Ações em Combate” no Capítulo 9 do Livro do Jogador para obter detalhes sobre os ataques de oportunidade). Alguns ataques à distância possuem o símbolo ☞; isso significa que eles são considerados ataques básicos e podem ser utilizados em qualquer ocasião em que o monstro possa realizar um ataque básico à distância.

↩ **Contíguo:** Um ataque contíguo descreve algum tipo de energia ou efeito similar que emana a partir do atacante para fora de seu quadrado. Ele afeta qualquer criatura (aliada ou inimiga) que estiver dentro da área do ataque, a não ser que o poder diga o contrário.

Um ataque contíguo pode ser uma explosão – que afeta todas as criaturas dentro do número indicada de quadrados, a partir do usuário; ou uma rajada – que afeta todas as criaturas em uma área adjacente em forma de cubo com aresta (altura, largura e comprimento) equivalente ao número indicado de quadrados.

✧ **Área:** Um ataque de área cria um efeito mágico que preenche uma área em volta de um quadrado afastado do personagem. Todos os ataques de área nesta aventura são explosões – isso significa que afetam qualquer alvo no quadrado visado, assim como em quaisquer quadrados dentro da área indicada pelo ataque. Eles são similares às explosões restritas, mas em vez da explosão partir do quadrado do personagem, ela se inicia em outro quadrado selecionado pelo jogador e dentro do alcance do poder.

Depois do símbolo, temos o nome do ataque (como “toque sombrio”). Entre parênteses, logo depois do nome do ataque, são indicados a ação necessária para ativar aquele efeito – em geral, uma ação padrão – e sua frequência de utilização. Um ataque “sem limite” pode ser usado quantas vezes o monstro desejar (se ele dispuser da ação necessária, é claro). Um ataque “por encontro” só pode ser ativado uma vez a cada encontro. Se um monstro sobreviver ao encontro, ele recuperará todos os seus ataques por encontro depois de repousar por cerca de 5 minutos (similar aos personagens dos jogadores).

Alguns poderes incluem a palavra recarrega dentro dos parênteses; quando o monstro utilizar um desses ataques, jogue 1d6 no início de cada um de seus turnos. Se o resultado for igual ou superior ao número indicado, o monstro obtém uma nova ativação do poder, como se tivesse descansado.

A segunda linha de descrição do ataque indica o modificador da jogada de ataque (o número adicionado à jogada de d20 que é realizada quando o monstro utiliza o poder), a defesa que precisa ser alcançada nesta jogada e o efeito em caso de sucesso. Esse efeito normalmente inclui a quantidade e o tipo de dano causado (como 2d6+2 de dano necrótico) e pode conter um ou mais efeitos especiais.

Cada monstro possui uma Tendência e pode ser capaz de falar e compreender um ou mais Idiomas. Além disso, se for excepcionalmente treinado em uma ou mais Perícias, elas estarão listadas nesse campo.

Finalmente, são fornecidos os valores dos atributos da criatura, assim como o modificador base e o valor total para os testes de cada atributo, entre parênteses. É improvável que o valor de atributo da criatura ou o modificador base

seja utilizado durante o jogo. No entanto, é possível que sejam usados os modificadores de teste (que incluem metade do nível do monstro, conforme a regra padrão) quando a criatura tiver que realizar um teste com uma perícia que não está inclusa na linha superior do bloco. Por exemplo, caso um dos soldados hobgoblins do Encontro 2 precise executar um teste inesperado de Intuição, o Mestre deve utilizar seu modificador total de Sabedoria (o segundo valor, depois da barra, na frente da pontuação de Sabedoria).

Além das habilidades básicas, muitas outras informações podem ser encontradas no bloco de estatísticas. Elas geralmente serão descritas no encontro, mas você pode consultar os glossários dos livros de regras básicas para obter mais informações.

O Manual dos Monstros contém mais informações sobre o formato do bloco de estatísticas.

HISTÓRIA

Na era atual, o mundo é um vasto mar de escuridão, onde determinados pontos de luz brilham precariamente sob a ameaça de perigos constantes. Outrora, nas eras anteriores, impérios fabulosos controlavam imensos territórios e mantinham a paz e a prosperidade em favor das pessoas civilizadas. Contudo, a maldição dos impérios é imutável e, em quase todos os casos, as dissensões internas os dilaceraram desde as fundações, apodrecendo sua determinação e anunciando sua queda inevitável. Essa situação é amplamente confirmada no caso de Bael Turath, o reino humano que selou um pacto com os Nove Infernos e deu origem à raça dos tiefling.

Embora os reais motivos da queda de Bael Turath provoquem debates, existem muitas criaturas ambiciosas e desiludidas que acreditam que a derrocada do império não ocorreu devido aos pactos infernais, mas por mera falta de capacidade de manipular e controlar adequadamente esses pactos.

O elfo renegado Helvec é uma dessas criaturas.

Helvec não está apenas confiante de que sua habilidade é suficiente para empunhar de forma adequada o poder ancestral de Bael Turath – ele acredita que esse realmente é o seu destino. Através de suas aventuras, ele vem procurando ferramentas para colocar a prova este suposto destino.

Ele descobriu a localização de um sítio de poder ancestral do Império e foi capaz de dominar o guardião do lugar; ele também elaborou um ritual que lhe permitirá uma comunhão com os poderes infernais ao custo de duas almas inocentes. Executando seqüestros oportunistas, ele conseguiu as duas almas que precisa – dois garotos de uma cidade próxima do sítio de poder.

Caso não seja impedido, Helvec cometerá dois assassinatos a sangue frio e será capaz de liberar um poder infernal sobre o mundo.

PREPARAÇÃO DA AVENTURA

Como esta é uma aventura direta, elaborada para envolver imediatamente os participantes, ela começa através da contratação dos personagens dos jogadores por um prateiro chamado Quinn Stasi. O infeliz modelador de prata está perturbado e desesperado. Seus dois filhos mais jovens, Darras e Byron, estão desaparecidos há três dias e Quinn acredita que eles foram seqüestrados. Ele é um viúvo, e seus dois filhos são as coisas mais importantes em sua vida; assim, o artesão imediatamente dispôs de sua riqueza e sua determinação para encontrar as crianças.

Depois que o inútil do encarregado da milícia local foi incapaz de auxiliá-lo, Quinn comprou algumas conjurações rituais sobre o destino no templo regional de Erathis, a deusa das cidades e da ordem. Usando questões cuidadosamente elaboradas, o prateiro descobriu que seus filhos estavam vivos e se encontravam na área do Mausoléu do Antro das Sombras. Sua próxima atitude será contratar um grupo de aventureiros dispostos a explorar aquela região em busca de seus filhos.

Eis que surgem os PdJs....

RESUMO DA AVENTURA

A aventura começa com os PdJs explorando o Mausoléu do Antro das Sombras em busca dos garotos desaparecidos.

Os personagens mais cautelosos e curiosos descobrirão que o mausoléu isolado não está tão deserto quanto deveria e algumas coisas parecem estranhas. Com o tempo, suas buscas chamarão a atenção do guardião da tumba – o espírito das sombras responsável pelo nome do lugar. Mais do que um simples monstro, o espírito das sombras é o curinga dessa aventura (consulte Espírito das Sombras, a seguir). A forma como os PdJs lidarão com o morto-vivo determinará o formato dos encontros subseqüentes, incluindo a possibilidade de transformá-lo em um aliado poderoso.

Nas criptas e cavernas abaixo do mausoléu, os heróis encontrarão os lacaios e armadilhas de Helvec, além de localizar as cavernas naturais que conduzem ao antigo sítio de Bael Turath. Numa das câmaras em ruínas, eles acharão Darras e Byron, algemados no interior de um círculo mágico protegido com armadilhas complexas.

Os métodos usados pelo grupo para lidar com as armadilhas e libertar os garotos determinam o formato e as táticas do confronto final com Helvec. Geralmente, esse conflito acontecerá no interior da câmara ritual da antiga Bael Turath, o que fornece uma vantagem estratégica considerável para o elfo maligno.

ESPÍRITO DAS SOMBRAS

Durante cada encontro ou logo depois de um encontro, os PdJs irão interagir com o espírito das sombras que espreita o mausoléu e as catacumbas subterrâneas.

Quando estava vivo, o espírito pertencia à orgulhosa linhagem de senhores da guerra que foi enterrada nesse mausoléu. Hoje, ele está preso às catacumbas como punição por um crime do qual ele nem mesmo se lembra. As décadas solitárias como um morto-vivo destruíram as memórias e a sanidade do espírito, mas ele permanece vinculado ao local devido à culpa e à lealdade familiar ancestral.

A localização da tumba sobre a antiga Bael Turath não é coincidência. Os senhores da guerra se esforçaram para

ocultar esse lugar maldito, mesmo depois que pereceram. Durante muitos anos, o espírito das sombras afastou os intrusos e impediu que explorassem o mausoléu. No entanto, quando Helvec descobriu o lugar, utilizou sua magia profana para dominar a vontade do espírito e assegurar seu próprio acesso às criptas.

O controle do elfo sobre o espírito não é total; conforme os PdJs explorarem as catacumbas, eles serão capazes de enfraquecer ainda mais esse domínio. Caso consigam voltar a ira do espírito contra o elfo, terão um aliado poderoso no encontro final. Se apenas tentarem destruí-lo, conseguirão um inimigo furioso e mortífero.

INTERPRETANDO O ESPÍRITO DAS SOMBRAS

No início da aventura, o espírito das sombras terá uma atitude inamistosa em relação aos PdJs. Sempre que o grupo encontrá-lo, a atitude atual da criatura guiará suas ações e os PdJs terão a chance de aprimorar essa atitude a favor do grupo. Se eles atacarem o espírito (mesmo uma única vez), ele se tornará hostil e permanecerá com essa atitude até o final da aventura.

Hostil: O espírito das sombras ataca os personagens.

Inamistoso: Atitude inicial. O espírito não confia nos personagens, mas espera que eles sejam capazes de ajudá-lo. Com exceção do encontro final, ele não atacará o grupo a menos que seja atacado primeiro.

Indiferente: O espírito não atacará os personagens e poderá fornecer uma dica ou auxílio.

Amistoso: O espírito não atacará os personagens e fornecerá auxílio.

Prestativo: O espírito não atacará os personagens e fornecerá auxílio, inclusive se voltando contra Helvec, seu mestre atual.

O ESPÍRITO DAS SOMBRAS EM COMBATE

Durante seu primeiro turno de combate, o espírito das sombras se desloca até o personagem mais próximo e ataca com o poder de drenar vida. Caso obtenha sucesso, o alvo ficará enfraquecido até o final do turno subseqüente do espírito. Uma criatura enfraquecida causa somente metade do dano normal com qualquer ataque, inclusive magias e orações. Um personagem enfraquecido também sofre 1d6 pontos de dano adicional de qualquer ataque realizado pelo espírito das sombras, devido à habilidade apetite sombrio da criatura.

O poder drenar vida não estará disponível novamente para o espírito até que seja recarregado, não importa se o ataque obteve sucesso ou fracassou. No início de cada turno do espírito das sombras, jogue 1d6: um resultado igual ou superior a 4 recarrega o poder e permite que a criatura o utilize novamente; em seguida, o poder estará indisponível até ser recarregado mais uma vez.

Nos turnos seguintes, o espírito usará seu poder de toque sombrio (a menos que drenar vida esteja disponível). Ele se concentra em um único personagem, quando possível, mas se estiver marcado pelo guerreiro ou pelo paladino, atacará esses oponentes.

O espírito lutará até que seus PVs sejam reduzidos a 0. Ele não é capaz de sair do mausoléu. Caso seja destruído, não ressurgirá até o encontro final contra Helvec.

HABILIDADES ESPECIAIS

O espírito das sombras possui algumas habilidades especiais em seu bloco de estatísticas. A seguir, uma descrição de seu funcionamento.

Visão no Escuro: O espírito das sombras é capaz de enxergar perfeitamente na escuridão ou sob iluminação normal.

Incorpóreo: O espírito das sombras sofre apenas metade do dano de todos os ataques (arredondado para baixo).

Imunidades venenosas: O espírito das sombras são imunes a ataques venenosos.

Vulnerabilidades 5 vs. Radiante: Qualquer ataque que cause dano radiante contra o espírito das sombras inflige 5 de dano adicional (depois de reduzir o dano a metade devido à natureza incorpórea da criatura).

Vôo: O espírito das sombras é capaz de se movimentar em qualquer direção – para cima, para baixo ou lateralmente.

Alternância: O espírito das sombras é capaz de atravessar outras criaturas, paredes, pisos e qualquer terreno intransponível ou acidentado como se eles não existissem, mas não consegue terminar seu movimento no mesmo espaço de uma criatura ou objeto.

Espírito das Sombras		Espreitador de Nível 4
Humanóide sombrio (Média - Morto-vivo)		175 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +5, visão no escuro		
PV 44; Sangrando 22		
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 19, Vontade 17		
Imunidades venenosos; Resistências incorpóreo;		
Vulnerabilidades 5 vs. radiante		
Deslocamento vôo 7; alternância		
⊕ Toque Sombrio (padrão; sem limite) ⊕ Necrótico		
+7 vs. Reflexos; 2d6+2 de dano necrótico.		
⬇ Drenar Vida (padrão; recarrega 4 5 6) ⊕ Necrótico		
+7 vs. Fortitude; 1d8+2 de dano e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do espírito.		
Apetite Sombrio		
+1d6 de dano contra alvos enfraquecidos.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Intimidação +9, Furtividade +11		
For 10 (+2)	Des 18 (+6)	Sab 16 (+5)
Con 14 (+4)	Int 12 (+3)	Car 14 (+4)

O INÍCIO DA AVENTURA

Quando estiver preparado para iniciar a aventura, leia o seguinte texto para os jogadores:

Dois jovens garotos desapareceram de suas casas no meio da noite e seu pai, um artesão chamado Quinn Stasi, veio solicitar a ajuda de vocês.

Embora ele não saiba quem seqüestrou seus filhos, ou mesmo os motivos do crime, graças a um ritual conjurado no templo próximo de Erathis, ele descobriu que as crianças estão vivas, na região, e que sua localização atual indica o Mausoléu do Antro das Sombras, uma antiga tumba de uma linhagem esquecida de senhores da guerra, evitada pelos moradores do lugar e supostamente assombrada.

Ele ofereceu 50 PO a cada um de vocês para que investiguem o Antro das Sombras, e mais 50 PO para cada se encontrarem seus filhos... ou descobrirem qual a sina das crianças.

Embora o texto descritivo acima seja suficiente para iniciar a aventura, talvez os jogadores queiram descobrir mais informações antes de viajar para o Mausoléu do Antro das Sombras.

Eles podem obter mais detalhes com testes bem-sucedidos de História, Religião ou Manha. Cada descrição a seguir inclui a CD (Classe de Dificuldade) necessária para reunir as informações pertinentes.

Se qualquer personagem obtiver um resultado igual ou superior à dificuldade usando a perícia adequada, leia ou parafraseie o texto subsequente. Cada personagem pode realizar somente uma tentativa em cada perícia (ou eles conhecem a informação ou não; tentar se lembrar novamente não surtirá efeito).

Se os personagens não estiverem interessados em buscar informações antes do início da aventura, sem problemas. Se fizerem essas perguntas mais tarde, o Mestre poderá exigir os mesmos testes naquele momento.

História (CD 15)

O Mausoléu do Antro das Sombras é o descanso final de uma linhagem de senhores da guerra regionais chamada de Dinastia Kaius. Embora tenham sido esquecidos pela maior parte da população da área, foi essa dinastia que trouxe paz e prosperidade relativas para a região. A linhagem terminou com a morte trágica do único filho do último senhor da guerra Kaius, e a depressão terrível e finalmente mortífera de seu pai. Dizem que seu espírito ainda assombra o mausoléu, protegendo os restos mortais da família.

Religião (CD 15)

O Mausoléu do Antro das Sombras é o descanso final de um grupo de senhores da guerra que veneravam as nobres divindades Pelor (deus do sol e da agricultura) e Bahamut (deus da justiça e da honra). Algumas histórias alegam que essas divindades deixaram um segredo perigoso sob a guarda desses senhores da guerra.

Manha (CD 20)

Um mendigo local jura que viu um trio de desordeiros – dois grandões e parrudos e um terceiro mais magrelo – arrastar os jovens rapazes e seguirem na direção do Mausoléu do Antro das Sombras. Ainda que tenha relatado o que viu ao encarregado da milícia, o mendigo tem a fama de inventar histórias, então foi ignorado.

1. MAUSOLÉU DO ANTRO DAS SOMBRAS

Encontro de Nível 1 (175 XP)

Seguindo as informações de Quinn Stasi, os PdJs viajam para o Mausoléu do Antro das Sombras. Ele se localiza a alguns quilômetros da cidade, sobre o contraforte solitário da cadeia de montanhas da região.

Quando o grupo se aproximar do mausoléu, leia o seguinte:

Localizado a alguns quilômetros da cidade, o Mausoléu do Antro das Sombras é uma construção isolada de granito e ardósia, situado no topo de uma colina coberta de vegetação. Obscurecido pelos imensos Picos da Barreira, o mausoléu vigia um vale íngreme, separado por um rio caudaloso, alimentado pelo degelo da primavera. Algumas lápides isoladas pontilham os arredores.

Uma porta dupla reforçada com ferro maciço indica a entrada do mausoléu.

Abra o mapa-pôster fornecido com esta aventura, mas revele somente a seção do mausoléu; dobre as outras partes do mapa, para mantê-las em segredo até que os personagens encontrem um caminho para ingressar no local. Assim que os personagens entrarem na área 2, desdobre o restante do mapa, mas não responda a quaisquer perguntas sobre as salas que estão adiante. Sem dúvida, os jogadores começarão a conversar sobre os detalhes das câmaras reveladas, mas enquanto você mantiver a ação da aventura, eles não terão muito tempo para se preocupar com elas.

Qualquer um que analisar as portas perceberá que elas não estão trancadas e que o lado direito da entrada está rachado – não é o suficiente para espionar o interior do mausoléu, mas é o bastante para sugerir que mais alguém entrou no lugar recentemente. Ainda que as portas sejam pesadas e antigas, elas se abrem com pouco esforço.

Qualquer personagem analisando a área externa do mausoléu com mais atenção pode realizar um teste de Percepção. O ladino meio-elfo tem o melhor valor de Percepção, mas qualquer personagem é capaz de obter sucesso no teste.

Se um personagem obtiver um resultado igual ou maior que 19, leia o seguinte:

No solo macio, você encontra três conjuntos de pegadas humanóides, rumando na direção do mausoléu, vindas da cidade. Um conjunto de pegadas parece mais leve que as demais, como se um elfo estivesse viajando com uma dupla de humanos.

Quando os PdJs decidirem entrar no mausoléu, leia o seguinte:

Depois das portas, há uma sala cinza, simples e retangular, iluminada por candeeiros com chamas contínuas. Vários trios de sarcófagos de pedra se alinham nas paredes esquerda e direita; cada um está adornado com a imagem de um senhor da guerra morto há séculos. Em uma alcova sobre cada sarcófago existe uma pequena estátua de Pelor ou Bahamut.

No centro da sala há um obelisco de mármore com 3 metros de altura, com muitas inscrições de cada lado.

Permita que os jogadores explorem o mausoléu durante 5 minutos de tempo real antes que o espírito das sombras chegue para investigar. Se os jogadores começarem a ficar entediados, utilize o espírito imediatamente.

Descreva o interior do mausoléu (veja Características da Área, a seguir) para qualquer personagem que observar o local. Um PdJ que deseje inspecionar a sala com mais

atenção poder realizar um teste de Percepção. **Se qualquer jogador obtiver um resultado igual ou maior que 20, leia o seguinte:**

Há pequenas ranhuras e desenhos estranhos próximos do obelisco – esses detalhes normalmente indicam uma porta secreta.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os candeeiros de chamas contínuas iluminam a câmara inteira com luz plena.

Sarcófagos: Os sarcófagos de pedra são difíceis de abrir. Eles exigem um teste de Força de CD 20. No interior de cada um existe o cadáver mumificado de um dos senhores da guerra da linhagem Kaius, ainda vestido com uma cota de malha enferrujada.

Os sarcófagos não possuem nada de valioso e os restos mortais são inúteis para qualquer pessoa – exceto um necromante.

Estatuetas: Em uma alcova sobre cada sarcófago, há uma estatueta de Pelor, deus do sol e da agricultura, ou de Bahamut, deus da justiça e da honra. As três alcovas a esquerda da entrada da sala ostentam imagens de Bahamut, enquanto as três do lado oposto abrigam estátuas de Pelor. Cada estatueta pesa cerca de 5 kg.

Obelisco: De cada lado, grafado no idioma Comum (que todos os personagens sabem ler), estão inscritos os nomes e os feitos de cada um dos senhores da guerra Kaius enterrados aqui. São 20 senhores da guerra no total (cinco de cada lado) e suas façanhas envolvem a restauração da paz e prosperidade da região, derrotando tribos de goblins, bandos de ogros e dragões saqueadores.

Um teste de Percepção de CD 20 revela que o obelisco esconde uma porta secreta (leia o texto acima), mas não fornece pistas sobre o método para abri-la.

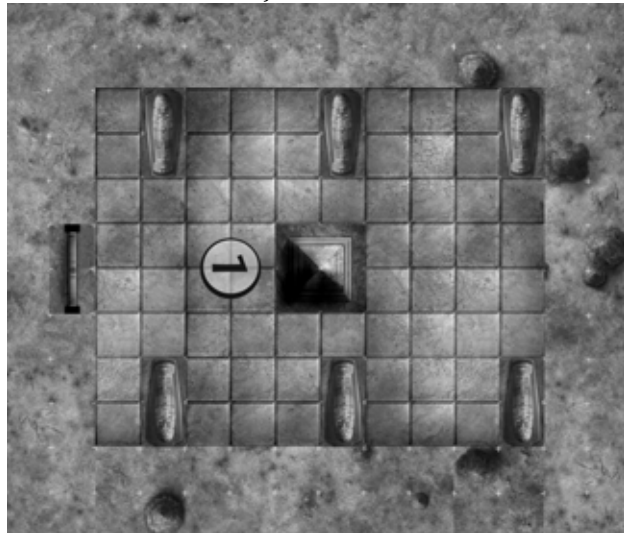
PORTA SECRETA

Na verdade, o obelisco é oco, e se abrirá quando seu gatilho mágico for ativado.

Do lado externo, a porta secreta somente será aberta quando as estátuas de Pelor e Bahamut forem posicionadas na ordem correta (veja o Enigma do Espírito das Sombras, a seguir). Os PdJs podem descobrir a combinação secreta por acidente, mas o espírito das sombras fornece uma pista muito útil.

Quando as estatuetas estiverem arrumadas adequadamente, a lateral do obelisco oposta à entrada principal rangerá ruidosamente e revelará uma escadaria para o subterrâneo.

A porta secreta possui uma tranca comum do lado interno, permitindo que os soldados hobgoblins sejam capazes de abri-la sem esforço no andar inferior.



ENIGMA DO ESPÍRITO

DAS SOMBRAS

Depois de uns cinco minutos dentro da tumba (ou assim que os PdJs comecem a procurar uma forma de abrir a porta secreta), o espírito das sombras (veja acima) que protege o mausoléu atravessará o obelisco, vindo das tumbas inferiores e entrará na sala. Embora Helvec tenha ordenado que o morto-vivo atacasse qualquer criatura que ingressasse no mausoléu, o espírito está furioso com a profanação dos cadáveres de seus ancestrais e se recusa a obedecer o comando do elfo. Em vez disso, ele fornece uma pista para os invasores, na esperança de que eles derrotem Helvec e o libertem do controle do vilão.

Usando uma voz grave e ruidosa, a sombra diz:

“Intrusos, cuidado! Se vocês avançarem, não perceberão a sabedoria das minhas palavras. A partir da entrada sinistra, o caminho se torna claro quando o brilhante segue seu soberano.”

O espírito das sombras permanece na sala enquanto os PdJs continuarem no lugar, mas não atacará a menos que seja provocado com um ataque direto ou por meio da depredação de quaisquer objetos do mausoléu.

O enigma do espírito esconde o método para se abrir a porta secreta. Para fazê-lo, as estátuas de Bahamut e Pelor devem ser arrumadas de forma que se alternem, começando com Bahamut na alcova a esquerda da porta principal (da perspectiva de quem ingressa no lugar) e alternando entre cada alcova subsequente no sentido horário, em volta da sala.

Caso os jogadores pareçam confusos depois de alguns minutos, você pode começar a fornecer pistas para ajudar a resolver o enigma.

Forneça uma nova dica sempre que eles parecerem entediados ou frustrados.

Dica 1: Cada personagem deve realizar um teste de Intuição. Com um resultado igual ou maior que 12, lembre os jogadores que algumas palavras de um enigma quase sempre têm mais de um significado.

Dica 2: Cada personagem deve realizar um teste de História; um resultado 15 ou maior permite que o personagem se lembre que a palavra “sinistro” significa “esquerda” no jargão da Heráldica.

Dica 3: Cada personagem deve realizar um teste de Religião com CD 15. Um sucesso permite que o personagem entenda que a palavra “brilhante” pode indicar o “brilho” do sol, como no título “o sol brilhante de Pelor.” Da mesma forma, Bahamut com frequência é chamado de rei – ou soberano – dos dragões metálicos.

Se os PdJs descobrirem uma forma de abrir a porta secreta sem combater o espírito das sombras, ele não tentará impedir o avanço do grupo. Essa façanha também aprimora a atitude do espírito em relação ao grupo em uma etapa (de Inamistoso para Indiferente). Recompense cada personagem com 50 XP por resolverem o enigma.

Se os jogadores não estiverem interessados ou ficarem confusos com o enigma, um dos hobgoblins do Encontro 2 acabará abrindo a porta secreta usando a tranca do andar inferior, quando estiver saindo para respirar um ar fresco. Ele O espírito desaparece, atravessando o piso (mas surgirá imediatamente percebe os invasores e desce a escadaria correndo novamente depois).

2. TUMBA INFERIOR

Encontro de Nível 1 (450 XP)

Outrora o local de descanso dos outros membros da dinastia Kaius e alguns servos especiais, essa câmara está sendo saqueada e profanada por Helvec e seus lacaios. O elfo maligno mandou dois mercenários hobgoblins montarem guarda nessa sala.

Quando os PdJs alcançarem a base das escadas, leia o seguinte:

As paredes dessa grande câmara de pedra são adornadas com esculturas do que lhes parecem membros da família Kaius venerando Pelor e Bahamut.

Em algumas paredes, há montes de entulho que outrora foram sarcófagos. Muitos ossos estão espalhados no chão.

Dois sarcófagos intactos foram arrastados para montar uma barricada nos dois corredores que conduzem para fora da sala. Um lampião crepita no topo de cada uma das barricadas, lançando um brilho laranja e misterioso sobre toda a cripta. O óleo rançoso do lampião cheira forte, como um peixe morto.

Além disso, cada personagem deve realizar um teste de Percepção quando entrar na sala. Se pelo menos um PdJ conseguir um resultado 15 ou maior, leia o texto abaixo logo em seguida:

Percepção CD 15

O cheiro de óleo é muito forte nessa câmara; é impossível que venha somente dos lampiões.

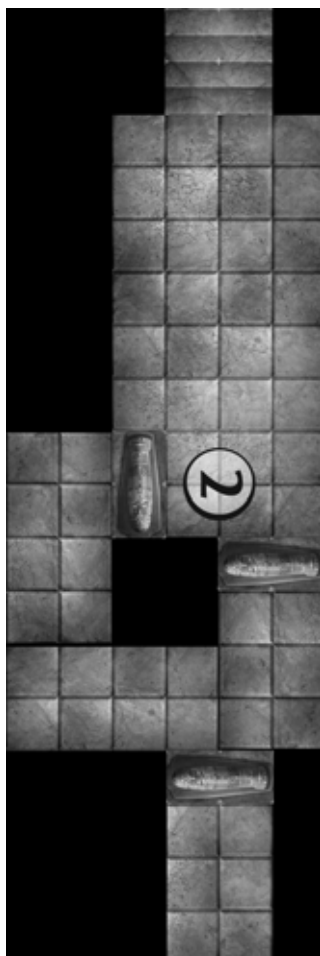
PREPARAÇÃO

São dois hobgoblins; cada um iniciará o encontro atrás de um sarcófago diferente, na parte mais afastada da sala. Os sarcófagos têm armadilhas. Mesmo que os PdJs tenham aberto a porta secreta sozinhos, ela é barulhenta o suficiente para que os hobgoblins saibam que alguém está entrando.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os lampiões iluminam a sala com uma luz plena, similar às chamas do óleo caso as armadilhas sejam disparadas.

Sarcófagos: Os dois sarcófagos intactos, além de mais um no túnel subsequente a esta sala, estão cheios de óleo e servem como armadilhas defensivas.



INTERPRETANDO

OS HOBGOBLINS

Os mercenários hobgoblins iniciam o combate usando seus arcos longos, disparando flechas contra os heróis conforme o grupo se aproxima. Eles utilizam os sarcófagos como cobertura; isso aplica -2 de penalidade nas jogadas de ataque dos PdJs contra os monstros. Um personagem que subir em um sarcófago não sofrerá a penalidade, e o Mestre precisa informar essa condição a qualquer jogador que perguntar.

Subir ou saltar para cima de um sarcófago não exige um teste de perícia, mas também custa 1 quadrado de deslocamento adicional. Contudo, o peso de um personagem sobre o sarcófago quebrará a tampa e o lampião ateará fogo no óleo dentro do caixão, disparando a armadilha (veja Gatilho 1, no bloco de estatísticas da armadilha, abaixo).

Por outro lado, um hobgoblin seria capaz de virar o sarcófago (uma ação padrão). Essa manobra criará uma explosão de fogo que preencherá a área de 3x3 quadrados imediatamente defronte da armadilha (o lado oposto de onde o hobgoblin estiver); veja Gatilho 2 nas estatísticas da armadilha. Assim que os heróis perceberem o funcionamento da armadilha, poderão tentar usar o mesmo truque contra os mercenários; virar o sarcófago exige uma ação padrão e um teste de Força com CD 15.

Assim que um dos sarcófagos com óleo que estão protegendo o corredor for neutralizado, os dois hobgoblins recuarão pelo corredor na direção da última armadilha, saltando sobre ela para não ativá-la. Então, ficarão lado a lado, adicionando +2 de bônus na CA com a habilidade Soldado de Falange. Os hobgoblins lutam até o final, pois preferem uma morte honrada a sofrer as punições de Helvec por terem fracassado.



Hobgoblin Mercenário (2)

Humanóide natural (Médio - Goblin)

Soldado de Nível 2
125 XP cada

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +3, visão na penumbra
PV 39; **Sangrando** 19

CA 19 (21 com *soldado de falange*); **Fortitude** 17, **Reflexos** 12, **Vontade** 14

Testes de Resistência: +2 se estiver a até 5 quadrados de dois ou mais aliados

Deslocamento 5

⚔ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d8+4 de dano

🏹 **Arco Longo** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d10+2 de dano

Soldado de Falange

O hobgoblin mercenário recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver adjacente a pelo menos um aliado hobgoblin.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Atletismo +11, **História** +8

For 17 (+4) **Des** 14 (+3) **Sab** 14 (+3)

Con 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+1)

Equipamento espada longa, escudo, arco longo, 10 flechas, 5 PO.

Sarcófago com Óleo

Obstáculo de Nível 1

Armadilha

100 XP

Quebrar ou abrir o sarcófago permite que o lampião acenda o óleo, criando um pequeno inferno.

Percepção CD 15

O cheiro de óleo é muito forte nessa câmara; é impossível que venha somente dos lampiões.

Gatilho 1

A armadilha dispara quando uma criatura subir no sarcófago.

Ataque 1

Reação Imediata

+8 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante contra cada criatura sobre o sarcófago. O fogo persiste até o final do encontro. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno na área sofrerá o ataque.

Gatilho 2

A armadilha também pode ser ativada se uma criatura virar o sarcófago.

Ataque 2

Reação Imediata **Explosão** 3

+6 vs. Reflexos; 2d6 de dano flamejante. O fogo persiste até o final do encontro. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno na área sofrerá o ataque.

Contra-Medidas

- O personagem é capaz de saltar sobre o sarcófago com um teste de Atletismo, CD 15.
- O personagem pode subir no sarcófago com cautela com um teste de Atletismo, CD 13, mas precisa gastar 4 quadrados de movimento para alcançar o outro lado sem ativar a armadilha.
- Remover o lampião do sarcófago neutraliza a armadilha.

O ESPÍRITO DAS SOMBRAS

A menos que tenha sido destruído em um encontro anterior, o espírito surgirá depois que os PdJs derrotarem os hobgoblins. Suas ações dependem de sua atitude atual:

Hostil: Ataca os personagens, perseguindo o grupo até que saiam do mausoléu.

Inamistoso: Observa sem atacar.

Indiferente, Amistoso ou Prestativo: Leia o texto a seguir em voz alta.

A forma sombria que vocês encontraram na primeira sala ressurgiu a partir da escuridão. Ele gesticula com suas garras azeviche, apontando os ossos espalhados no chão e diz com a voz gélida e ruidosa – “Honra aos mortos.”

Se os PdJs gastarem algum tempo para reunir os ossos espalhados e recolocá-los nos sarcófagos intactos, eles aprimoram a atitude do espírito em relação ao grupo em uma etapa. Caso essa tarefa mude a atitude da criatura para Amistoso ou Prestativo, ele também apontará um cofre escondido sob o último degrau da escada, que contém uma poção de cura (Percepção CD 30 para encontrar o esconderijo de outra forma).

3. CAVERNA E PRISÃO

Encontro de Nível 2 (650 XP)

O túnel lapidado que conduz para fora da tumba inferior rapidamente se torna rústico e termina em uma grande caverna natural com uma câmara adjacente, também feita de pedra lapidada.

Embora a caverna natural seja muitíssimo antiga, o portal em forma de diabo e a câmara posterior também são bem velhos, certamente da época em que os tieflings forjaram seus primeiros pactos infernais com os senhores dos Infernos.

Quando os PdJs entrarem na caverna, leia o seguinte:

A água escorre como uma chuva leve a partir das estalactites dessa caverna natural. Fungos brilhantes iluminam a câmara, que é úmida e quente. A luz assustadora reflete vários estanques de água, que pontilham o solo irregular e escorregadio.

Do lado oposto de onde vocês estão, uma grande alcova foi cortada na lateral da caverna. Uma construção antiga, quase em ruínas, adorna a alcova, ostentando pictografias detestáveis e uma escrita estranha e aracnídea. Um portal sinistro, com placas de ferro, pode ser visto na parte traseira da alcova. A cabeça de um imenso diabo foi esculpida na porta e os olhos do enfeite brilham com uma luminosidade esverdeada e indistintal!

Percepção CD 17

Entre os ruídos da água respingando, você ouve o som quase imperceptível de um choro infantil, vindo da direção do portal com a cabeça do diabo.

Qualquer personagem curioso sobre os detalhes da caverna ou do portal pode realizar um teste de Exploração ou História, com os seguintes resultados.

Exploração CD 20

Essa caverna ancestral foi lentamente erodida pela água corrente. Um único terremoto de proporções menores seria suficiente para derrubar uma grande parte da caverna.

História CD 15

A arquitetura e as inscrições da alcova são resquícios dos últimos dias de Bael Turath, o império antigo e corrupto que deu origem aos tieflings.

Uma análise mais cuidadosa da porta revela o seguinte:
As órbitas oculares do rosto diabólico servem como janelas para uma sala do outro lado. A fonte da luz esverdeada deve estar na câmara logo depois da porta.

A despeito de sua aparência, a porta não representa nenhuma ameaça. Ela está trancada, mas é possível abri-la com um teste de Ladinagem (CD 20). Qualquer personagem adjacente ao portal automaticamente ouvirá o choro proveniente da outra sala, e conseguirá observar a câmara através dos olhos do diabo esculpido na porta.

Quando um PdJ olhar através das aberturas ou destrancar o portal, leia o seguinte:

A câmara seguinte parece uma tumba ou templo abandonado há séculos. Em cada lateral da sala, diversas estátuas de pedra, mostrando homens vestindo mantos, observam o salão.

No centro da câmara, um círculo mágico, adornado com runas geométricas, brilha com uma radiância esmeralda. A magia do círculo é quase palpável, flutuando para cima como um vapor sobrenatural, lentamente se dissipando no ar estagnado dessa sala ancestral.

Encolhidos no meio do círculo, estão dois garotos acorrentados!

Os dois garotos seqüestrados por Helvec estão acorrentados nesta sala, aguardando uma morte horrível que nem conseguem imaginar.

Ingressar na câmara ou chamar os garotos a partir da caverna natural trará muito alívio para as crianças, que gritarão em resposta e rapidamente tentarão alertar o grupo.

Quando ficar óbvio para as crianças que os heróis estão aqui para resgatá-las, leia o seguinte:

“Aquele elfo que nos capturou disse que existem armadilhas aqui. Mesmo que eu consiga me livrar dessas correntes, o teto vai desabar se sairmos do círculo!”

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os fungos fosforescentes iluminam a grande caverna com luz plena e o círculo mágico emana luz para o restante da tumba.

Chão da Caverna: Escorregadio e irregular, essa área é considerada terreno acidentado.

Portal da Cabeça do Diabo: Ladinagem CD 20 para abrir.

Algemas: As correntes que prendem os dois garotos são muito fortes para serem quebradas pelo grupo, mas podem ser destrancadas com um teste de Ladinagem CD 25; no entanto, é necessário entrar no círculo mágico para alcançar as algemas.

Círculo Mágico: Esse círculo mágico esverdeado ilumina a sala inteira com luz plena e tem duas armadilhas diferentes (veja a seguir).

Estátuas: Cada uma das estátuas representa o mesmo homem vestindo um manto. Ele tem um rosto ameaçador, e se não fosse pela ausência de chifres ou cauda, era possível afirmar que ele é um tiefling.

Duas estátuas (marcadas com A e B) são objetos animados que se tornarão ativos quando qualquer personagem ingressar no círculo mágico (veja a seguir). Um teste de Arcanismo CD 22, realizado por um aventureiro presente no interior da câmara, é capaz de detectar a magia existente nas duas estátuas, mas somente se o personagem ativamente ignorar o círculo mágico (do contrário, a energia do círculo sobrepujará a aura das estátuas).

OS PRISIONEIRO

Os dois garotos, Darras e Byron, solicitam que os heróis os libertem. Se parecer que os PdJs vão sair da câmara sem libertá-los, eles se desesperam e começam a implorar por ajuda.

Obviamente, é mais fácil falar do que fazer, graças às duas armadilhas presentes no círculo mágico que aprisiona as crianças (veja abaixo).

Caso sejam capazes de libertar as crianças, os PdJs terão outro desafio... mantê-las vivas. Os garotos estão desarmados, sangrando e não são corajosos o suficiente para lutar, a menos que estejam encurralados.

Eles não têm pulsos de cura remanescentes, então provavelmente terão que descansar antes de recuperar alguns pontos de vida.

Prisioneiros (2)		Guerrilheiro	de Nível 1
Humanóide natural (Médio), humano		0 XP	
Iniciativa -1	Sentidos Percepção +0		
PV 27; Sangrando 13			
CA 9; Fortitude 11, Reflexos 10, Vontade 11			
Deslocamento 5			
⊕ Punho (padrão; sem limite)			
+0 vs. CA; 1d4 de dano			
Tendência Imparcial		Idiomas Comum	
Perícias Atletismo +11, História +8			
For 10 (+0)	Des 9 (-1)	Sab 11 (+0)	
Con 11 (+0)	Int 10 (+0)	Car 9 (-1)	

O CÍRCULO MÁGICO

Essa câmara apresenta duas armadilhas, ambas vinculadas ao círculo mágico.

Se qualquer personagem ingressar no círculo sem pronunciar a senha (xylarthen), as estátuas marcadas com as letras A e B serão ativadas e atacam o grupo.

Além disso, conforme prometido por Helvec, se qualquer um dos prisioneiros abandonar o círculo mágico, um pequeno terremoto afetará a câmara, gerando um desabamento na caverna natural desde essa sala até as áreas 2 e 4. Consulte as estatísticas da Armadilha de Desabamento.

Qualquer personagem que inspecionar o círculo mágico pode realizar um teste de História e de Arcanismo.

História CD 20

Esse círculo verde e brilhante é um efeito de proteção da época de Bael Turath.

Arcanismo CD 23

Esse círculo de proteção foi recentemente modificado de duas formas. Qualquer criatura que ingressar ou sair dele irá disparar um efeito mágico.

Se o teste de Arcanismo obtiver sucesso, o personagem poderá realizar um novo teste de Arcanismo ou Ladinagem (CD 25) para desarmar os dois efeitos mágicos vinculados ao círculo de proteção. Ambos os efeitos devem ser neutralizados separadamente. O personagem saberá se conseguiu ou fracassou, mas se o teste falhar por uma margem igual ou superior a 5 pontos, a armadilha será disparada automaticamente.

INTERPRETANDO AS ESTÁTUAS

Uma vez ativadas, as estátuas animadas se moverão para atacar a criatura que disparou a armadilha, mas também atacam qualquer personagem que lhes for hostil. Elas perseguirão os invasores até que elas (ou suas vítimas) sejam destruídas.

Estátuas Animadas (2)		Bruto de Elite de Nível 2
Títere natural (Média - Construto)		250 XP cada
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +1; visão no escuro		
PV 86; Sangrando 43		
CA 17; Fortitude 16, Reflexos 12, Vontade 14		
Testes de Resistência +2		
Imunidades encanto, medo, venenoso, sono		
Deslocamento 4		
Pontos de Ação 1		
⬇ Punho Esmagador (padrão; sem limite)		
+5 vs. CA; 2d6+3 de dano.		
⬇ Punho Nocauteador (padrão; sem limite)		
+3 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano e o alvo fico derrubado.		
⬇ Chutar os Indefesos (livre)		
No final do seu turno, se estiver adjacente a um inimigo derrubado, a estátua realiza um ataque com seu punho esmagador contra aquele inimigo.		
Fique no Chão (reação imediata)		
Quando um inimigo adjacente tentar se levantar, a estátua desfere um ataque com seu punho esmagador contra esse adversário. Se obtiver sucesso, o alvo continua derrubado e perde o restante do turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas -
For 16 (+4)	Des 12 (+2)	Sab 11 (+1)
Con 13 (+2)	Int 5 (-2)	Car 8 (+0)

Testes de Resistência: As estátuas animadas são monstros de elite, portanto recebem +2 de bônus em quaisquer testes de resistência.

Imunidades encanto, medo, venenosos: As estátuas animadas são imunes a venenos, assim como a ataques com as palavras-chave encanto, medo e venenoso.

Pontos de Ação 1: Uma vez por encontro, as estátuas podem gastar um ponto de ação para realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima adicional.

PROGRESSÃO DO DESABAMENTO

Depois que a armadilha do desabamento for ativada, ela "atacará" uma área diferente da caverna natural a cada rodada durante quatro rodadas, sempre no próprio turno.

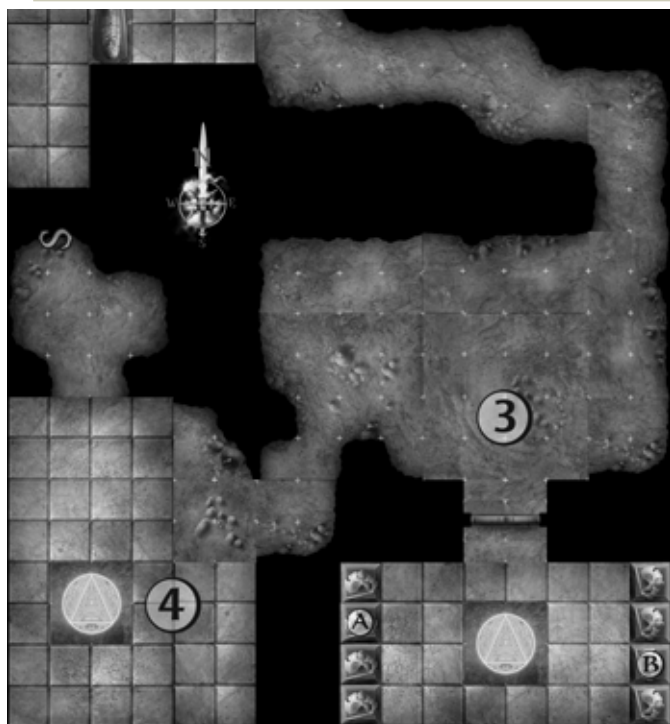
Rodada 1: O corredor entre a prisão e a caverna natural, além do túnel entre as áreas 3 e 4 (o túnel 4 será completamente bloqueado pelo desmoronamento). Durante essa rodada, o espírito das sombras surgirá (a menos que tenha sido destruído antes); veja abaixo.

Rodada 2: A seção de 4x4 quadrados da caverna natural diretamente na frente da alcova.

Rodada 3: O restante da caverna natural da área 3.

Rodada 4: O túnel inteiro que conduz da área 3 até a borda do corredor de pedra lapidado que termina na área 2.

Desabamento	
Perigo	Espreitador de Nível 3 150 XP
Quando qualquer prisioneiro sair do círculo mágico, ele ativa uma reação em cadeia que não termina até que a caverna natural e o túnel estejam atolados de escombros.	
Percepção	
Um teste de Percepção não revela a armadilha (mas os garotos alertam o grupo se puderem).	
Perícia Adicional: Exploração	
• CD 20: O personagem percebe que a caverna natural é instável.	
Perícia Adicional: Arcanismo	
• CD 23: Encontra o gatilho mágico escondido no interior da geometria e das runas estranhas do círculo, que ativará um efeito quando uma criatura viva abandonar o círculo de proteção.	
Gatilho	Iniciativa +6
Quando o gatilho for ativado, jogue a iniciativa para a armadilha de desabamento. Entre o disparo do gatilho e o ataque da armadilha, os personagens que estiverem na área perceberão que um desmoronamento está começando. Durante seu turno, o desabamento ataca a área interna da caverna natural e o túnel da área 3 (veja Progressão do Desabamento, acima).	
Ataque	
Ação Padrão	Área especial (veja Progressão do Desabamento)
Alvos: As criaturas dentro da área	
Ataque: +6 vs. Reflexos	
Sucesso: 1d6+6 de dano	
Fracasso: Metade do dano	
Efeito: Os escombros e as rochas continuam a despençar e transformam a área em um ambiente traiçoeiro (terreno acidentado) que causa 5 de dano às criaturas que ingressarem ou começarem seus turnos dentro da área.	
Sustentação Padrão: O desabamento ataca uma área diferente a cada rodada, durante quatro rodadas.	
Contra-Medidas	
• Um personagem que obtiver sucesso num teste de Ladinação CD 25 consegue desarmar a armadilha.	
• Um personagem que obtiver sucesso num teste de Exploração CD 15 pode usar uma ação mínima para determinar qual será a próxima área atacada pela armadilha.	



O ESPÍRITO DAS SOMBRAS

A menos que tenha sido destruído em um encontro anterior, o espírito das sombras surgirá durante a primeira rodada do desabamento. Se os PdJs estiverem conduzindo os garotos em segurança, eles aprimoram a atitude do espírito em relação ao grupo em uma etapa.

O espírito permanece afastado do desabamento, mas suas outras ações dependem de sua nova atitude:

Hostil: Ataca os personagens, perseguindo o grupo até que saiam do mausoléu.

Inamistoso: Ataca os personagens enquanto estiverem na área 3, mas não persegue o grupo.

Indiferente: Observa sem atacar.

Amistoso: Alerta os PdJs, pedindo que fujam, com um sussurro exaltado.

Prestativo: Sussurra um alerta imediatamente antes da rodada do desabamento (fornecendo +2 de bônus de Reflexos contra o ataque da armadilha para qualquer personagem naquela área).

4. CONFRONTANDO HELVEC

Encontro de Nível 1 (550 XP)

O Nível de Encontro e a recompensa total em XP desse confronto variam, de acordo com os inimigos que estiverem presentes.

Nível de Encontro 3 (725 XP): Caso o espírito se una a Helvec contra o grupo, os PdJs terão uma briga mais difícil.

Nível de Encontro 5 (1.050 XP): Se as estátuas animadas se unirem a Helvec, o encontro será muitíssimo perigoso.

Nível de Encontro 6 (1.225 XP): Se o espírito e as estátuas animadas se unirem a Helvec, o encontro se tornará extremamente letal para os personagens e fugir não será uma idéia ruim.

A descrição do encontro assume que ele acontecerá na câmara ritual (área 4 do mapa).

Entretanto, se os personagens ativaram o desabamento antes de defrontar Helvec na área 4, a batalha ocorrerá no mausoléu, depois que o elfo e seus esqueletos escaparem usando a passagem secreta e chegarem primeiro ao local (supondo que os PdJs sobreviveram ao desabamento). Nesse caso, modifique a localização e as táticas conforme apropriado à situação.

Quando os PdJs entrarem na câmara ritual, leia o seguinte:

A passagem termina em uma câmara larga. Um brilho esverdeado e assustador emana de uma plataforma com três metros de altura, bem no centro da sala, e névoas flutuam a partir da sua superfície. Um pelotão de diabos enfurecidos foi esculpido nos lados do pedestal. Um elfo de aparência maligna, vestindo um manto negro, está de pé sobre a plataforma. Ele está lendo um tomo antigo e empoeirado, aberto em suas mãos, e encara vocês com desprezo.

"Seu sangue irá contribuir para o meu trabalho, intrusos!" ele grita.

Enquanto os sons da ameaça ainda ribombam no ar, quatro guerreiros esqueléticos surgem nas laterais da plataforma, sacando espadas longas enferrujadas de bainhas esfarrapadas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O círculo mágico ilumina a câmara com luz plena.

Plataforma: A plataforma está situada 3 metros acima do solo, portanto, qualquer criatura que estiver sobre ela não pode ser alvo de ataques corpo a corpo. A altura do pedestal fornece cobertura a qualquer criatura sobre ele, mas somente contra ataques à distância ou ataques contíguos desferidos por inimigos no solo (-2 de penalidade da jogada de ataque).

Escalar a plataforma exige um teste de Atletismo CD 20 e quatro quadrados de movimento. Se alguém auxiliar um personagem na tarefa, a CD é reduzida para 15.

Círculo Mágico: O círculo mágico concede +2 de bônus em todas as defesas para as criaturas Malignas ou Caóticas e Malignas que estiverem em seu interior.

Escombros: O túnel que conduz a essa câmara e a seção de solo natural dentro da sala são terrenos acidentados (entrar em um quadrado desse tipo custa 1 quadrado adicional de deslocamento).

Caverna Lateral: Essa pequena caverna natural num dos lados da câmara está repleta de escombros leves (terreno acidentado). Um pequeno baú em seu interior esconde algum tesouro (veja Tesouro, abaixo).

Corredor Secreto: Nos fundos da caverna lateral, num dos lados da câmara, encontra-se uma passagem vertical escondida que termina na superfície. Helvec sabe da sua existência, mas os personagens devem obter sucesso em um teste de Percepção CD 20 para encontrá-la. Ela conduz até uma cova vazia e escondida por arbustos e pedregulhos, não muito afastada do mausoléu.

INTERPRETANDO OS ESQUELETOS

Os infantes esqueletos lutarão com a maior quantidade possível de invasores, mantendo o grupo afastado da plataforma de Helvec. Eles lutam até serem destruídos.

Visão no Escuro: Os esqueletos são capazes de enxergar perfeitamente na escuridão ou sob iluminação normal.

Imunidades venenosos: Os esqueletos são imunes a ataques venenosos.

Resistências 10 vs. Necrótico: Se um ataque causar dano necrótico a um esqueleto, subtraia 10 do dano que seria infligido. Se o resultado for igual ou menor que 0, o ataque não causa dano.

Vulnerabilidades 5 vs. Radiante: Qualquer ataque que cause dano radiante ao esqueleto inflige 5 pontos de dano adicional.

Empurrar 1: Quando um esqueleto atinge um personagem com seu ataque avançar a linha de frente, o alvo do ataque é empurrado 1 quadrado, em qualquer direção, para longe do atacante.

INTERPRETANDO HELVEC

Helvec permanecerá acima do confronto direto e fora do alcance do grupo. Ele começa o combate usando seu poder visão de exaurir os ossos contra dois adversários numa área de 5 quadrados dele, esperando atrasar a aproximação dos inimigos. Depois, ele dispara a névoa de apodrecer a carne contra um grupo de PdJs que estiver lutando contra os esqueletos, e abraço vampírico se ele estiver ferido. Caso dois ou mais esqueletos estejam feridos, ele utilizará a revigoração necromântica para curá-los.

Quando Helvec atingir a condição Sangrando, seus impulsos sádicos o farão atacar os garotos Darras e Byron, se eles estiverem presentes e dentro do alcance.

Se os personagens não ativaram as estátuas animadas na área 3, Helvec será capaz de fazê-lo como uma ação padrão. As estátuas se movimentam com todo seu deslocamento para ingressar na batalha (a porta se abre automaticamente para elas), e agirão logo depois de Helvec na ordem de iniciativa durante o resto do encontro. Se o encontro acontecer no andar superior do mausoléu, o elfo não poderá ativar as estátuas, pois elas estão muito afastadas.

Se Helvec convocar as estátuas animadas para a batalha, leia o seguinte:

Helvec ergue seu cajado e golpeia o solo duas vezes. Um instante depois, vocês ouvem passos pesados e rochas raspando contra o piso no corredor atrás de vocês.

Esqueleto Infante (4)		Soldado de Nível 1
Títere natural (Médio - Morto-vivo)		100 XP cada
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +3; visão no escuro		
PV 29; Sangrando 14		
CA 16; Fortitude 14, Reflexos 15, Vontade 14		
Imunidades venenoso		
Resistências 10 vs. necrótico		
Vulnerabilidades 5 vs. radiante		
Deslocamento 6		
⚔ Espada Longa (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; 1d8+2 de dano.		
⚔ Avançar a Linha de Frente (padrão; sem limite)		
+5 vs. Fortitude; 1d6+2 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.		
Velocidade dos Mortos		
+2 de bônus nas jogadas de ataque e +1d6 de dano nos ataques de oportunidade		
Tendência Imparcial Idiomas Comum (somente compreensão)		
For 15 (+2)	Des 17 (+3)	Sab 14 (+2)
Con 13 (+1)	Int 3 (-4)	Car 3 (-4)



Helvec Humanóide feérico (Médio - Elfo)		Controlador de Nível 3 150 XP
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra PV 47; Sangrando 23 CA 14; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 16 Círculo Mágico Helvec recebe +2 em todas as defesas enquanto estiver na plataforma.		
Deslocamento 7		
Ⓢ Golpe do Cajado Negro (padrão; sem limite) +7 vs. CA; 1d6+1 de dano.		
✈ Olhar de Exaurir os Ossos (padrão; sem limite) ♦ Necrótico Alcance 5; dois alvos; +5 vs. Fortitude; 1d6+2 de dano necrótico e o alvo fica lento (TR anula).		
✈ Abraço Vampírico (padrão; recarrega 4) ♦ Necrótico Alcance 5; +6 vs. Vontade; 1d8+2 de dano necrótico e Helvec recupera 5 pontos de vida.		
✱ Nuvem de Apodrecer a Carne (padrão; encontro) ♦ Necrótico Explosão de área 2 a até 10 quadrados; apenas criaturas vivas; +5 vs. Fortitude; 1d6+3 de dano necrótico e os mortos-vivos dentro da área recebem +2 nas jogadas de ataque e dano contra o alvo (TR anula).		
↔ Revigoração Necromântica (padrão; encontro) ♦ Necrótico Explosão contígua 5; os mortos-vivos dentro da explosão recuperam 5 pontos de vida.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +9, Blefe +9, Intimidação +9		
For 10 (+1)	Des 13 (+2)	Sab 12 (+2)
Con 15 (+3)	Int 16 (+4)	Car 16 (+4)

O ESPÍRITO DAS SOMBRAS

Não importa se ele foi destruído em um encontro anterior ou não, o espírito das sombras retorna para essa última batalha. Suas ações dependem da sua atitude em relação ao grupo.

Hostil: Ataca os personagens, perseguindo o grupo até que saiam do mausoléu.

Inamistoso: Ataca os personagens enquanto estiverem nessa área, mas não persegue o grupo.

Indiferente: Observa sem atacar.

Amistoso: Observa sem atacar. Se Helvec atingir a condição Sangrando, a atitude do espírito se aprimora para Prestativo.

Prestativo: Ataca Helvec. O elfo pode gastar uma ação padrão para banir o espírito com um encantamento, mas ele automaticamente ressurgirá na caverna lateral no final do próximo turno.

Quando o espírito das sombras ingressar na batalha, leia a frase apropriada:

Uma forma sombria e familiar emerge da parede de rochas mais próxima. Seus olhos brilham com uma luz escarlate de vingança conforme ela se aproxima de vocês.

OU

Uma forma sombria e familiar emerge na lateral da caverna, mas não se envolve na batalha. Ela observa os dois lados do conflito com atenção.

OU

Uma forma sombria e familiar emerge do solo da plataforma. Ela ergue suas garras azeviche contra o elfo de manto, roucamente sussurrando “Vingança...”

TESOURO

O cajado de Helvec possui um âmbar polido no castão, que vale 100 PO.

Um pequeno baú na caverna lateral contém uma troca de roupas do elfo, 211 PO e uma adaga de sacrifício dourada que vale 35 PO.

Além disso, o livro de rituais abissais que o mago carrega vale 300 PO, embora os PdJs reconheçam que existe um risco de alguém recomençar o trabalho maligno do elfo usando o tomo. Como alternativa, eles podem destruir o livro (o que fornece mais XP; consulte “Terminando a Aventura”).

TERMINANDO A AVENTURA

Assim que os personagens derrotarem Helvec, e provavelmente conseguirem libertar os garotos Stasi, a aventura estará concluída e os PdJs podem buscar suas recompensas com Quinn Stasi.

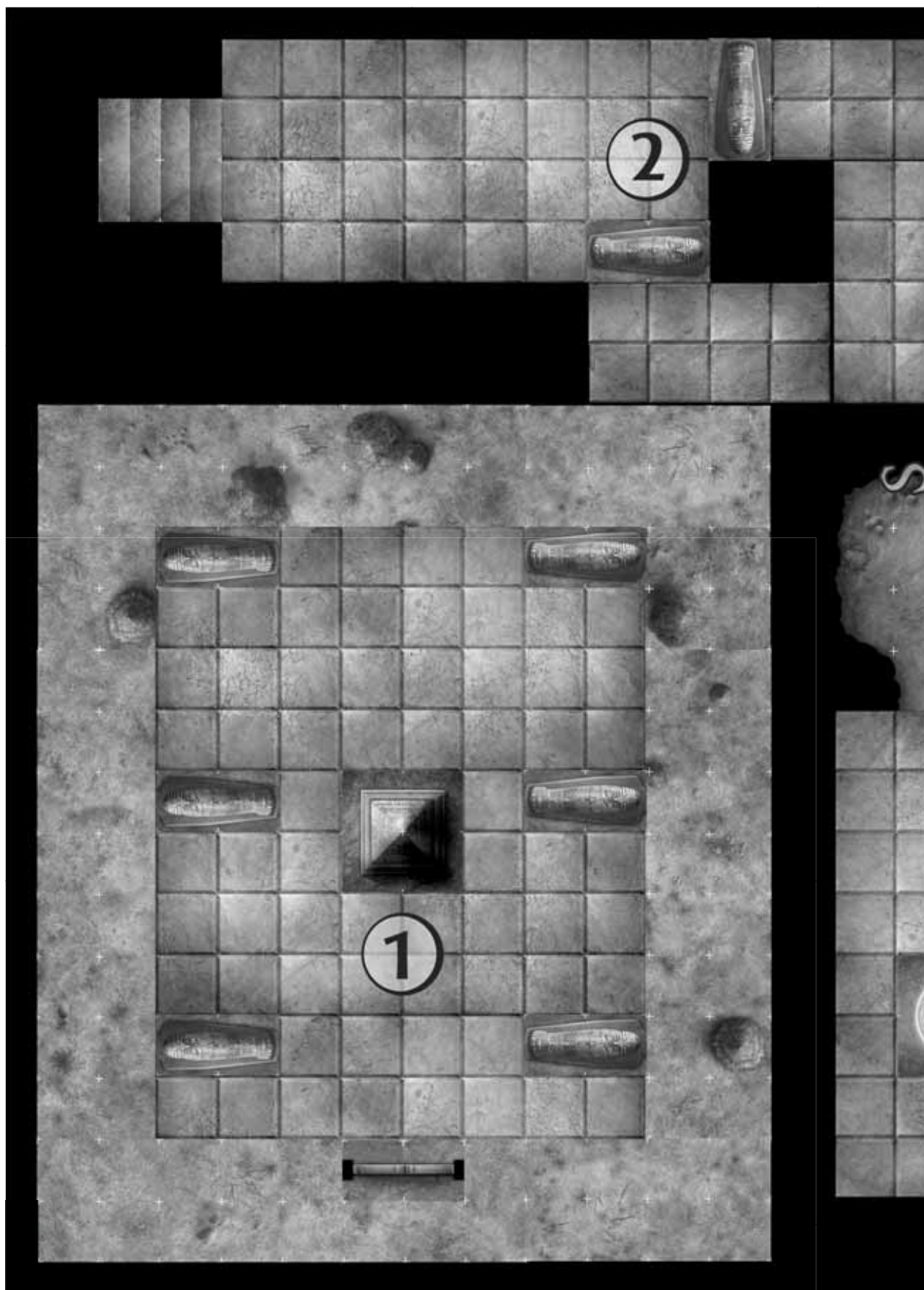
Para cada garoto entregue com vida, cada personagem recebe 50 XP adicionais. Se eles destruíram o livro de rituais de Helvec, eles ganham mais 20 XP cada um. Os personagens não devem possuir pontos de experiência suficientes para alcançar o nível 2 (eles precisam de 1.000 XP), mas certamente estão quase lá!

Se o espírito foi destruído na batalha final, ele não retornará. Se os PdJs não a eliminaram, ela desvanece assim que Helvec for derrotado. De qualquer forma, o espírito finalmente pode descansar em paz.

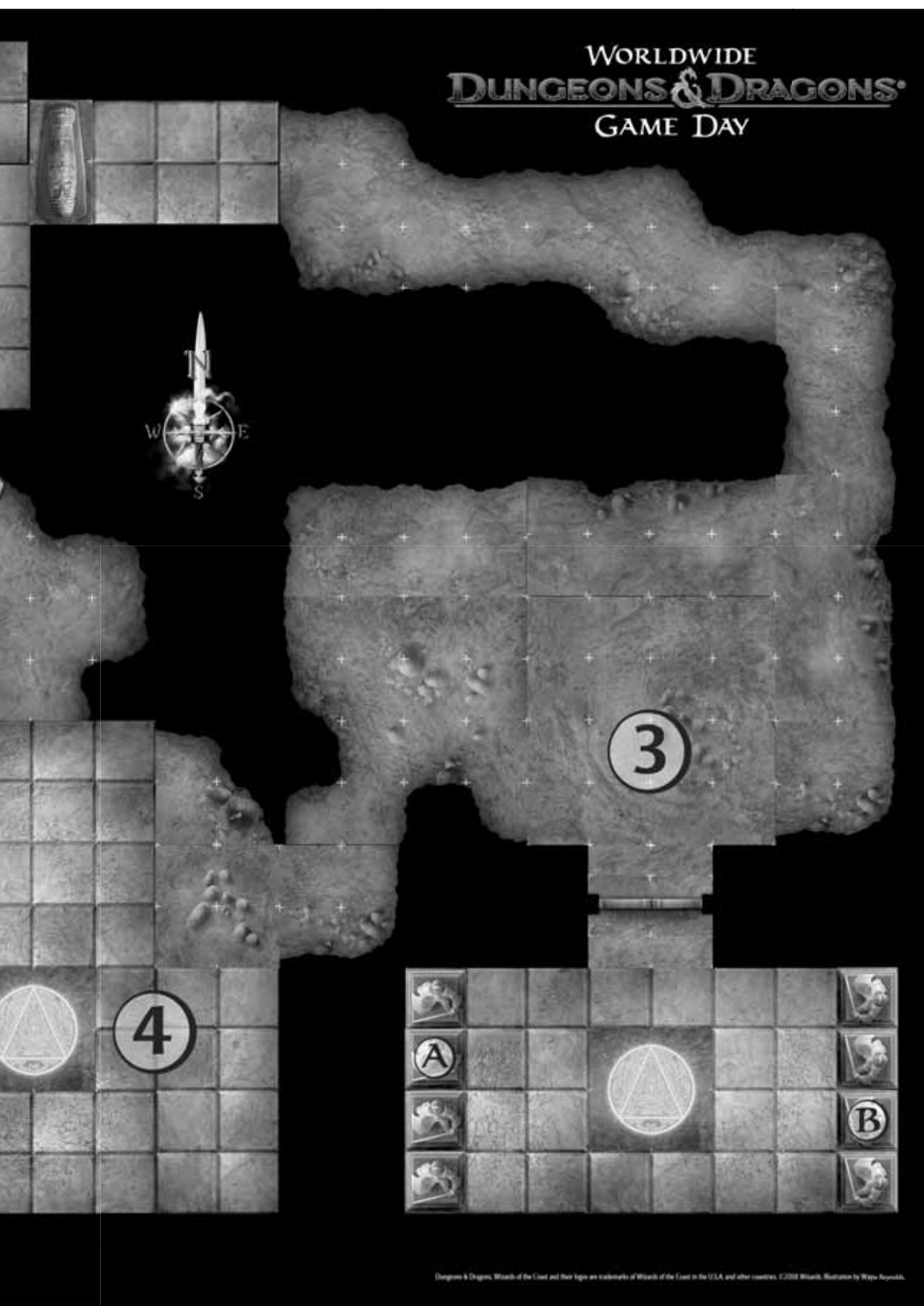
Os PdJs recebem mais 50 XP (cada um) se a aventura terminou e o espírito estava Amistoso em relação ao grupo ou 100 XP se ele estava Prestativo.

No final, o sucesso dos personagens nessa busca chamará a atenção do regente local, que solicita o auxílio do grupo para lidar com um perigoso dragão branco que está saqueando as caravanas na passagem dos Picos da Barreira. Essa tarefa está descrita na outra aventura do Dia Mundial de D&D, *Contra o Dragão Branco*.





WORLDWIDE
DUNGEONS & DRAGONS®
GAME DAY



Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast and their logo are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. ©2008 Wizards. Illustration by Wayne Reynolds.

CONTRA O DRAGÃO BRANCO

CONTRA O DRAGÃO BRANCO

A pedido de um regente local, os PJs marcham para a Torre da Chuva de Granizo para derrotar um jovem dragão branco que vem atormentando as rotas comerciais da região. Eles acabaram de rastreá-lo até seu próprio covil, situado em uma torre abandonada numa parte fria e perigosa dos Picos da Barreira.

Antes de começar o encontro, permita que os jogadores coloquem seus personagens em qualquer uma das áreas de início do mapa da Torre da Chuva de Granizo.

Leia o texto a seguir ao iniciar o encontro:

Tudo indica que vocês chegaram ao local que o dragão branco vem usando como seu covil. Uma torre em ruínas se encontra no alto da colina solitária, tomada pela neve. Algumas rampas traiçoeiras fornecem acesso à construção.

Repentinamente, um rugido ensurdecedor abala a neve de uma colina próxima, ecoando nos picos mais próximos. É seguro dizer que o dragão está ciente da presença de vocês.

O dragão viu ou ouviu a aproximação dos PJs, precipitando o combate.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Rochedos: As áreas contornadas no mapa, ao redor da parte superior da colina, são compostas por rochedos de 3 metros de altura. Escalar esses rochedos exige um teste de Atletismo CD 17 e custa 4 quadrados de deslocamento.

Gelo Suspenso: No topo de cada rochedo (descrito acima) encontra-se uma grossa camada suspensa de gelo e neve. Qualquer ataque que atinja um quadrado ao longo de um rochedo (ou qualquer ataque restrito ou de área que inclua um desses quadrados) e que cause 8 de dano ou mais, desencadeia uma grande queda de gelo e neve. Os personagens que estiverem em um destes quadrados (ou escalando o rochedo abaixo do quadrado) serão derrubados e sofrerão 1d6 pontos de dano.

Rampas de Gelo: Diversas rampas de gelo, rochas e neve permitem que os PJs alcancem o topo sem escalar os rochedos. Uma criatura que é atacada enquanto estiver em um desses quadrados precisa obter sucesso num teste de Acrobacia CD 13 ou fica derrubada. O dragão branco jovem não precisa realizar esse teste, devido a sua habilidade de caminhar no gelo.

Bloco de Pedra: A pedra que bloqueia uma das entradas da caverna, na parte traseira da torre, pode ser movida com um teste de Força CD 20 (com um bônus de +5 para criaturas Grandes). Mesmo que a pedra seja removida, o terreno ainda é considerado acidentado.

Círculo Sagrado: Qualquer criatura sobre o círculo sagrado recupera 2 pontos de vida no início do seu turno. Esse foi o motivo que levou o dragão a escolher essa colina em detrimento de outras.

Seteiras: Graças a muita prática, o dragão branco consegue disparar seu ataque de sopro através das seteiras nas laterais da torre (mas somente se ele estiver adjacente a elas). Ele pode fazê-lo de ambos os lados.

Outros detalhes da torre: A torre não tem segundo andar — a escada não conduz a lugar nenhum. A escotilha no canto está congelada (teste de Força CD 18 para abrir); ela termina em um porão do mesmo tamanho da torre, repleto de suprimentos velhos e congelados.

Dragão Branco Jovem

Bruto Solitário de Nível 3

Animal mágica natural (Grande - Dragão)

750 XP

Iniciativa +1

Sentidos Percepção +7, visão no escuro

PV 200; Sangrando 100; veja também *sopro sangrento*

CA 18; Fortitude 20, Reflexos 16, Vontade 17

Resistências 15 vs. congelante

Testes de Resistência +5

Deslocamento 6 (caminhar no gelo); voo 6 (pairar), voo prolongado 10

Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ⊕ **Congelante**

Alcance 2; +6 vs. CA; 1d8+4 de dano e 1d6 de dano congelante (mais 1d6 de dano congelante adicional em um ataque de oportunidade bem-sucedido).

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +6 vs. CA; Dano: 1d8+4.

⊕ **Fúria do Dragão** (padrão; sem limite)

O dragão realiza dois ataques com as garras. Se atingir o mesmo alvo com os dois ataques, o dragão também pode desferir uma mordida contra o oponente.

⊕ **Sopro** (padrão; recarrega ☒ ☒) ⊕ **Congelante**

Rajada contígua 5; +4 vs. Reflexos; 3d6+4 de dano congelante e o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos).

⊕ **Sopro Sangrento** (livre, ao sangrar pela primeira vez; encontro)

O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

⊕ **Presença Assustadora** (padrão; encontro) ⊕ **Medo**

Explosão contígua 5; contra inimigos; +4 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno

Idiomas Dracônico

Perícias Atletismo +15

For 18 (+5)

Des 10 (+1)

Sab 12 (+2)

Con 18 (+5)

Int 10 (+1)

Car 8 (+0)

TÁTICAS DO DRAGÃO

O jovem dragão branco inicia seu turno no centro do círculo sagrado (veja Características da Área, acima). A partir deste ponto, ele consegue enxergar qualquer quadrado no mapa. Ele irá adiar suas ações até avistar um PJ subindo uma das rampas ou escalando os rochedos. Então, ele alçará voo para fora da torre e usará o sopro contra o maior número de inimigos possível. Se o dragão precisar se mover duas vezes, utilizará um dos seus Pontos de Ação e realizará o ataque de sopro com a ação padrão adicional obtida. Essa manobra pode derrubar alguns alvos; veja Características da Área, acima.

Depois de disparar o sopro, jogue 1d6 no início de cada turno do dragão. Um resultado 5 ou 6 permite que a criatura recarregue o sopro e possa usá-lo novamente.

Se os jogadores se mantiverem espalhados, o dragão tentará se deslocar o máximo possível, usando as garras contra o alvo mais fraco que encontrar. Ele continuará

voando para se manter afastado de guerreiros e paladinos, mas se for marcado por um desses personagens, voltará sua atenção contra ele até que a ameaça tenha sido exterminada.

No início do seu turno, se pelo menos 3 personagens estiverem numa área de 5 quadrados de distância do dragão, ele ativará a presença aterradora, então usará um Ponto de Ação para atacar com as garras ou usar o sopro (movendo-se, conforme a necessidade, para assumir uma posição melhor). Depois de usar a presença ameaçadora, o dragão não poderá mais usá-la no mesmo encontro.

Quando o dragão atingir a condição Sangrando (na marca de 100 PV) ele usará novamente o seu ataque de sopro como uma ação imediata (logo depois do efeito que o deixou sangrando). No seu próximo turno, ele voltará ao círculo sagrado para se curar e continuará a lutar desse ponto. Ele tenta impedir que os outros personagens alcancem e entrem no círculo, para evitar que se beneficiem do poder de cura do local. Os efeitos de cura do círculo são facilmente perceptíveis para qualquer um que observe uma criatura ferida sobre ele.

Se o dragão chegar a 10 pontos de vida ou menos, ele tentará fugir e nunca mais voltará.

Resistência 15 vs. congelante: Subtraia 15 de qualquer dano congelante infligido ao dragão.

Testes de Resistência +5: Por se tratar de uma criatura solitária, o dragão recebe +5 de bônus em todos os testes de resistência.

Pairar: O dragão consegue permanecer no ar sem gastar uma ação de movimento para se sustentar. Ele também pode executar um ajuste enquanto estiver voando.

Pontos de Ação 2: Duas vezes por encontro, mas não mais do que uma vez por rodada, o dragão pode usar um ponto de ação para realizar uma ação padrão, de movimento ou mínima adicional.

TESTE DE RESISTÊNCIA

Se o dragão atingir um personagem com o ataque de sopro ou sua presença assustadora, esse personagem fica sob o efeito de uma ou mais condições. No final de cada um dos seus turnos, um personagem afetado por uma condição realiza um teste de resistência para acabar com cada condição que permite um teste. Veja “Testes de Resistência” no Capítulo 9 do Livro do Jogador para maiores informações.

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, Livro do Jogador, Player's Handbook, Guia do Mestre, Dungeon Master's Guide, Manual dos Monstros, Monster Manual, e todos os outros nomes de produtos da Wizards of the Coast, e seus respectivos logos, são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens, nomes e suas distinções específicas da Wizards são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Esse material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou utilização não autorizada desse material ou da arte interna contida nele é terminantemente proibida sem a autorização expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, organizações, lugares ou eventos é mera coincidência.

Visite nossos sites: www.wizards.com/dnd e www.devir.com.br