Role Playing Game

Old Dragon®

A CIDADELA SEM SOL

Aventura para personagens de 1º nível

Bruce R. Cordell

A CIDADELA SEM SOL

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor
Bruce R. Cordell

Arte da capa
Todd Lockwood

Arte internas
Denis Cramer

Mapa
Dodd Gamble

Publicação original
The Sunless Citadel (2000)

Adaptação
Homeless Dragon

Diagramação
Ninja Egg

Nosso site
www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

"Tudo acontece aqui — honores em meio às noites, campanhas de um ano perdido, masmorras perturbadas e iluminados bosques, ecoando nessas praias de chão clareado.
Mortes em êxtase de cavaleiros errantes — E, ainda assim, o vento traz frescor revigorado!"

— Artur Rimbaud

A Cidadela sem Sol é uma das primeiras aventuras publicadas pela Wizard of the Coast para a terceira edição de Dungeon & Dragons. É a primeira aventura de uma campanha que tem como objetivo levar os jogadores do nível 1 até o 20.
A Cidadela sem Sol é uma aventura baseada numa localidade. Os personagens dos jogadores descobrem que os rumores sobre uma fortaleza subterrânea são verdadeiros; os heróis devem lidar com ameaças monstruosas e armadilhas antigas, insetos enormes e os misteriosos Ramos Secos, além de guerreiros kobolds e tribos de goblins.

ÍNDICE

Introdução.....4

Começando a aventura.....4

A cidadela e os arredores.....7

Referências codificadas da Cidadela sem Sol.....8

Referências codificadas do Bosque.....41

Conclusões.....53

Apêndice I: Novos itens.....54

Apêndice II: Novo monstro.....55

Mapas.....56

COMEÇANDO A AVENTURA

Cenário da aventura

No início da aventura, os jogadores não estarão familiarizados com a informação sobre o cenário, mas devem descobri-la no decorrer das partidas. Essa aventura envolve uma fortaleza outrora imponente que afundou na terra há muitas eras. Rebatizada como a Cidadela sem Sol, suas câmaras ecoantes e destroçadas agora abrigam raças nefastas e criaturas malignas. O mal se enraizou no coração da cidadela, localizada nas profundezas de um jardim subterrâneo com folhagens arruinadas e pestilentas. Lá, uma árvore terrível e seus guardiões negros conspiram na escuridão.

A árvore, chamada de Árvore Culthias, é cultivada por Belak o Proscrito, um druida corrompido. Ele foi atraído para a cidadela soterrada há doze anos, quando perseguia até sua origem as histórias sobre frutos estranhamente encantados. O druida encontrou uma antiga fortaleza arrastada para as profundezas da terra por um tipo de devastação mágica do passado. Com a dispersão dos antigos habitantes, criaturas vis e oportunistas, comuns em masmorras mal-iluminadas, infestaram as ruínas subterrâneas. Mas no centro da velha fortaleza, Belak o Proscrito encontrou o Bosque do Crepúsculo. No coração desse bosque, ele descobriu a Árvore Culthias, que havia brotado de uma estaca de madeira usada para matar um vampiro ancestral.

Da árvore Culthias nasciam frutos mágicos: uma única e perfeita maçã vermelho-rubi amadurecia no solstício de verão, e uma única maçã branca amadurecia no solstício de inverno. O fruto do verão garantia vigor, saúde e vida, enquanto o fruto do inverno os roubava. Nos anos posteriores à chegada de Belak, o fruto encantado espalhou-se nas terras próximas da cidadela, para o bem e para o mal Entretanto, a semente de qualquer fruto, caso seja cultivada, gera apenas o mal feixes de galhos vagamente humanóides e animados, conhecidos como Ramos Secos, muitas vezes brotam delas.

Sinopse da aventura

A Cidadela sem Sol é uma aventura baseada numa localidade. Os personagens dos jogadores descobrem que os rumores sobre uma fortaleza subterrânea são verdadeiros; os heróis devem lidar com ameaças monstruosas e armadilhas antigas, insetos enormes e os misteriosos Ramos Secos, além de guerreiros kobolds e tribos de goblins.

Oakhurst: algumas vezes, os personagens podem retomar para uma pequena cidade nos arredores para se recuperar e reabastecer seus suprimentos.

Kobolds: é possível que os heróis sejam diplomáticos e evitem o confronto com os kobolds, fazendo uma barganha com eles, mas apenas se concordarem em recuperar o "animal de estimação" perdido da líder kobold.

Goblins: os aventureiros terão menos sorte ao tentar lidar pacificamente com os goblins, que acreditam na própria força e não estão dispostos a negociar.

O Bosque Oculto e arredores: com o tempo, os ousados heróis encontrarão as camadas inferiores da Cidadela e o Bosque do Crepúsculo. Lá, os PJs descobrirão a verdade sobre a fruta encantada e deverão confrontar e derrotar Belak, o Proscrito e a Arvore Gulthias caso desejem partir e sentir a luz do dia novamente.

Gancho para os PJs

Os PJs podem encontrar a Cidadela sem Sol dentro de uma ravina remota e solitária em qualquer tipo de ambiente de campanha. É possível atrair os PJs para a masmorra através dos métodos a seguir (que são mutuamente compatíveis).

Relate a informação abaixo para os PJs conforme a necessidade em mantê-los interessados numa jornada para a masmorra. Também é possível copiar as idéias descritas abaixo, separá-las e entregar cada uma para um PJ diferente (forneça a mesma descrição para dois ou mais jogadores caso seja necessário).

Simples aventureiro: você está ansioso para conseguir fama. A lenda da Cidadela sem Sol é bem conhecida localmente e as histórias indicam que ela é o lugar perfeito para heróis que almejam descobertas, glória e tesouros!

Contrato: outro grupo de aventureiros, com base na região, mergulhou na Cidadela sem Sol há um mês e nunca mais foi visto. Dois humanos, membros desse infeliz grupo, eram irmãos: Talgen Hucrele (guerreiro) e Sharwyn Hucrele (maga). Eles pertencem a uma família de mercadores importantes da cidade de Oakhurst. Kerowyn Hucrele, a matriarca da família, ofereceu a você e para sua equipe uma recompensa pelo resgate caso encontrem e tragam de volta os membros perdidos de sua linhagem — ou ao menos o anel com sinete de ouro usado por ambos. Ela ofereceu 125 PO por anel, para cada personagem. Caso consigam trazer os Hucreles sãos e salvos (de corpo e mente), ela dobrará essa recompensa.

Investigador de Mistérios: a tribo goblin que infesta as ruínas das redondezas (chamada de Cidadela sem Sol, embora ninguém saiba o motivo) vende uma única fruta mágica pela maior oferta em Oakhurst, uma vez a cada verão. Eles têm feito esse leilão nos últimos doze anos. Geralmente, o fruto é vendido por cerca de 50 PO— o máximo que o povo da cidade pode reunir para pagar um goblin. O fruto, aparentemente uma maçã de cor perfeita, cura qualquer doença ou mal. Muitas vezes, o comprador planta as sementes de seu fruto, na esperança de cultivar uma macieira encantada. Quando estas germinam na estação apropriada, produzem uma massa de brotos e raízes retorcidos. Pouco depois da planta atingir 60 cm altura, ela é roubada — sempre. O povo da cidade assume que os goblins são gananciosos e enviam ladrões para assegurar seu monopólio sobre a fruta encantada. Você está interessado em resolver o mistério sobre como alguns goblins miseráveis conseguem tal maravilha e como são capazes de roubar cada broto nascido das sementes do fruto encantado. Além disso, você deseja encontrar essa famosa árvore de cura, pois espera recuperar um amigo ou parente doente.

A vila de Oakhurst

A comunidade mais próxima da masmorra é uma pequena vila chamada Oakhurst (ou qualquer nome mais apropriado à sua campanha); veja o mapa de Oakhurst, no Apendice, para obter detalhes sobre o centro da cidade.

Observação: os caules que crescem nos arredores da cidade vão desaparecer, possivelmente durante a visita iminente dos personagens a Oakhurst. Os aldeões não sabem, mas esses brotos se transformam em Ramos Secos na calada da noite e fogem sozinhos, continuando sua lenta propagação pela superfície. Veja a descrição dos Ramos no apêndice.

Rumores em Oakhurst

Os PJs podem descobrir as seguintes informações na cidade, principalmente na taverna local. As informações que poderão conseguir são essas:

• A Estrada Velha passava bem perto das ruínas (a Cidadela sem Sol), mas não é mais utilizada em função dos salteadores goblins. Ninguém sabe ao certo que tipo de fortaleza era a Cidadela sem Sol, mas as velhas lendas sugerem que era o refúgio de um antigo culto a dragões.

• A Estrada Velha também circunda a Planície Cinzenta, uma terra sem vida. Os PJs que perguntarem a alguém em Oakhurst descobrirão que a desolação é atribuída a um antigo acesso de fúria de um dragão chamado Ashardalon.

• Os criadores de gado não levam seus rebanhos para pastar muito longe atualmente. Eles estão assustados com as histórias de novos monstros que espreitam na noite. Ninguém viu essas criaturas e elas nunca deixaram uma trilha clara; no entanto, as pessoas e o gado apanhados sozinhos foram encontrados mortos no dia seguinte, perfurados por dezenas de garras semelhantes a agulhas.

• Os aventureiros perdidos incluem um guerreiro (Talgen), uma maga (Sharwyn), um paladino de Pelor (Sir Bradford) e um ranger (Karakas). Sir Bradford não é daqui e empunha uma espada mágica chamada Estilhaçadora.

• Algumas vezes, os goblins oferecem outra maçã no inverno. Essa maçã é branca como um cadáver e tremendamente venenosa, mesmo ao simples contato com a pele. Nenhuma amostra de ambas as frutas pode ser encontrada em qualquer lugar próximo a Oakhurst.

• Garon, o dono da Tavema do Velho Javali, lembra-se da última vez que alguém — com exceção de Talgen e Sharwyn — fez tantas perguntas sobre a Cidadela sem Sol.

• Há cerca de treze anos um homem sinistro chamado Belak parou por ali; ele tinha um grande sapo de estimação.

Época do ano

Se você deseja que os jogadores tenham a oportunidade de encontrar o fruto do verão ou do inverno, a aventura deve começar algumas semanas antes dos respectivos solstícios. Além de tomar um dos frutos disponível na Árvore Gulthias, escolher uma estação também lhe fornecerá detalhes adicionais para partilhar com os PJs e melhorar a aventura. Caso escolha o verão, as colinas estarão verdejantes e repletas de plantas, mas o calor ficará quase insuportável em certas oca-

A pequena vila de Oakhurst

A comunidade mais próxima da masmorra é uma pequena vila chamada Oakhurst (ou qualquer nome mais apropriado à sua campanha); veja o mapa de Oakhurst, no apêndice, para obter detalhes sobre o centro da cidade.

População: 901; Mista (humanos 79%, Halflings 9%, Elfos 5%, Anões 3%, Gnomos 2%, meio elfos 1%, meio-orcs 1%).

Autoridades: Prefeito Vurnor Leng (Humano)

Observação: Os caules que crescem nos arredores da cidade vão desaparecer, possivelmente durante a visita iminente dos personagens a Oakhurst. Os aldeões não sabem, mas esses brotos se transformam em Ramos Secos na calada da noite e fogem sozinhos, continuando sua lenta propagação pela superfície. Veja a descrição dos Ramos no apêndice.

siões. Se os personagens viajarem durante o inverno, a variação da temperatura ficará pouco acima de 0° durante o dia e alguns graus negativos durante a noite.
Os PJs precisarão de roupas de inverno pesadas. A neve e o vento criam amontoados maciços de neve através da Estrada Velha.

Escuridão

Lembre-se que diversas áreas da masmorra estarão completamente escuras até algum PJ carregar uma tocha ou outra fonte de luz para iluminar o caminho. As criaturas que tenham Visão no Escuro, como os anões, são capazes de enxergar na ausência de luz até uma distância de 18m em qualquer direção. Mas a maioria dos PJs não tem essa capacidade e precisa recorrer à luz artificial. As criaturas que tenhám Visão na Penumbra conseguem enxergar duas vezes mais longe que a distância indicada na tabela abaixo:

Fonte de Luz	Luz	Duração
Vela	1,5m raio	1 hora
Lampada Comum	4,5m raio	6h/100ml de oleo
Lamp. Furta Fogo	18m cone	6h/100ml de oleo
Tocha	6m raio	6h/100ml de oleo
Luz	6m raio	10 minutos
Chama Contínua	6m raio	Permanente

Mapeamento

É complicado lembrar-se de todos os corredores, curvas, áreas e outras características de uma masmorra; é provável que os jogadores se percam sem um mapa. Escolha ou solicite um voluntário para ser o cartógrafo do grupo. Será obrigação dele ouvir cuidadosamente sua descrição de cada área, anotar seu tamanho e suas saídas e escrevê-la ou desenhá-la em uma folha de rascunho ou papel quadriculado.

Ordem de marcha

Pergunte aos jogadores qual a ordem de marcha geralmente utilizada por seus personagens nos corredores. Essa informação lhe permitirá determinar a posição relativa de cada personagem, o que é muito importante caso os aventureiros sejam atacado s de repente ou para definir quem entrará primeiro na de uma armadilha.

A Cidadela e os Arredores

"Veja o velho dragão em seu trono,
Afundar com suas enormes ruínas."
— Hino

Assim que os jogadores estiverem prontos para deixar Oakhurst, a aventura realmente tem início. A Estrada Velha está coberta de mato e atravessa declives rochosos, cruza o caminho de carvalhos antigos e deixa 1d4 cabanas de fazendas abandonadas para trás. A estrada solitária está deserta, exceto pela presença dos PJs. Pela Estrada Velha, a distância entre Oakhurst e a Cidadela sem Sol é de 10,5km; as criaturas com deslocamento de 6m gastarão 4 horas de caminhada para percorrê-la; as criaturas com deslocamento de 9m gastarão 2,5 horas. Os PJs montados em cavalos ou pôneis conseguem percorrer a distância em menos tempo.
Caso os personagens caminhem pelas regiões áridas, evitando a estrada, descobrirão que as trilhas em declive tomam a viagem mais lenta e gastarão o dobro do tempo.

Criaturas: caso os personagens viajem ou acampem a noite em qualquer lugar entre Oakhurst e a Cidadela sem Sol, existem 60% de chance deles serem atacados por um par de Ramos Secos! Se forem derrotados, os ramos parecem feixes frouxos de brotos secos e quebrados.

Táticas: os ramos atacam sob a proteção da noite e da folhagem dos arredores (se houver). Eles emitem sons semelhantes ao vento soprando sobre folhas secas conforme se arrastam. Os personagens desprovidos de uma fonte de luz ou da habilidade de enxergar no escuro sofrem -3 de penalidade nas jogadas de ataque (a lua e as estrelas fornecem um pouco de luz).

Ramo seco (2)
CA 15, JP 15, XP 12, PV 5
2 garras +0 (1d4-1+Veneno)
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.
Visão na Penumbra: 18 metros

Referências codificadas da Cidadela Sem Sol

As seguintes referências numeradas dizem respeito aos locais indicados nos mapas, encontrados no apêndice.

0. Ravina

Os personagens que chegarem durante o dia terão uma boa perspectiva do terreno representado no Mapa Transversal da Cidadela sem Sol. Caso se aproximem durante a noite, conseguirão enxergar somente o que suas fontes de luz (e capacidades de visão) permitirem.

A Estrada Velha percorre a parte leste de uma ravina estreita. Quando se aproxima ao máximo da fenda; é possível enxergar diversos pilares quebrados saindo da terra no local onde a ravina se abre em algo semelhante a um precipício profundo e estreito. Dois dos pilares estão de pé, mas a maioria está inclinada em direção ao buraco. Vários outros estão quebrados e muitos, aparentemente, caíram nas profundezas escuras. Alguns pilares semelhantes podem ser vistos do lado oposto da fenda.

A ravina se estende por diversos quilômetros em ambas as direções; sua profundidade e largura médias são de 9 metros. Na pane mais próxima da Estrada Velha, sua largura atinge 12m. Sua profundidade é mais acentuada peno dos pilares descritos acima. Consulte o Mapa Transversal da Cidadela sem Sol. Quando os PJs investigarem a área, descobrirão que os pilares estão gastos e quebrados e na maioria deles há inscrições no alfabeto Anão. Qualquer personagem que conheça o idioma Goblin (e também o alfabeto Anão) descobrirá que as inscrições são avisos de precaução e ameaças contra invasores em potencial. Se houver um ranger no grupo, ele poderá perceber que a área próxima e ao redor dos pilares contém restos de incontáveis fogueiras — algumas delas são recentes (quase um mês atrás). No entanto, alguém fez algum esforço para esconder a evidência dos acampamentos de uma pesquisa casual Qualquer PJ que se aproximar da ravina imediatamente perceberá uma corda com nós resistentes, amarrada a um dos pilares inclinados, que continua seguindo escuridão adentro. A julgar por sua condição, a corda foi amarrada ali há pouco mais de duas ou três semanas.

Os personagens também podem distinguir marcas de pés e mãos mais antigas, cravadas na face do rochedo; essas marcas foram feitas por goblins.

Descendo: Os personagens podem descer facilmente pela corda cheia de nós usando a parede para se apoiar. Eles descerão 15m até o saguão da cidadela (área 2). As tentativas de descer pela parede, usando apenas os apoios cravados na rocha são mais difíceis e exigirão um teste de Destreza para fazê-lo. Um fracasso no teste indica que o PJ desastrado caiu de uma altura de 7,5m. A queda inflige 2d6 pontos de dano. Além disso, o Mestre deve registrar se o PJ toma alguma precaução adicional para se movimentar em silêncio. Os personagens que desejem descer em silêncio conseguirão passar pelos Ratos. Certifique-se de qual personagem alcança primeiro a área do parapeito (área 1), seja caindo ou sem fazer silêncio.

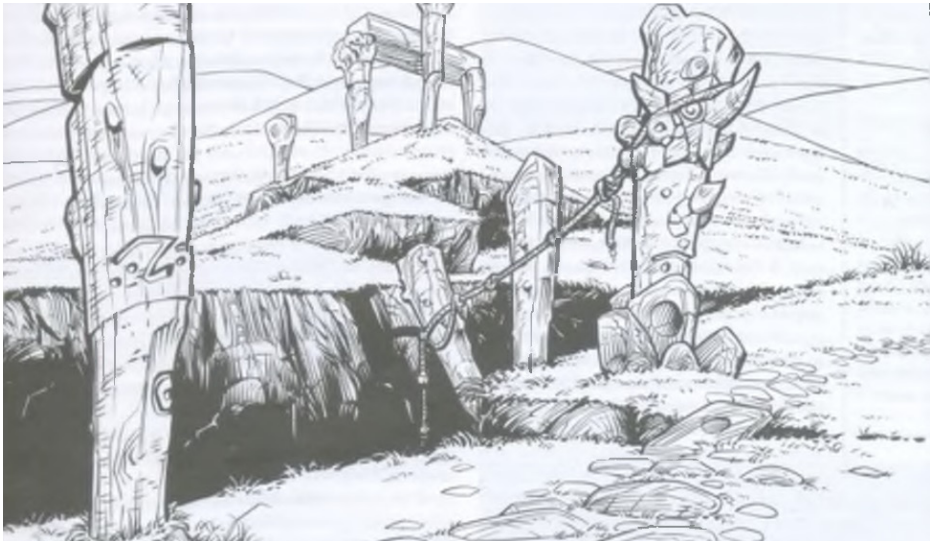
1. Parapeito

O parapeito é mostrado no Mapa Transversal da Cidadela sem Sol.

Um parapeito de areia domina um golfo subterrâneo de escuridão a oeste. O parapeito é largo, mas rústico. Areia, pedregulhos e ossos de pequenos animais recobrem o solo. Uma escada talhada nas pedras serpenteia pela lateral do parapeito, descendo em direção às trevas.

Mesmo os Pjs com Visão no Escuro não conseguem enxergar a pane mais distante do abismo, que fica a 75m a oeste, nem o fundo da vala subterrânea, que está 24m abaixo do parapeito. Depois que os jogadores tiverem lidado com os monstros, será possível vasculhar o local à vontade. Novamente, um ranger (ou qualquer outro PJ que resolva procurar por isso), encontrará pegadas que não penencem aos PJs (feitas pelo grupo anterior). As pegadas descem as escadarias. Existem várias outras, de ratos muito grandes além de um velho círculo de pedras que contém (e está coberto por) cinzas acumuladas de diversas fogueiras, embora nenhuma tenha sido acesa nos últimos anos.

As cinzas escondem pontas de lança ra-



chadas de manufatura goblin e pequenos ossos de refeições antigas.

Criaturas: atraídos pelos animais da superfície que acidentalmente caem na ravina, três ratos gigantes estão farejando ao redor do entulho. Eles se esconderão entre as pedras tão logo sintam o cheiro de um aventureiro. Um rato gigante parece uma versão mais feroz, de 90 cm de comprimento, de um rato normal.

Táticas: os ratos gigantes atacarão o primeiro PJ que descer pela corda sem fazer silêncio ou cair. As criaturas podem desencadear uma Rodada Surpresa em função de seu posicionamento oculto; elas usarão essa rodada para reduzir a distancia até seus alvos. Os ratos tentarão flanquear os PJs — isso significa que enquanto um rato avança para atacar, outro se move na direção diretamente oposta à primeira criatura, deixando o PJ entre eles. Ambos os adversários recebem +2 de bônus em sua jogada de ataque contra o inimigo flanqueado. As criaturas que caírem do parapeito sofrerão 8d6 pontos de dano (geralmente letal).

Rato gigante (2)
CA 13, JP 17, XP 13, PV 5
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

2. Escadas sinuosas

As escadas de 1,5m de largura, mostradas no Mapa Transversal da Cidadela e no Mapa da Fortaleza, são bem rústicas. No entanto, elas não são perigosas, exceto se alguém tentar correr por elas; isso exige, a cada lance de escadas, um teste de Destreza para evitar uma queda. Da mesma forma, um combate corporal sobre as escadas pode arremessar qualquer criatura abismo abaixo; caso um combatente sofra 5 ou mais pontos de dano e fracasse num teste de Destreza, ele cairá. Há três lances de escadas e cada um termina numa pequena plataforma. A queda do primeiro, segundo ou terceiro lance arre-

A Cidadela sem Sol - Resumo para o Mestre

Um culto aos dragões, que valorizava a privacidade e a defesa, construiu A Cidadela sem Sol na superfície, há muito tempo. Todos os registros do nome do culto desapareceram, embora várias fontes acreditem que ele estava associado ao dragão Ashardalon. O cataclismo que dizimou os membros do culto afundou a fortaleza ao mesmo tempo. Devido aos encantamentos residuais, grande parte da estrutura sobreviveu ao soterra mento. Com a morte dos integrantes do culto, goblins e outras criaturas ocuparam o local e têm morado ali durante centenas de anos.

Antes, os goblins patrulhavam a área ao redor da ravina (área 0) para roubar os viajantes. No entanto, como a Estrada Velha caiu em desuso há cerca de 40 anos, os goblins raramente prestam muita atenção naquela entrada. Recentemente, uma tribo de kobolds desafiou a soberania dos goblins sobre a fortaleza e os dois grupos lutam constantemente para assumir o controle. Dessa forma, a ravina oferece aos Pjs uma ótima oportunidade para entrar na masmorra sem atrair muita atenção. O grupo, agora perdido, que antecedeu os Pjs fez exatamente o mesmo; a corda amarrada ao pilar era deles. Embora os goblins e os kobolds reclamem A Cidadela sem Sol como sua propriedade, eles nunca visitaram diversas de suas câmaras. Do mesmo modo, os goblins e os kobolds evitam entrar no nível do bosque. No passado, eles temiam que este fosse assombrado. Com a chegada do druida, há doze anos, sua crença foi justificada. Belak, o Proscrito ordena que os goblins distribuam o fruto do verão ano após ano; eles o obedecem por medo.

messa a vítima na área 3 e causa 6d6, 4d6 ou 2d6 pontos de dano, respectivamente. A segunda e a terceira plataforma permitem aos PJs com Visão no Escuro enxergar a área abaixo.

No limite da linha de visão, é possível enxergar o topo de uma fortaleza entre a escuridão. A cidadela subterrânea, embora seja impressionante, parece esquecida há muito tempo, considerando as janelas sem luz, as amuradas rachadas e as torres inclinadas. Tudo está silencioso, mas uma brisa fria sopra para cima, trazendo consigo o cheiro de poeira e um tênue aroma de podridão.

A parte superior das escadas leva até a área 1; a parte inferior se abre na área 3, conforme indicado no Mapa da Fortaleza.

3. Pátio em ruínas

As escadas estreitas terminam num pequeno pátio, aparentemente o topo do que antes era uma amurada protegida. A cidadela soterrada afundou tanto que agora essa amurada está no mesmo nível do solo da caverna ao seu redor O piso se estende ao norte e ao sul; aparentemente, ele é composto por uma camada de alvenaria arruinada e traiçoeira, que atinge uma profundidade desconhecida. A oeste, aparece o contorno da estrutura do que deve ser a Cidadela sem Sol Uma torre se ergue no lado oeste do pátio.

O pátio de pedra, rodeado pela alvenaria arruinada, contém uma armadilha e uma porta de madeira.

Escombros na Alvenaria: A área de alvenaria arruinada circunda toda a Cidadela, conforme mostrado no Mapa da Fortaleza. Os PJs que tentarem atravessá-la imediatamente perceberão sua instabilidade. Os PJs Pequenos podem afundar em meio aos destroços instáveis. Os ratos e criaturas similares podem cruzar esse caminho sem problemas, mas usando apenas 25% de seu deslocamento normal. Os personagens que seguirem adiante sem obedecer à cautela exigida pelo bom senso devem realizar um teste de Destreza para cada 3 metros de entulho percorridos. Um fracasso indica que uma laje de alvenaria abaixo do PJ se racha, jogando-o numa cavidade cercada de escombros. Para subir, é necessário obter sucesso num teste de Destreza para escalar a parede — um fracasso atira o PJ novamente no buraco. Haverá 10% de chance do barulho atrair um dos diversos ratos atrozes que infestam a área do entulho cada vez que o personagem cair numa cavidade.
Os ratos gigantes, que enfrentam poucos problemas para movimentar-se através do entulho, atacarão qualquer PJ que ainda estiver no pátio estável 3 rodadas depois, possivelmente surpreendendo-os.
Armadilha: Um alçapão diante da entrada que leva para a área 4 esconde um fosso. Uma passarela de 30cm de largura permite acesso seguro à porta caso os PJs descubram a armadilha. Os anões e os ladinos têm uma chance de encontrar a armadilha antes de ativá-la. Uma mola na armadilha a reativará 3 rodadas depois de ser acionada. O fosso contém dois esqueletos de goblins mortos há muito tempo, um goblin mono há cerca de um dia e um rato atroz ainda vivo. O rato desceu até o fosso para devorar o goblin recém-morto, mas ficou preso quando a armadilha se reativou. Caso seja vasculhado, o goblin "mais fresco' tem 23 PP e 4 PO numa bolsa escondida no cinto.

Criatura: O rato gigante atacará imediatamente qualquer um que cair (e perma-

necer consciente) ou entrar no fosso, ou tentará escalar até o vão aberto e atacar os PJs relutantes.

Rato gigante
CA 13, JP 17, XP 13, PV 5
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

4. Torre em ruínas

Essa área circular é recoberta por granito rachado; há quatro goblins espalhados no solo, aparentemente mortos em combate. Um está de costas contra a parece oeste — a lança que o matou ainda o atravessa e o mantém suspenso. Há três portas de madeira que levam para além dessa área. Acima, uma torre deserta, de alvenaria precária, atinge 9m de altura, mas seus pisos e escadas intermediários desabaram; resta apenas um par de parapeitos arruinados.

Uma investigação revelará que os goblins estão mortos há cerca de um mês, embora estejam corroídos pelos ratos. Os corpos foram saqueados e não há nada de valor, embora cada goblin tenha uma espada curta. Caso alguém remova a lança que suspende o goblin contra o muro, a queda do corpo revelará runas impressionantes, profundamente encravadas na parede. Qualquer PJ que conheça o idioma Dracônico conseguirá ler: "Ashardalon".
Uma porta secreta com armadilha leva para além dessa área (para a área 5) e outra para a área 6.

5. Pequena câmara secreta

Os personagens podem acessar essa pequena câmara através de uma porta secreta; para encontrá-la, é necessário obter sucesso em achar passagens secretas. A passagem está armada com uma armadilha de agulha; por sorte, o veneno já evaporou e a agulha causará apenas 1 ponto de dano em sua vítima.

Essa câmara é fria e úmida. Os esqueletos de três arqueiros mortos há muito tempo despencam de seteiras cheias de entulho nas paredes leste e oeste.

Esses arqueiros pertencem ao tempo anterior ao soterramento da Cidadela. Infelizmente, a violência dessa catástrofe matou os três, ao mesmo tempo instilando-lhes a semente dos mortos-vivos. As seteiras que um dia ocuparam, agora estão soterradas sob o campo de entulho fora da fortaleza. Nenhum goblin ou qualquer monstro descobriu essa câmara até hoje. Se um PJ entrar na câmara, os esqueletos se erguerão.

Criaturas: os esqueletos são mortos-vivos (pontos de fogo vermelho acendem em suas órbitas conforme se erguem), embora permaneçam imóveis até serem perturbados. Ainda que carreguem os farrapos de arqueiros, eles abrirão mão dessas armas em favor de suas garras esqueléticas. Caso vençam os esqueletos, os PJs descobrirão 2d10 PP, 1d10 PO e um virote +1 sobre cada inimigo derrotado.

Táticas: Quando se erguerem, um ou dois esqueletos se arrastarão para a área 4, abrindo espaço para os personagens que estão investigando a câmara. Os esqueletos que ficarem no local atacarão qualquer PJ ao seu alcance, enquanto os mortos-vivos que se deslocaram atacarão os PJs que ainda estiverem na área 4.
Lembre-se que tanto os personagens quanto os monstros são capazes de atravessar as áreas ocupadas por seus aliados (permitindo assim que os esqueletos saiam da câmara; basta algum espaço

permanecer vazio fora do aposento). Ao mesmo tempo, o Mestre deve estar atento aos ataques de oportunidade que podem ser provocados conforme os personagens e seus adversários se movimentam.

Esqueleto (3)
CA 13, JP 17, XP 25, PV 8
1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +1 (1d4+1)
Imunidades, Corpo ósseo, Obstinado

6. Antiga passagem

As paredes de alvenaria desse salão de 6m. de largura estão em péssimo estado. O fundo parece especialmente ruim e desabou completamente, preenchendo a parte sul com escombros. A parede oeste está num estado muito melhor que as demais e tem uma porta de pedra, com um dragão exaltado esculpido em relevo sobre ela. A porta contém uma única fechadura, localizada na boca aberta do dragão exaltado.

A porta de pedra da parede oeste apresenta uma escultura em relevo de dragões estilizados durante o vôo. Ela está firmemente fechada e trancada; consulte a área 7 para obter detalhes.

Criaturas: um rato gigante se esconde no entulho. Os escombros servem como um caminho conveniente para entrar e sair de muitos aposentos a partir do campo externo. O rato atacará qualquer PJ que se aproximar a 1,5 m dos escombros ou qualquer criatura sozinha nesse aposento. Os PJs que notarem o rato enquanto ele ainda estiver escondido e tentarem atingi-lo com uma arma branca serão prejudicados pela cobertura fornecida pelo entulho (o rato recebe um bônus de +2 na CA).

Rato gigante
CA 13, JP 17, XP 13, PV 5
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

7. Galerias das notas de Forlorn

Conforme mencionado na área 6, a porta que conecta essa galeria com a velha

A Cidadela Sem Sol - Características da Masmorra

As características a seguir são genéricas, exceto quando especificado o contrário na descrição de uma determinada área.

Portas: existem dois tipos de portas na Cidadela sem Sol: de madeira e de pedra. Os personagens podem tentar quaisquer ações antes de abrir uma porta, inclusive ouvir do outro lado e procurar armadilhas. Caso os PJs decidam parar e ouvir, verifique a referência do próximo aposento para determinar se existe qualquer criatura naquela área. O Mestre pode definir uma Classe de Dificuldade e solicitar um teste aos jogadores, apenas para manter a expectativa.

Luz: além da área 2, diversos aposentos da masmorra subterrânea não têm iluminação, exceto quando especificado o contrário em sua descrição, é necessária uma fonte de luz para que os PJs sem Visão no Escuro possam enxergar.

Ventilação: todas as áreas codificadas recebem um suprimento adequado de ar, exceto quando especificado o contrário. O ar é renovado por meio de inúmeras rachaduras que levam até a caverna superior e para a superfície, além de pequenos túneis criados pelas criaturas do ecossistema do subterrâneo. Essas rachaduras são muito pequenas e somente permitem a passagem de criaturas Minúsculas.

passagem é esculpida em pedra. A magia tranca arcana foi conjurada sobre a passagem e, assim, a porta se abrirá apenas das seguintes maneiras: através das magias Abrir, na presença do conjurador original (improvável), com um teste de Força bem-sucedido ou com a chave adequada. A chave, um item encantado com a magia Abrir, específica e permanente para essa porta, jaz na área 21; enquanto a chave permanecer na fechadura, a porta, abrirá física e magicamente. E impossível utilizar essa chave em qualquer outra tranca. Essa é a melhor forma para os PJs entrarem. Uma vez destrancada, a porta abrirá facilmente. Conforme a porta da galeria se abrir, um ruído sibilante e uma nuvem de poeira nos batentes indicarão que a câmara está selada há eras.

A poeira de tempos passados, há muito intocada, cobre cada superfície dessa grande galeria. Três alcovas surgem na parede norte e uma se localiza na parede sul. Cada alcova contém um pedestal de pedra, coberto de poeira, com um globo cristalino do tamanho de um punho sobre ele. Embora os globos as alcovas ao norte estejam rachados e escurecidos, a esfera da alcova sul emite um suave brilho azulado e notas musicais tênues.

Nenhum goblin ou outro intruso acessou essa seqüência de câmaras desde que a Cidadela afundou na terra. Os PJs que notarem a camada de pó espessa e intocada podem chegar facilmente a essa conclusão; o ar escasso indica a mesma coisa.
Armadilha: o globo luminoso começará a emitir notas musicais muito altas quando um PJ se aproximar a 1,5m dele. Durante 5 minutos, essa música formidável preencherá a galeria e qualquer aposento adjacente, numa área de 6m, cuja porta esteja aberta. Todos os presentes devem obter sucesso numa JP-SAB a cada 10 rodadas ou correrão a toda velocidade para a área 3. Os PJs que taparem seus ouvidos recebem +2 de bônus em suas JPs; abafar o globo com tecido concede +1 de bônus adicional. As criaturas afetadas atacarão qualquer coisa que impeça seu deslocamento, seja outra criatura ou alguma barreira. Depois de alcançar a área 3 (ou três rodadas depois tentando fazê-lo), os PJs afetados devem parar e tapar seus ouvidos durante 10 rodadas; depois disso, o efeito desaparece. A música somente será interrompida caso alguém tente arrebentar o globo. Caso seja manipulado fisicamente, o globo emitira notas duas vezes mais altas; isso exigirá uma JP-SAB com dificuldade +3 a cada rodada — e não mais a cada 10 rodadas. Qualquer tentativa de sufocar ou silenciar o globo

Kobolds e Goblins em alerta

A partir da área 6, diversos monstros vagam pelos aposentos da Cidadela sem Sol. A cada 12 horas que os PJs passarem na masmorra, caso estejam num aposento ou passagem acessível, jogue 1d20 e consulte a tabela abaixo. Os personagens que se trancarem num quarto ou área secreta estarão livres de encontros aleatórios. Qualquer resultado maior ou igual a 7 não gera nenhum encontro. Caso obtenha um resultado entre 1-6, consulte a tabela abaixo e aplique o encontro sugerido.

T1: Encontros aleatórios	
1	3 Kobolds
2	2 Ratos Atrozes
3	2 Goblins
4	3 Hobgoblins
5	2 Esqueletos
6	4 Ramos Secos
7-20	Nenhum Encontro

magicamente reduzirá sua área de efeito para um raio de 3 m, mas nunca menor. Remover o globo dessa câmara extingue seu poder.

8. Placas de pressão

O ar está rarefeito nesse corredor de 12 metros de comprimento, que leva até outra porta de pedra fechada.

Armadilha: sempre que qualquer peso for colocado sobre essa seção de 3m² (indicada no mapa com o símbolo de armadilha), uma placa de pressão mecânica ativará uma armadilha. Uma seta será disparada da parte superior da porta oeste, visando um PJ aleatório dentro da câmara. Cada passo ou pressão distinta ativará novamente a armadilha. A seta causará 1d4 de dano, mas os PJs tem direito a uma JP-DES para esquivar da seta.

9. O Enigma do dragão

A poeira enevoa esse aposento de 6m de largura. Três alcovas estreitas se alinham nas paredes sul e norte. Cada uma contém uma figura humanóide, entalhada em mármore branco e com veios vermelhos, exceto pela abertura a sudoeste, que está vazia. As figuras lembram elfos altos vestidos em cotas de malha. O fundo do aposento se abre num arco de pedra em direção a uma sala larga, de onde emerge uma luz esverdeada. Um poço escuro situa-se pouco antes desse portal.

Os PJs podem encontrar a porta secreta desta câmara com um teste para encontrar Portas Secretas. A porta secreta se abrirá, mesmo se não for encontrada, mas apenas quando as condições adequadas forem atendidas. Tentativas de forçar a porta serão inúteis para superar essa passagem magicamente protegida. A condição para abrir a porta secreta é a resposta audível, em qualquer idioma, para o enigma ditado pela escultura coberta de poeira localizada na parte norte. Uma vez aberto o portal permanece destrancado durante 10 rodadas e se fecha novamente (exceto se for obstruído). É possível abrir o portal pelo lado oeste com apenas um empurrão.

Enigma: a estátua tem 3 metros de altura e representa um dragão agachado. Caso qualquer criatura viva se aproximar a 1,5m da escultura, uma boca encantada permanente fará o dragão entoar no idioma Comum o enigma a seguir (para qualquer observador, parece que as mandíbulas de pedra estão realmente se movendo):

Surgimos na noite sem ninguém nos chamar. Desaparecemos de dia sem ninguém nos roubar. Quem somos?
Resposta: Estrelas

10. Guarda de honra

A poeira enevoa esse aposento de 6m de largura. Três alcovas estreitas se alinham nas paredes sul e norte. Cada uma contém uma figura humanóide, entalhada em mármore branco e com veios vermelhos, exceto pela abertura a sudoeste, que está vazia. As figuras lembram elfos altos vestidos em cotas de malha. O fundo do aposento se abre num arco de pedra em direção a uma sala larga, de onde emerge uma luz esverdeada. Um poço escuro situa-se pouco antes desse portal.

A poeira recobre a câmara e as esculturas; no entanto, personagens mais atentos notarão que a poeira foi remexida, em-

bora as trilhas estejam fracas o suficiente para provar que isso aconteceu há dezenas de anos. Os personagens conseguem discernir as pegadas descalças de algo quase humanóide, com garras, que começam no centro da alcova vazia e seguem em direção ao fosso. A trilha desaparece poço adentro; os PJs precisarão descer a abertura para encontrar novamente a trilha. Ela o levará até o lado oposto, na área 12.

Fosso: a abertura tem 3m de profundidade e seu fundo está repleto de estacas. As paredes da armadilha são rígidas e oferecem apoios para quem souber escalar. O poço tem 6m de comprimento e preenche toda a largura da sala. Ele tem 3m de largura (de leste a oeste); no seu lado oposto, começa a área 12. Uma queda causará 1d6 pontos de dano, mais 1d 4 pontos de dano devido às estacas; no entanto, os PJs são capazes de atravessar o poço com segurança — basta obter sucesso em dois testes de Destreza, um para descer e outro para subir na área 12. Infelizmente, os PJs que conseguirem transpor o fosso estarão sob ataque tão logo alcancem o outro lado.

Criaturas: a figura desaparecida da alcova vazia aguarda os PJs do outro lado do arco, num ponto cego da área 12, alerta a qualquer ruído óbvio que os personagens emitirem. Ela é um quasit chamado Jot, invocado para o local há gerações e ordenado a guardar o conteúdo dos sarcófagos do salão. Os detalhes do encantamento que prende essa criatura abissal permitiram ao demônio sobreviver séculos sem alimento ou ar puro. Um quasit em sua forma natural parece um humanóide pequeno, com chifres afiados e asas de morcego. As mãos e os pés são compridos e esguios, com dedos longos terminados em garras; sua pele é pustulenta e verde. As últimas instruções desse quasit em particular obrigavam-no a emboscar qualquer um que fosse capaz de transpor o fosso.

Táticas: Jot aguardará num ponto escondido ao sul da arcada, preparando uma emboscada contra qualquer alvo potencial que atravesse o poço em direção a área 12. O quasit realizará usará seu deslocamento permitido (1,5m) para alcançar a borda do fosso e atacar qualquer alvo, assim que esse surgir no final da arcada (a vítima surpreendida não pode desferir um ataque contra o demônio). Ele tentará empurrar o alvo para dentro do fosso com seu ataque. Qualquer PJ — a 1,5m ou menos da borda do poço — que sofrer 1 ou mais pontos de dano durante a ação do demônio, ou sofrer qualquer dano na Destreza devido ao veneno do quasit, deve obter sucesso numa JP-DES ou cairá de costas na armadilha!

Continuidade: O quasit não lutará até a morte. Depois de tentar empurrar um personagem no poço, ele enfrentará outro PJ individualmente. Quando sofrer mais de 4 pontos de dano, ou se mais de um jogador atacá-lo na mesma rodada, ele tentará fugir. Jot irá gargalhar, dizendo: "Vocês quebraram a prisão; minha vigilância sobre o sacerdote do dragão terminou!" Ele usará seu próximo turno como uma ação de movimento dobrado — o quasit voará rente ao teto de 3m de altura, atravessará o fosso e seguirá o caminho usado pelos PJs para entrar na masmorra, tentando escapar dos seus adversários.

Caso consiga fugir, talvez os PJs o encontrem novamente. A critério do Mestre, o quasit ficará aguardando sobre a ravina de entrada para A Cidadela sem Sol (área 0). Quando o próximo PJ chegar à base da

corda com nós (área 1), o demônio começará a roê-la assim que um personagem tiver subido pelo menos 3 metros. A corda e o PJ cairão (o escalador mais adiantado na escalada sofrerá 1d6 pontos de dano). Os aventureiros serão capazes de ouvir a distinta gargalhada maníaca e o bater das asas de couro do quasit.

Jot, o Quasit
CA 18, JP 14, XP 400, PV 18
RM 10%, RD 5/prata
1 mordida +4 (1d6-1)
2 garras +4 (1d4-1+veneno)
Imunidade: Jot é imune a veneno
Resistência a Fogo: todo ataque, físico ou mágico, feito em Jot com o elemento fogo terá seu efeito e dano reduzido em 75%.
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1d4 de dano pontos da Destreza (temporário).
Detectar Alinhamento: Jot pode se concentrar por um turno e detectar a aura de uma pessoa ou objeto, determinando assim seu alinhamento.
Invisibilidade: Jot pode se concentrar por um turno e ficar invisível por 1d6 turnos+3. A magia será dissipada caso o Quasit realize um ataque.
Medo: todos em um raio de 18m devem ser bem sucedidos em uma JP-SAB, em caso de falha, sairão correndo por 1d6 turnos. Há 50% de chance de soltarem qualquer objeto que estejam segurando.
Telepatia: pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura num raio de 30 metros.
Alterar forma: o Jot consegue modificar fisicamente sua forma para que se pareça com outra criatura de tamanho Pequeno ou Médio.

11. A sala secreta

Uma porta secreta encontra-se na alcova central da parede sul da área 10 e concede acesso a esse pequeno quarto.

A poeira recobre essa minúscula câmara, obscurecendo as palavras inscritas na parede sul.

Caso os PJs retirem a poeira das inscrições e algum deles conheça o idioma Dracônico, reconhecerão as runas. Qualquer PJ capaz de ler as inscrições decifrará o seguinte:

"Um sacerdote do dragão foi enterrado vivo devido a transgressões da Lei, mas ainda conserva a honra de sua posição."

Um alçapão secreto no solo esconde um túnel de cerca de 1m² que se conecta a uma abertura similar na área 12. Os PJs que usarem essa passagem para acessar a área 12 escaparão do ataque do quasit.

12. Tumba do sacerdote do dragão fracassado

Ladrilhos de mármore matizados de violeta recobrem o chão e as paredes, mas eles estão rachados ou quebrados, revelando a pedra rústica sob as placas. Há luminárias presas nas paredes em cada canto, mas somente uma ainda mantém sua tocha, que emite uma luminosidade fraca e esverdeada. Um sarcófago de mármore maciço, com mais de 2,5 metros de cumprimento, jaz no centro do aposento. A pedra foi talhada com pesados motivos dracônicos e a cabeceira do sarcófago é idêntica à face de um dragão. Fechos de metal enferrujado trancam firmemente a tampa do sarcófago.

A chama da luminária na parede sudoeste é mantida magicamente (uma tocha da chama eterna). Ela parece uma chama normal, exceto por seu brilho esverdeado, mas é incapaz de incendiar qualquer material.
Seis trincos de ferro seguram a tampa

do sarcófago. Todos estão enferrujados e exigem um teste de Força para serem arrombados. Depois que os seis fechos forem abertos, os PJs poderão empurrar a tampa com um último teste de Força. Dentro do sarcófago jaz um "sacerdote do dragão", ainda vivo em virtude da magia estase temporal — que é dissipada automaticamente quando a tumba é aberta, emitindo um lampejo de luz esverdeada. O sacerdote atacará os PJs responsáveis por seu resgate, enlouquecido devido a sua transformação (veja a seguir). Embora tenha possuído mais de 10 níveis de clérigo anteriormente, a insanidade apagou essas capacidades clericais da sua mente.

Criaturas: há muito tempo, o sacerdote do dragão teve um nome, mas já o esqueceu. Ele foi proscrito em função do uso de magias consideradas profanas pelo culto do dragão — ele se transformou de elfo em troll. Por esse crime, o culto enterrou-o vivo, embora a honra de sua posição tenha permanecido. Ele foi ''enterrado" com suas posses mais valiosas.

O sacerdote do dragão está vestido com tecidos caros, mas apodrecidos, jóias que ainda brilham e anéis adornados com minúsculos dragões prateados. Seu corpo tem uma aparência enrugada, mas é alongado e sua carne tem uma coloração cinza emborrachada e pútrida. Seu cabelo é longo, grosso e encordoado; suas mãos terminam em garras e seus pés têm três dedos.

Táticas: o troll é muito mais fraco e lento que uma criatura típica da espécie e isso é considerado nas estatísticas do sacerdote. De fato, sua força é tão reduzida que ele é incapaz de dilacerar seus inimigos como um troll comum e causa menos dano a cada ataque regular.

Um troll é uma criatura Grande e alta (3m de altura) e seu alcance natural é de 3m — os personagens que estiverem a 3m da criatura ainda podem ser atacados. Uma vez que o sacerdote do dragão é um troll, ele se regenera. O dano causado à criatura é considerado dano por contusão e ela recupera automaticamente 3 pontos de dano por contusão a cada rodada. Alguns tipos de ataques, como fogo e ácido, causam dano normal à criatura; esse tipo de dano não é convertido em dano por contusão e, portanto, não é recuperado. O troll não perseguirá os PJs em fuga; em vez disso, continuará a repousar em sua "tumba" até que a fome finalmente faça-o sair 2d4 dias depois.

Sacerdote dragão (Troll)
CA 18, JP 13, XP 400, PV 42
1 mordida +3 (1d4+1)
Visão no Escuro, Regeneração
Pertences: Adaga (obra prima)

Kobolds e Goblins em alerta

As comunidades goblin e koboid são inimigas, mas cada uma responderá de forma semelhante caso seja atacada pelos PJs. Os personagens que recuarem para descansar antes de lidar com os chefes de cada comunidade permitirão que as criaturas alertadas tenham tempo para se preparar. Os monstros cientes dos PJs reforçarão aposentos vazios com goblins ou kobolds presentes em outros locais. Por exemplo, três kobolds de uma das áreas relacionadas à referência 16 podem ser redirecionados para guardar a área 15, com ordens para emboscar os Pjs quando estes retornarem. Ou quatro gpblins de uma das áreas relacionadas à referência 36 podem ser remanejados para a área 32 e impedir outra invasão dos personagens. Mantenha um registro dessas mudanças no mapa, para evitar que os jogadores confrontem as mesmas criaturas duas vezes.

Tesouro: além da adaga (obra-prima) guardada pela criatura — o sacerdote não usará a adaga, pois prefere suas garras — ele usa algumas jóias: um anel de 5 PO, um amuleto de 10 PO e dois braceletes adornados com desenhos estilizados de dragões de prata, de 15 PO cada. Espalhados no fundo do sarcófago há um total de 220 PP, 50 PO e quatro pergaminhos divinos: ***comando, curar ferimentos leves, infligir ferimentos leves e pedra encantada***. A tocha da chama eterna esverdeada também é um tesouro em potencial.

13. Vazio

Todas as áreas relacionadas a essa referência são semelhantes.

A câmara em ruínas permanece vazia, exceto por um monte de escombros e pedras.

14. Fonte d'água encantada

A porta de pedra entalhada em relevo que sela essa câmara apresenta um peixe dracônico nadando em um ambiente aquático. A porta está seguramente trancada e nunca foi aberta desde a queda da cidadela.

Essa câmara de 3m² foi entalhada na pedra. Ela contém um barril pequeno envolto em metal enferrujado. Vários canos também enferrujados partem do barril em direção o solo.

Essa câmara contém uma reserva mágica de água, embora ninguém a tenha aberto em centenas de anos.

Se os PJs sacudirem ou baterem no barril de ferro, ouvirão o som de líquido em movimento nas tubulações vazias. No entanto, os canos de conexão prendem o barril firmemente na sala. Os PJs podem remo-

ver o grande tampão metálico no topo do barril com um teste bem-sucedido de Força ou arrebentar facilmente a lateral do barril. Nos dois casos, o elemental da água (mephit da água) confinado no interior do barril será libertado. Infelizmente, a criatura tem outra tarefa além de manter o barril cheio d'água quando é libertado: eliminar qualquer criatura que danifique a fonte.

Criatura: um mephit é uma criatura elemental menor da água. O mephit da água é uma criatura pequena e alada, com feições mais ou menos humanóides. Muitas vezes descrito como "demoníaco", a natureza desse elemental toma-se aparente à primeira vista. Esse espécime em particular é muito agressivo em função das obrigações impostas pelo encantamento que o aprisiona. Como um ser extra-planar, ele é incapaz de tocar qualquer criatura sob a magia proteção contra o mal.

Táticas: a redução de dano 5/+1 do mephit sempre é útil, pois lhe permite ignorar os primeiros 5 pontos de dano de qualquer ataque, exceto aqueles desferidos por armas mágicas +1 ou superiores.
O mephit usará seu sopro apenas quando houver dois ou mais PJs na área de efeito — lembre-se que a largura do cone será idêntica à distância entre o local pertinente e o ponto de origem.
A habilidade 'cura acelerada' do mephit não será ativada se ele não estiver parcialmente imerso em água. Caso sofra 10 ou mais pontos de dano, o elemental tentará fugir e encontrar um estanque de água. Talvez ele persiga os personagens depois que estiver curado, para cumprir as obrigações do encantamento. Dessa forma, se o mephit conseguir escapar dos PJs, o Mestre poderá usá-lo contra eles mais tarde.

Mephit da água
CA 13, JP 18, XP 210, PV 20, RD 5/+1
2 garras +4 (1d4+2)
Sopro: o Mephit pode usar seu sopro de líquido cáustico a cada 1d8 turnos causando 1d8 de dano, sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade. O sopro tem formato de um cone de 4,5m.
Névoa fétida (1x/dia): o Mephit pode conjurar uma Névoa Fética. Qualquer criatura que tiver contato com a névoa deve ser bem sucedido em uma JP-CON para evitar morte instantanea.
Cura acelerada: quando totalmente imerso na água ou sob a chuva, o Mephit recupera 1 ponto de dano a cada rodada.
Pertences: 5 pequenas safiras de 5 PO cada.

15. Fora da gaiola

Símbolos e grafias rudemente inscritas em tinta verde e brilhante decoram essa câmara grande, irregular e arruinada. Um grande poço no centro do salão apresenta evidências de uma fogueira recente. Uma jaula metálica, arrebentada e vazia, pode ser vista no meio da parede sul há uma pequena tribuna de madeira, adornada com tecido verde, pouco ã frente da jaula; sobre ela existem diversos objetos pequenos. Há um saco de dormir perto da tribuna, é possível ouvir resmungos e lamúrias vindos daquela direção.

A invasão kobold tinha uma mascote e uma arma poderosa para colonizar A Cidadela sem Sol: um filhote de dragão cativo. Os kobolds mantinham o filhote nessa câmara, sob pesada vigilância. Infelizmente, a guarda não foi forte o bastante para suportar o ataque goblin que roubou o filhote há uma semana atrás. Os kobolds remanescentes carregaram os corpos dos goblins mortos para a área 20, onde foram preparados como dieta

suplementar, e depois queimaram ritualmente os guerreiros kobolds mortos na fogueira dessa câmara. Agora, somente Meepo, o Guardião de Dragões, permanece aqui. Ele está deprimido com a perda do seu animal de estimação e gasta a maioria do seu tempo num sono repleto de pesadelos. Se qualquer combate ocorrer nessa câmara, os kobolds sentinelas da área 16 serão alertados; eles correrão para reforçar o exército kobold ou matar goblins, conforme a ocasião.

Conteúdo do quarto: qualquer PJ que conheça o idioma Dracônico notará que os símbolos das paredes são versões primitivas desse idioma supremo; eles dizem "Aqui Existem Dragões". A jaula metálica está torta e deformada; sem reparos, não poderá conter prisioneiros. Uma pesquisa na jaula revelará evidências de um animal que não é natural para os PJs. A fogueira, caso remexida, revelará pedaços carbonizados de ossos e armaduras de kobolds.
Os kobolds retiram os pertences dos cadáveres antes de queimá-los.

Criatura: o kobold adormecido não reagirá a nada, exceto barulhos muito altos ou perturbação física. Ele é Meepo, o Guardião de Dragões. Com a perda de seu protegido, um filhote de dragão, o cargo de Meepo está na sarjeta. Caso seja perturbado, Meepo reagirá com medo. Ele fugirá na direção da área 16 mais próxima se for atacado.
Caso os PJs tenham um idioma em comum com o kobold (Dracônico, Comum ou Goblin), garantirão um diálogo com Meepo.
O kobold geralmente é resmungão e obviamente tem medo da força dos personagens. Ele está disposto a responder algumas questões. Meepo tem diversas cicatrizes, "lembranças" do seu papel como Guardião de Dragões:

- Perguntas sobre a jaula: "O dragão do clã... perdemos nosso dragão. Os malditos goblins roubaram Calcryx, nosso dragão!"
Calcryx é o nome do dragão.

- Todas as demais perguntas: "Meepo não sabe, mas a líder sabe. Meepo levará vocês até a líder, Yusdrayl, se vocês forem bonzinhos. Garanto passagem segura, se prometerem não machucar Meepo. Talvez, se vocês prometerem resgatar o dragão, a líder seja boa com vocês e responda às suas perguntas."
Depois que Meepo perceber a possibilidade de recuperar o dragão, mesmo usando os PJs como heróis, ele se animará e se oferecerá para levá-los até a líder (Yusdrayl), que está em seu trono dracônico (área 21). Fiel à sua palavra, Meepo tentará conduzir os PJs para a área 21 rapidamente, além de tentar impedir os ataques dos kobolds aos personagens. Entretanto, se os PJs causarem qualquer mal direto aos kobolds, a promessa de segurança de Meepo se tomará inútil.

Pertences de Meepo: Meepo tem em escondida uma figura de jade, um dragão, de 15 PO dentro da fogueira. A tribuna

Kobolds

Os kobolds conseguiram algumas vitórias na Cidadela sem Sol e atualmente controlam as áreas 13 a 24. Todos eles obedecem a Yusdrayl, da área 21. Os kobolds são répteis humanóides e pequenos, com tendências covardes e sádicas. Sua pele é coberta de escamas que variam entre o marrom ferrugem e o ferrugem escuro. Eles têm dois chifres claros e pequenos, olhos vermelhos que brilham como brasas, cabeças caninas e uma cauda de rato que nâo é preênsil. Eles vestem trapos, de preferência vermelhos e laranja, e falam o idioma Dracônico primitivo, com vozes que lembram cães ganindo.

serve como um tipo de altar e tem vidros de tinta verde, um pincel (feito com cabelo de goblin) e quatro pequenas figuras de dragões feitas em jade, de 16 PO cada.

16. Kobolds Sentinelas

Diversas áreas no Mapa da Fortaleza estão relacionadas a essa referência. Cada área tem conteúdos semelhantes. As portas que levam para esses aposentos tém armadilhas (ativadas na primeira vez que os PJs entram em cada uma): uma seta é disparada quando a porta é aberta causando 1d6 de dano (sucesso em uma JP-DES reduz o dano pela metade), mas os kobolds sabem como desativá-la. A menos que os PJs as desarmem ou sejam muito cuidadosos, os kobolds sempre estarão cientes da chegada dos PJs.

O fedor de muitos corpos amontoados por muito tempo numa área tão pequena saturou o ar. O pequeno circulo de brasas no meio da câmara foi construído com lajes quebradas e pedaços de esculturas despedaçadas, o que piorou a integridade da câmara. Existem vários tapetes, feitos com cabelo entrelaçado e plantas mortas, reunidos em volta do fogo. Diversos humanóides pequenos, com escamas e chifres, também habitam a câmara.

Esses aposentos servem como quartéis e postos de guarda para os patrulheiros kobolds (conhecidos como "sentinelas").

Criaturas: três sentinelas kobolds montam guarda em cada área indicada com essa referência, a menos que o Mestre os tenha deslocado para auxiliar outros de sua espécie. Sem a ajuda de Meepo (veja a área 15) como um fator atenuante, as sentinelas kobolds atacarão os PJs tão logo os vejam, embora os jogadores possam tentar dialogar e evitar o combate por meio da interpretação. O Mestre pode exigir um teste de Carisma depois do início das hostilidades. Sem nenhuma circunstância atenuante, os PJs sofrem -4 de penalidade automática nesse teste (ou -8 caso não conheçam nenhum idioma pertinente — Dracônico ou Goblin).

Caso Meepo acompanhe os PJs, uma boa interpretação lhes permitirá passar com facilidade pelas sentinelas. Se a diplomacia falhar, a despeito da presença de Meepo, e os PJs forem forçados a enfrentar um grupo de kobolds até a morte, todos os testes subseqüentes de Carisma sofrerão - 1 de penalidade cumulativa para cada kobold eliminado.

Portanto, mesmo se os personagens eliminarem um total de 5 kobolds, ainda terão +3 de bônus nos testes posteriores de Carisma se Meepo estiver presente; na ausência do Guardião, eles sofrerão - 5 de penalidade em todos os testes posteriores de Carisma perante os kobolds.

Se obtiverem sucesso num teste de Carisma, as sentinelas guiarão os personagens para "Yusdrayl em seu trono dragão", indicando um caminho direto para a área 2 1 e avisando para que evitem enfurecer a guarda de elite de sua líder.

Kobold sentinela (3)
CA 13, JP 18, XP 15, PV 6
1 lança +2 (1d6+1)

17. Despensa do dragão

Ratos e fezes enchem o aposento. Uma pequena barreira evita que os ratos escapem com facilidade.

Criaturas: os ratos serviam como alimento para o filhote de dragão que estava preso na área 15. Por sua vez, os kobolds alimentavam os ratos com grilos e fungos

recolhidos nos túneis subterrâneos dos arredores (área 23).
Desde o seqüestro do dragão, os kobolds esqueceram dos ratos. Os roedores já enfraqueceram as amarras da barreira; 1 rodada depois da porta se abrir, os ratos derrubarão o cercado e fugirão, atacando vorazmente qualquer criatura viva.

Táticas: como são Miúdos, os ratos são capazes de entrar em espaços ocupados por seus adversários; de fato, precisam fazê-lo para atacar. Esse deslocamento concede a iniciativa aos PJs.

Rato da caverna (8)
CA 14, JP 18, XP 5, PV 3
1 mordida +3 (1)

18. Prisioneiros de guerra

Ambas as portas que levam para essa câmara estão trancadas e barradas externamente com tramelas de ferro. É possível remover facilmente a barra de ferro para tentar arrombar a fechadura. No entanto, caso os PJs tentem fazê-lo na porta da área 19, os kobolds daquela sala tentarão impedi-los. Os PJs que insistirem em abrir essa porta na presença dos kobolds colocarão em risco qualquer trégua previamente alcançada.

Quatro humanóides pequenos estão acorrentados nessa câmara suja e arruinada. Suas algemas são grossas e estão enferrujadas; cada uma está presa numa grande lança de ferro, fincada no solo. Várias armas quebradas e escudos rachados jazem num canto.

Alguns guerreiros goblins são mantidos prisioneiros aqui, apanhados no decorrer de vários ataques. Com certa freqüência, os kobolds libertam um goblin e exigem um resgate para sua tribo caso ele seja bem-quisto entre os seus (entre 2 e 20 PP). Todos que não valem um resgate geralmente terminam no caldeirão dos kobolds. Os goblins gemem e escondem-se pateticamente quando um PJ entra no aposento. Os PJs que desejem libertar os goblins devem recuperar a chave das correntes, mantida por Yusdrayl, ou quebrar os elos com um teste de Força -2.

Criaturas: os goblins são humanóides malignos e sujos; eles formam a variação mais fraca e mais numerosa da espécie ‘‘goblinóide”. Veja “Goblinóides” na pág. XX para obter detalhes mais específicos sobre os goblins da Cidadela sem Sol.

Continuidade: os prisioneiros goblins prometerão literalmente qualquer coisa para os PJs em troca de sua liberdade (um deles fala Comum). Eles prometerão passagem segura até o chefe de sua tribo. Infelizmente, essas criaturas caóticas não são capazes de garantir suas promessas. Pior ainda, se os personagens libertarem os goblins, qualquer acordo mantido com os kobolds será anulado. Os goblins libertados que acompanharem o grupo fornecerão somente +1 de bônus nos testes de Carisma, caso os PJs tentem persuadir outros goblins hostis a baixarem a guarda.
Os goblins libertados fugirão ao primeiro sinal de problemas e trairão os personagens se forem ameaçados por membros de sua raça.

Prisioneiro goblin (4)
CA 12, JP 16, XP 10, PV 5
1 pancada +2 (1d4)
Visão no escuro

19. Salão dos dragões

A deterioração e a decadência estão presentes aqui, como em todo o resto; no entanto, uma fileira dupla de colunas de

mármore esculpidas em relevo estende-se por todo o salão. Os entalhes gastos retratam dragões entrelaçados. Três humanóides pequenos e com chifres patrulham constantemente a área.

Criaturas: uma guarda de elite de 3 kobolds patrulha essa sala e considera sua tarefa uma honra. De um modo geral, os guardas prestam atenção particular à porta que conduz para a área 24, pois ela é a rota tradicional usada pelos patrulheiros goblins. Esses kobolds reagem de modo idêntico as sentinelas descritas na área 16 no que diz respeito a tentativas de uso da diplomacia. Os PJs "sem Meepo" (veja a área 15) que ainda se interessem pelo diálogo conseguirão aumentar suas chances de sucesso caso jurem inimizade contra os goblins (+4 de bônus). Provas de inimizade, tais como escalpos ou troféus goblins também ajudarão (adicione +2 de bônus).

Os PJs que evitarem o combate serão conduzidos até a área 21, o trono do dragão. Os guardas presentes no local escoltarão os PJs até a presença de Yusdrayl Táticas: Caso haja alguma hostilidade nessa sala, os kobolds contarão com os reforços das áreas 20, 21, 23 e da única área 16 com acesso para o salão, supondo que os personagens ainda não tenham explorado e lidado com as forças desses locais.

Os reforços chegarão em grupos de 3 sentinelas kobolds para cada área (totalizando 12 kobolds); cada grupo chegará depois de 2 rodadas de combate, até que todos os 12 kobolds tenham surgido depois da oitava rodada. Os kobolds que abandonarem seus postos e forem eliminados pelos PJs devem ser excluídos do Mapa da fortaleza para evitar confusões. A própria Yusdrayl entrará no confionto, vinda da área 21, depois da 4ª rodada de combate. Se os PJs forem agressivos, atrairão toda a ira dos kobolds sobre si. Um grupo talentoso e descansado seria capaz de derrotar todos os kobolds e Yusdrayl; os grupos que já foram feridos ou esgotaram suas magias diárias deveriam fugir quando as chances se voltarem contra eles. Os kobolds não perseguirão os PJs além de seu território na Cidadela. Se o Mestre perceber que seus jogadores iniciantes estão relutantes em fugir, ele deveria indicar sutilmente que os heróis que fogem são capazes de viver para lutar outro dia.

Kobold sentinela (3)
CA 13, JP 18, XP 15, PV 6
1 lança +2 (1d6+1)

20. Colônia kobold

Ambas as portas que levam para essa câmara estão trancadas e barradas externamente com tramelas de ferro. É possível remover facilmente a barra de ferro para tentar arrombar a fechadura.

No entanto, caso os PJs tentem fazê-lo na porta da área 19, os kobolds daquela sala tentarão impedi-los. Os PJs que insistirem em abrir essa porta na presença dos kobolds colocarão em risco qualquer trégua previamente alcançada.

Diversas fogueiras pequenas e cheias de fumaça iluminam esse aposento amplo e alto. Estanques, cavaletes de curtume e outros apetrechos de uma cultura primitiva são visíveis em meio a fumaça. Diversas figuras pequenas estão ocupadas trabalhando ou brincando dentro da câmara.

Uma única porta de madeira resistente conduz para essa câmara e está barrada internamente. Qualquer personagem que declamar a senha correta ("milho que

coça" dito em Dracônico) convencerá os kobolds da colônia a liberar a porta. Caso contrário, os kobolds abrirão a porta apenas durante a troca de turnos de vigia ou se as três sentinelas internas forem convocadas como reforço.
Esse é o principal refugio dos kobolds que invadiram a Cidadela sem Sol.

Criaturas: em geral, há 24 kobolds aqui; entretanto, apenas 3 deles são combatentes. Essas três sentinelas atacarão qualquer personagem que invadir o local sem escolta. O restante é muito velho, muito jovem, inábil ou muito covarde para se defender perante um conflito. Se os PJs matarem os kobolds incapazes de combater depois de derrotar as três sentinelas, não receberão nenhum Ponto de Experiência como recompensa por seus esforços, apesar da tendência maligna dessas criaturas.
Todos os kobolds daqui seguem Yusdrayl, cujo trono fica na área 21. Qualquer pergunta dos personagens será respondida com "pergunte a Yusdrayl".

Táticas: um ataque aos kobolds dessa câmara convocará reforços, conforme descrito na área 19, se ainda restar algum sobrevivente.

Kobold sentinela (3)
CA 13, JP 18, XP 15, PV 6
1 lança +2 (1d6+1)

31. O trono do dragão

Um trono baixo se ergue perto da parede oeste, construído com pedaços de alvenaria quebrados e empilhados sobre um antigo altar. Uma figura pequena e chifruda, vestida em trajes tingidos de vermelho, está sentada no trono; um grupo de 6 criaturas semelhantes parece estar de guarda. O topo do altar contém diversos itens pequenos, enquanto a parte que serve como recosto do trono apresenta a escultura de um dragão exaltado. Uma chave metálica está firmemente presa na boca aberta do dragão.

A descrição acima somente será válida se os PJs não atraíram os kobolds daqui como reforços para outra área. A chave presa na boca da escultura em relevo do dragão serve para abrir a porta da área 7. Arrancar a chave da boca de pedra requer ura teste de Força. Os itens espalhados no topo do altar (o lado posterior do trono de Yusdrayl) estão indicados sob 'Tesouro', a seguir. Os PJs podem obter esses itens caso eliminem ou expulsem os kobolds, comprem--nos a 25 PO cada item (ou barganhem usando objetos de valor similar) ou façam algum acordo semelhante. Os kobolds vendem a chave por 200 PO ou oferecem-na como recompensa pelo resgate do dragão.

Criaturas: a pequena figura no trono improvisado é Yusdrayl, a líder kobold da tribo da Cidadela sem Sol. Os outros seis são sentinelas kobolds. Os personagens acompanhados de uma escolta podem questionar Yusdrayl respeitosamente, e até mesmo fazer um acordo com ela. Os PJs rudes e hostis apenas enfurecerão a líder — resultando num contra-ataque

Como lidar diplomaticamente com os Kobolds

O Mestre deveria conceder os pontos de experiência (XP) pertinentes ao desafio de cada grupo distinto de kobolds superados de maneira pacífica pelos PJs. Os kobolds que forem sumariamente ignorados não devem conceder XP aos personagens. Mantenha um registro dos pontos de experiência distribuídos dessa forma; caso os Pjs desrespeitem o acordo com os kobolds e matem dois ou mais deles depois, os pontos de experiência adquiridos são ignorados e devem ser substituídos pelo XP acumulado em combate.

selvagem. Yusdrayl fala os idiomas Dracônico e Comum e sabe o seguinte:

• Por que os kobolds estão aqui? "Como todos sabem, os kobolds são os herdeiros dos dragões. Sendo a mais poderosa dentre o meu povo, eu liderei alguns seguidores corajosos para esse antigo local sagrado, onde os dragões foram reverenciados há muito tempo".
Yusdrayl não sabe muito mais que isso, exceto o nome do dragão reverenciado aqui: Ashardalon.

• Sobre os goblins/os frutos/Belak: "O Proscrito vive mais abaixo. Ele cultiva o fruto e então o presenteia aos goblins.
Os goblins ladrões de dragão são seus servos!".

• Sobre os monstros-ramo: "Ramos Secos — animais de estimação do Proscrito. Eles são mais numerosos no Bosque do Crepúsculo, mais abaixo".

• Sobre os aventureiros perdidos: "Eles lutaram contra os goblins e nunca retomaram."

• Sobre o filhote de dragão roubado: "Os malditos goblins roubaram nosso dragão! Se vocês recuperarem o dragão por nós, eu lhes darei uma recompensa. Meepo acompanhará vocês."
Possíveis recompensas incluem a chave presa na boca do dragão em relevo ou quaisquer outros dois itens guardados na parte traseira do trono.

Continuidade: os kobolds indicam que os PJs em busca do dragão devem se dirigir até a passagem que conecta as áreas 15 e 25, que fica no "caminho de volta". Eles têm poucas informações sobre a quantidade de goblins existentes, suas táticas e não sabem exatamente onde o filhote de dragão roubado está ou a rota que os PJs devem seguir. Meepo será designado como representante dos kobolds no grupo. Caso Meepo seja morto, os kobolds o consideram uma perda pequena.

Táticas: se Yusdrayl souber que os PJs estão a caminho, ela irá conjurar escudo arcano sobre si antes de sua chegada, para obter +4 de bônus na sua CA (elevando-a para 21).
Caso os personagens e Yusdrayl não cheguem a nenhum acordo e irromper um confronto, ela usará as sentinelas kobolds para manter os aventureiros fisicamente afastados. Ela açoitará os heróis com todas as magias que tiver, entretanto, primeiro ela irá conjurar armadura arcana sobre si, caso ainda não o tenha feito. Exceto se alguma de suas magias já foi previamente utilizada pelo Mestre, Yusdrayl começará o encontro com todas as suas magias diárias disponíveis.
Reforços chegarão conforme descrito na área 19, se ainda houver sobreviventes. Como maga, Yusdrayl é capaz de conjurar diversas vezes qualquer magia que conheça, enquanto a quantidade de magias conjuradas seja igual ou inferior ao limite diário disponível para aquele nível.

Yusdrayl
CA 17, JP 13, XP 60, PV 21
1 adaga +4 (1d4, decisivo 19-20)
1 Funda +4 (1d4)
Visão no escuro: 18 metros.
Magias: considere Yusdrayl uma maga de 5º nível com as seguintes magias: Encantar pessoa, Detectar magia, Armadura arcana, Mísseis mágicos.

Kobold sentinela (6)
CA 13, JP 18, XP 15, PV 6
1 lança +2 (1d6+1)

Tesouro: os itens reunidos no topo do altar incluem um amuleto de Quaal (árvore), um pergaminho arcano de escudo

arcano e outro de patas de aranha. Um pequeno frasco contém três doses de um preparo de ervas usado contra doenças (preparado a partir de um veneno ameno, esse derivado concede +4 de bônus na próxima JP-CON para as criaturas afligidas por qualquer doença comum, mas não mágicas).

22. Despensa

O odor de carne podre permeia essa câmara. Diversos ganchos de ferro enferrujado pendurados no teto estão vazios, mas alguns sustentara as carcaças esfoladas de grandes vermes, caules de fungos enormes e várias carapaças maciças de insetos. Uma bancada pequena e gasta na parede sul apóia instrumentos de corte quase inúteis e facas enferrujadas.

Os kobolds usam essa câmara para estocar e preparar comida para sua tribo. Os animais semi-apodrecidos incluem ratos de caverna, morcegos, grilos, aranhas e besouros subterrâneos e enormes, bem como uma seleção de fungos e cogumelos maciços (mas inofensivos). Essa coleta é obtida através do acesso mais próximo ao Subterrâneo (veja a área 23).

23. Acesso ao subterraneo

As pedras de pavimentação em ruínas, soltas e quebradas, desabaram parcialmente do lado leste, revelando um túnel. Essa passagem é obviamente rústica; sua largura, altura e direção variam muito, uma característica comum em túneis subterrâneos. Equipamentos de caça estão empilhados na parede dentro da antecâmara talhada, e várias carriolas podem ser vistas num canto.

Normalmente, três sentinelas acampam aqui, servindo como caçadores e vigias do túnel de acesso ao Subterrâneo. Os kobolds usaram essa passagem natural quando entraram pela primeira vez na Cidadela sem Sol. Eles continuam a usá-la para caça e coleta regulares no Subterrâneo. Esse túnel escuro leva para locais além dessa aventura. Os PJs que continuarem obstinadamente pelo caminho tortuoso e escuro encontrarão quilômetros de escuridão e mais passagens.

Criaturas: as três sentinelas em vigília, caso não tenham sido convocadas como reforço, reagirão conforme indicado na área 16.

Kobold sentinela (6)
CA 13, JP 18, XP 15, PV 6
1 lança +2 (1d6+1)

24. Passagem do fosso

Apesar de não haver guardas kobolds aqui, eles controlam essa passagem e conservam as duas portas fechadas e trancadas. As portas trancadas e o fosso do corredor (veja a seguir) servem para dissuadir os atacantes goblins.

O corredor de 6 metros de comprimento termina em outra porta fechada.

Armadilha: sempre que qualquer peso for colocado sobre essa seção de 3m; (indicada no mapa com o símbolo de armadilha), uma placa de pressão mecânica ativará uma armadilha. Um alçapão no solo esconde um fosso - uma passarela de 30cm de largura permite acesso seguro caso os PJs descubram a armadilha. Qualquer personagem que atravessar a área indicada deve obter sucesso numa JP-DES ou cairá no fosso. Os kobolds reativam a armadilha e recolhem os corpos das vítimas e seus itens caso ela aprisione alguém.

25. Desolação

Vazia e escura, essa câmara isolada contém apenas dejetos de ratos, lajes em pedaços e manchas impossíveis de identificar.

Há duas áreas relacionadas a essa referência. Os PJs podem encontrar facilmente vestígios da antiga ocupação dessas salas, mas nada vive aqui agora. Um Ranger pode distinguir trilhas de rato de um dia e trilhas de um mês deixadas por três ou quatro humanóides (que não eram goblins ou kobolds) atravessando a área na direção norte e isso também revelará que diversos humanóides Médios usando botas passaram por aqui nos últimos seis meses. Uma das áreas relacionadas a essa referência se conecta com a área 31: essa porta contém uma 'armadilha'; consulte a área 31 para obter detalhes.

26. Fonte Seca eca

Poeira e pedaços estranhos de escombros de pedra e entulho estão espalhados pelo chão. Uma fonte ornamental foi construída na parede leste. Embora esteja quebrada, manchada e seca, a escultura de um dragão mergulhando da fonte conserva sua beleza. Há uma porta de pedra esculpida em relevo na parede oeste.

A porta oeste possui inscrições em Dracônico e um método específico de acesso (consulte a área 27). Os escombros e a poeira que recobrem o sob têm as mesmas características indicadas na área 25. A fonte está seca, mas conserva alguns aspectos especiais.

Fonte: ignorando a espuma fina que preenche a bacia da fonte, ela está seca. Sob análise de detectar magia, a fonte emitirá uma aura mágica suave. Os PJs podem ver uma inscrição em Dracônico quase apagada na parte frontal da bacia: Nairutrya (tradução: Que haja fogo).

Qualquer PJ capaz de ler nesse idioma e pronunciar essas palavras em voz alta invocará a magia da fonte uma última vez. Um liquido avermelhado começará a jorrar da boca do dragão, reunindo-se lentamente antes de pingar na bacia. Se for recolhido na fonte (ou absorvido e torcido em qualquer recipiente), o líquido funcionará como uma poção de sopro de dragão em todos os aspectos. A fonte não é mais mágica, nem nunca será de novo, embora a poção ainda seja.

27. Santuário

A porta de pedra esculpida em relevo que conduz ao santuário tem uma tranca especial e uma armadilha de pêndulo. Os entalhes mostram dragões esqueléticos; qualquer PJ que permanecer a 30 cm de distância da porta sentirá um frio palpável As inscrições em Dracônico sobre a porta dizem: Tana Aman Heka Men (tradução: canalize o bem e abra o caminho).

Armadilha: todas as vezes que alguém tentar abrir a porta sem desativar primeiro a tranca especial, ativará o pêndulo. A lâmina do pêndulo atinge o espaço de 1,5m imediatamente diante da porta.

Tranca: a porta trancada não se abre com uma chave; em vez disso, é necessário que um clérigo utilize a habilidade Expulsar Mortos-Vivos e seja capaz de afetar um morto-vivo de 2 Dados de Vida. Caso o teste de Expulsão seja bem-sucedido, a porta emitirá um brilho espectral azul e abrirá silenciosamente.

Há cinco sarcófagos empoeirados no final dessa câmara silenciosa: três estão na parede norte e dois estão na parede

sul. Cada sarcófago é esculpido em pedra e lembra um nobre humanóide élfico envolto em trajes cerimoniais. Um altar feito de obsidiana se encontra no centro da parede oeste, onde uma simples vela ainda queima.

O altar tem motivos de dragões. Sua estante contém uma vela cujo pavio foi encantado com a magia Luz Continua. Perto da vela há dois itens: um pequeno apito e um frasco de poção (veja Tesouro). Os cinco esqueletos sepultados nos sarcófagos atacarão os PJs que perturbarem o altar ou qualquer sarcófago.

Criatura: os cinco esqueletos saem juntos de seus sarcófagos e atacam os profanadores do altar. Os mortos-vivos perseguirão os personagens além da câmara se estes fugirem.

Táticas: os esqueletos tentarão flanquear um ou mais PJs.

Tesouro: o tesouro inclui uma vela da luz eterna, uma poção de resistência a elementos (fogo) e um apito encantado feito do que parece um vidro muito resistente. Inscrito no apito, no idioma dos Anões, está a palavra Azangund (tradução: Chamariz da Noite). O azangund é um novo item mágico. Consulte o apêndice para obter uma descrição desse item. Um compartimento secreto no altar contém uma bolsa pequena com seis gemas esculpidas em forma semelhante a dragões; cada uma vale 10 PO.

Esqueleto (5)
CA 13, JP 17, XP 25, PV 8
1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +1 (1d4+1)
Imunidades, Corpo ósseo, Obstinado

28. Celas infestadas

Essa seção do saguão contém seis portas; todas elas estão entreabertas e conduzem a pequenas celas, rotuladas de A até E. O vão das portas é grande o suficiente para permitir a passagem de criaturas Pequenas e menores sem abri-las.

Os PJs mais atentos percebem pegadas de três ou quatro humanóides usando botas se deslocando em ambas as direções do saguão, assim como rastros de ratos.

As celas do saguão contêm 6 ninhos de ratos gigantes: 3 abandonados (a, d, f) e 3 ainda habitados (b, c, e).

Criaturas: um rato atroz gigante de cada cela habitada (b, c, e) e atacará os PJs.

Tesouro: os ninhos emaranhados de pedra, cabelo e fungos contém peças pequenas e brilhantes recolhidas por seus habitantes. Cada ninho investigado revelará 2d6 PP, ld6 PO e ld4 gemas de 5 PO cada.

Rato gigante (3)
CA 13, JP 17, XP 13, PV 5
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

29. Armadilhas antigas

O solo é pavimentado com pedras e contém dois alçapões abertos e bloqueados por barras de ferro. Parece óbvio que se os alçapões estivessem no nível do solo, seriam difíceis de perceber. A parede norte sustenta uma fonte seca, com um dragão esculpido em baixo relevo.

As duas áreas indicadas no mapa com o símbolo de armadilha representam os alçapões emperrados (isso foi feito pelo grupo de aventureiros perdidos). A investigação revelará que cada fosso tem 6 metros de profundidade e contém apenas ossos de ratos, pedaços de metal enferrujado e sujeira.

As chances de encontrar ou seguir a trilha descrita na área 25 são similares nesse aposento. O rastro do grupo de aventureiros perdidos circunda as armadilhas e conduz até a porta de madeira a oeste.

Os PJs que ficarem mais de três rodadas nessa câmara, conversando em tom normal ou emitindo qualquer outro ruído alto chamarão a atenção dos habitantes da área 30 que armarão uma emboscada.

Armadilha: além das duas armadilhas inativas, existe outra armadilha ainda em funcionamento: a fonte seca da parede norte é muito semelhante àquela descrita na área 26. A inscrição está bem escondida e é muito parecida com a outra, mas diz em Dracônico: Nathutne (tradução: Que haja morte). Uma observação mais atenta revelará tubos metálicos suspeitos na boca esculpida e uma caixa oculta e enferrujada. Qualquer PJ capaz de ler o idioma e pronunciar essas palavras em voz alta ativará a armadilha. Uma nuvem de veneno enfraquecido pelos séculos se espalhará na área, consumindo a última carga da fonte.

Armadilha nathuine: nuvem de gás, 3m de raio; Sucesso em uma JP-CON anula o efeito do veneno. O veneno causará dano inicial de 1 ponto temporário de Constituição; e dano secundário de 1d4 pontos de dano de Constituição.

30. Mamãe rato

O cheiro de came apodrecida espalha-se no ar, subindo das carcaças muito roídas de vários ratos, vermes menores e alguns corpos de aparência humanóide suspeita. Os cadáveres jazem sobre um chão repleto de sujeira, ossos velhos, cabelo e pêlos, que se combinam para criar um ninho particularmente grande e desprezível A parede norte foi esmagada e se abre em sombras cobertas de entulho.

Se os PJs se esgueiraram até a porta, encontrarão os monstros num estado de torpor, caso contrário cairão direto numa emboscada. A parede norte está ligada ao campo de entulho descrito na área 3. Os cadáveres incluem os vermes mencionados, dois goblins, um kobold e um membro do grupo de aventureiros perdidos (Karakas, o ranger).

Criaturas: os ratos gigantes que caçam na Cidadela sem Sol descendem de uma única fêmea monstruosamente inchada, que os goblins chamam de Gutash (tradução: A Inchada). De fato, Gutash é muito gorda e devora diariamente os vermes menores caçados por seus filhos, suplementados ocasionalmente por goblins e kobolds.

Gutash tem duas vezes o tamanho de um rato gigante comum; em geral, está acompanhada por três ratos gigantes típicos. Os monstros atacarão e tentarão devorar qualquer invasor.

Táticas: caso tenham preparado uma emboscada, os três ratos gigantes normais se

agruparão de ambos os lados da entrada (cobrindo 1,5m); se surpreenderem os aventureiros, realizarão um ataque surpresa no primeiro PJ a investigar ou entrar na sala, possivelmente flanqueando o adversário no processo. Gutash se enterrou na sujeira a 1,5m da porta. Ela atacará o primeiro PJ a entrar na área, saltando do monte de lixo onde está escondida.

Gutash
CA 14, JP 15, XP 40, PV 18
1 mordida +4 (1d6+1+doença)
Visão no escuro: 30 metros
Doença: ao ser mordido pelo rato, o alvo pode se contaminar com a febre do lixo. Para resistir, o personagem deve fazer uma JP-CON para cada mordida que recebeu, ou perderá 1d6 pontos de Constituição, além de cair em uma febre alta em 1d6 horas.

Rato gigante (3)
CA 13, JP 17, XP 13, PV 5
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

Tesouro: revirar os detritos durante 10 minutos revelará 300 PP, 68 PO e 3 gemas de ld4xl0 PO cada. Além disso, o corpo do ranger Karakas tem 5 adagas, um corselete de couro batido, um arco curto, uma sacola (com cantil, ração para um dia, um saco de dormir, pederneira e isqueiro e três tochas), uma aljava com seis flechas restantes, uma poção de curar ferimen tos leves e uma algibeira com 17 PO. O anel de ouro preso ao dedo de Karakas vale 10 PO e tem seu nome gravado (em Comum).

31. Câmara dos estrepes

A porta sul desse saguão está fechada e armada com um sino que badala ruidosamente quando alguém a abre, alertando qualquer goblin parado na área 32.

Esse aposento de 3m de largura foi deliberadamente coberto com estrepes afiados. A porta ao norte foi arrancada, mas a sala seguinte está parcialmente bloqueada por uma parede de argamassa rústica, de 90 cm de altura, cora amuradas sem acabamento.

Os goblins da área 32 surgirão nas amuradas se forem alertados da presença dos PJs (veja a área 32). As criaturas usarão ataques à distância para impedir os esforços dos PJs em atravessar o saguão cheio de estrepes.

Táticas: além de enfrentar os disparos dos goblins da área 32, os PJs precisarão lidar com os estrepes no chão. Os estrepes são pequenos objetos de ferro, com quatro pontas eqüidistantes, forjadas de modo a uma delas sempre apontar para cima enquanto as demais se apóiam no solo. Qualquer criatura é capaz de atravessar sem dificuldades um campo de estrepes percorrendo apenas metade de seu deslocamento. Exceto se forem retirados do caminho com um bastão longo ou ferramenta semelhante, os estrepes impedem o deslocamento normal. Os PJs que atra-

vessarem a área recoberta pelos estrepes, usando seu deslocamento normal ou superior, estarão sujeitos a um ataque de toque a cada 3m que percorrerem, pelo simples ato de cruzar a área. Quando sofrem esse ‘‘ataque de toque”, os PJs não considerara nenhum bônus de armadura, escudo ou deflexão na CA; no entanto, o bônus de Destreza ainda se aplica. Se estiverem usando sapatos, os personagens adquirem +2 de bônus na CA. Um PJ que pisar num estrepe sofre 1 ponto de dano e seu deslocamento é reduzido em 50% em função do ferimento. A redução no deslocamento dura um dia até a criatura receber qualquer tipo de cura.

Tesouro: se forem recolhidos, os estrepes espalhados no chão enchem um total de 8 bolsas de 1 quilo.

32. Portão goblin

A camada de sujeira no chão, as manchas na parede, os trapos espalhados e os círculos de fogueiras desgastados são evidências dos anos de uso desse aposento por criaturas pouco preocupadas com a higiene. Uma das portas da parede sul foi arrancada e substituída por uma parede feita de argamassa rústica e amuradas sem acabamento.

Esse quarto serve como posto de guarda dos goblins da tribo Durbuluk. Essa tribo se defende principalmente das possíveis incursões mais recentes dos invasores kobolds, embora também estejam conscientes da remota possibilidade de intrusos provenientes da Estrada Velha. Uma busca pelo aposento revelará restos podres, odres de vinho estragado e outras coisas inúteis e sem valor da bagunça goblin.

Criaturas: dois goblins estão parados aqui; se forem alertados pelo alarme de sino da área adjacente (31) ou por PJs barulhentos atravessando a sala dos estrepes, eles disparam azagaias nos PJs, enquanto se protegem atrás da amurada. A diplomacia não é uma opção para usar com esses goblins. Se forem capturados e forçados a responder algumas perguntas, eles terão as mesmas informações conhecidas por Erky Timbers, localizado na prisão militar goblin (veja a área 34), embora sejam mais rudes.

Táticas: a parede de 90cm de altura (75cm na parte mais baixa), concede 3/4 de cobertura aos goblins enquanto eles arremessam suas azagaias (aplicando + 7 de bônus na CA para os contra-ataques à distância e +3 de bônus em suas JP-DES). As criaturas Médias recebem apenas meia cobertura na mesma situação. Quando os PJs se aproximarem para o combate corporal, um goblin sacará sua espada curta enquanto o outro correrá até a área 33 para dar o alerta.

Goblin (2)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro

Continuidade: caso um dos goblins consiga fugir, ele avisará as criaturas da área 33. Os goblins alertados fazem um ataque contra os PJs (cada um arremessa uma azagaia) que entrarem na área 33. Nesse caso, é possível que os PJs sejam surpreendidos; seu bônus de Destreza na CA será perdido — até sua primeira ação. O goblins em fuga aumentará a quantidade de criaturas da área 33 de quatro para cinco. Se nenhum goblin fugir, os sons do combate não alertam necessariamente os goblins da área 33; a espécie é famosa

por violentas e barulhentas explosões de ira, muito similares ao combate.

33. Salas de prática

Dúzias de azagaias rústicas e quebradas jazem no chão pavimentado com pedras rachadas; outras estão fincadas em três alvos mal-feitos, do tamanho de seres humanos, alinhados no centro da parede sul. A parte norte do aposento foi separada por uma parede baixa, feita de argamassa rústica e amuradas sem acabamento. Um acampamento permanente está localizado além da parede: é possível ver um fogão a lenha improvisado e vários caldeirões de ferro pequenos.

Esse aposento também fornece uma defesa limitada contra a invasão do território goblin.

Criaturas: quando não estão expulsando invasores, o que acontece a maior parte do tempo, os goblins designados para vigiar esse aposento praticam um pouco de tiro ao alvo com azagaias, usando bonecos de estopa cheios de cabelo e peles vagamente parecidos com humanos e elfos. No resto do tempo, eles se embriagam com os licores de vinho goblin. O primeiro instinto dos goblins será lutar, a diplomacia normalmente não é uma opção. Caso sejam aprisionados e questionados por meio de magia ou da força, eles terão as mesmas informações conhecidas por Erky Timbers (veja a área 34), embora sejam mais rudes.

Táticas: os goblins usam a mesma estratégia e dispõem da mesma cobertura indicada para as sentinelas da área 32, embora nenhum estrepe atrapalhe o avanço dos personagens.

Goblin (4)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro

Tesouro: um dos goblins tem um jarro de prata fabricado por anões (50 PO), cheio com o licor asqueroso da tribo. Outro goblin guarda a única chave capaz de abrir a porta trancada para a área 34.

Continuidade: se a batalha estiver muito ruim para goblins, um deles tentará escapar e alertar os combatentes da tribo na área 39.

34. Prisão militar goblin

A porta de madeira está fechada e trancada.

A imundicie reina nessa masmorra comprida e baixa. Três pequenos humanóides com chifres estão rudemente amarrados com cordas brutas numa grande lança perto da entrada. Mais ao fundo, um gnomo exausto definha dentro de uma jaula de ferro enferrujada, pequena demais mesmo para ele. Vários pares de algemas corroídos estão presos nas paredes quase vazias, exceto por alguns esqueletos dependurados.

Os pequenos humanóides com chifres (kobolds) e o gnomo são prisioneiros dos goblins Durbuluk. Os PJs podem facilmente desamarrar os kobolds, mas libertar o gnomo enjaulado requer um teste de Força para arrebentar as barras (ou podem tentar Abrir Fechaduras).

Prisioneiros: a disposição dos kobolds é duvidosa, pois existe a possibilidade dos goblins exigirem um resgate aos demais kobolds por sua libertação. Incertos de suas chances com os PJs, eles serão par-

ticularmente indispostos e resistirão à libertação, porque não desejam descartar a possibilidade de serem resgatados. E obvio que, se forem libertados e conduzidos até uma rota de fuga clara, eles escaparão. Caso sejam questionados, não poderão responder quase nada.

Prisioneiro kobold (3)
CA 11, JP 18, XP 8, PV 3
1 pancada +0 (1d4-1)

O gnomo é um clérigo/guerreiro chamado Erky Timbers. Em troca de sua liberdade, ele responderá com prazer a várias perguntas. O clérigo/guerreiro fala os idiomas Gnomo, Goblin e Comum e sabe o seguinte:

• Por que você está aqui?
"Há um ano atrás, eu estava em meu caminho a procura de fortuna e peguei o atalho da Estrada Velha. Para meu azar, os salteadores goblins me pegaram; estou aqui desde então. Minhas magias de cura me mantiveram saudável; de outra maneira, tenho certeza que estaria morto por inanição e tortura."

• Sobre os goblins/Belak:
"Eu ouvi os goblins falarem sobre o Bosque do Crepúsculo, mais abaixo. Há um druida maligno chamado Belak que cultiva um jardim encantado e colhe frutos mágicos de algo chamado pelos goblins de Árvore Gulthias; eles somente falam disso em sussurros aterrorizados. O fruto encantado nasce na árvore Gulthias."

• Sobre o fruto em si:
"A fruta do verão restaura o espírito e o vigor daqueles que a comem; o fruto branco do inverno rouba esses aspectos. Belak permite que os goblins vendam a fruta na superfície, mas não sei o motivo."

• Sobre os ramos secos:
"Os ramos secos vivem no nível abaixo, com a Arvore Gulthias."

• Sobre os aventureiros perdidos?
"Os goblins capturaram três deles há cerca de um mês; eles ficaram presos aqui comigo durante um tempo. Seus nomes eram Talgen, Sharwyn e Sir Bradford. Os goblins os mantiveram aqui por uma semana antes de levá-los. Belak precisava deles e essa foi a última notícia que tive deles."

Erky Timbers
CA 11, JP 15, XP 10, PV 18
1 pancada +4 (1d4+1)

Continuidade: mesmo se os PJs não sugerirem, o gnomo pedirá para se unir ao grupo como membro temporário. Se os PJs o levarem consigo, interprete o gnomo como um amigo leal, incapaz de trair os heróis mesmo em situações difíceis, mas que também não deseja assumir riscos que os PJs evitariam. No momento, Erky nâo tem nenhuma arma ou armadura. Caso seja equipado pelos personagens (talvez com armas e armaduras retiradas de goblins), ele será uma ótima aquisição para o grupo. Se Erky se juntar ao grupo, mesmo temporariamente, lembre-se de dividir o total de XP dos encontros dos quais ele participar numa fração adicional — a dele. Embora reduza os Pontos de Experiência adquiridos pelo grupo, a habilidade de cura do gnomo pode ser vital para a sobrevivência do grupo.

Personagens como Prisioneiros: os goblins arrastarão os PJs nocauteados ou inconscientes (veja a área 36) para essa prisão, prendendo-os nas algemas vazias. Libertar-se das algemas requer um teste de Força para quebrar as correntes. Se os

PJs não puderem se libertar, algum tempo depois os goblins pedirão um resgate aos cidadãos preocupados de Oakhurst; e os heróis serão libertados, mas sem equipamento ou dinheiro. Os PJs sem sorte continuarão a definhar no cativeiro.

35. Corredor com armadilhas

Esse corredor de aparência comum contém uma armadilha. A porta que conduz até a área 37 está fechada e trancada.

Armadilha: um alçapão no solo, imediatamente na frente da entrada que conduz até a área 37, esconde um fosso. Uma passarela de 30 cm de largura permite acesso seguro ã porta caso os PJs descubram a armadilha. Os goblins reativam a armadilha caso ela aprisione alguém. Se algum personagem cair ou investigar o fundo do poço, encontrará somente alguns fragmentos de ossos e uma camada de sujeira. PJs observadores perceberão um anel de ouro, com um inseto de safira incrustado (25 PO), que foi perdido no local há muito tempo.

Continuidade: caso os PJs ativem a armadilha ou façam muito barulho (como gritar), alertarão os goblins da área 36 conectada a esse aposento. As criaturas chegarão duas rodadas mais tarde e tentarão atacar os personagens pela retaguarda.

36. Corredor com armadilhas

As três áreas relacionadas a essa referência são semelhantes.

O mau-cheiro, o lixo, a carne podre e os pedaços semidevorados de animais estranhos denotam os anos de utilização desse aposento por criaturas pouco higiênicas. Seis redes, feitas de peles e tecidos esfarrapados, estão penduradas ao redor de um fogão de lenha muito utilizado. Utensílios de cozinha velhos e danificados estão amontoados indiscriminadamente com armas quebradas e armaduras gastas num dos cantos.

Cada uma das áreas relacionadas a essa referência terá seis goblins - exceto se eles já tiverem sido atraídos para outro local em função das ações dos PJs - que se autodenominam orgulhosamente de salteadores'. Durante um período mais próspero, dois ou mais grupos de salteadores espreitavam na Estrada Velha, atacando os viajantes. Atualmente, eles se contentam com algumas caçadas esporádicas nas áreas selvagens do Subterrâneo (veja área 43), além de combater os kobolds.

Os Goblinóides

Os goblins e os robgoblins, além de alguns bugbears (coletivamente chamados de goblinóides), tomaram A Cidadela sem Sol para si há muito tempo. Com a chegada do Proscrito, e mais recentemente dos kobolds, sua área de influência diminuiu. Eles atualmente controlam as áreas 31-41. Todos os goblinóides respondem ao chefe goblin na área 41 e pertencem à tribo Durbuluk (tradução do goblin: Dominadores). O símbolo da tribo Durbuluk é um rosto goblin desenhado de forma rústica. O chefe goblin responde diretamente a Belak, o Proscrito. Os goblins e os robgoblins tém os rostos achatados, narizes largos, orelhas pontiagudas, bocas largas e presas pequenas e afiadas. Suas testas são indinadas para trás e seus olhos são insensíveis estúpidos e vitrificados (a aparência dos robgoblins é um pouco menos ferina). Eles sempre andam eretos, mas seus braços longos quase alcançam seus joelhos. A pele dos Durbuluk é amarelo-salgueiro. Os goblins são Pequenos, mas os robgoblins são Médios. Um dentre cada três deles fala Comum e Coblin, enquanto os demais falam apenas Coblin, exceto quando especificado o contrário. Todos os goblins e robgoblins têm Visão no Escuro de 18m.

Todas as áreas relacionadas a essa referência terão restos podres, odres de vinho estragado e outras coisas inúteis e sem valor da bagunça goblin.

Criaturas: os seis goblins daqui respondem violentamente quando encontram os PJs. A diplomacia tem uma utilidade duvidosa. Se forem capturados e forçados a responder algumas perguntas (apenas no idioma Goblin), eles terão as mesmas informações conhecidas por Erky Timbers (veja a área 34), embora sejam mais rudes.

Táticas: há 90% de chance dos goblins de cada aposento infligirem dano por contusão com seus porretes quando encontrarem os PJs e evitar causar dano letal com suas espadas curtas. Quando uma criatura sofrer dano por contusão, não subtraia esse dano do seu total de PV Em vez disso, mantenha um registro distinto da quantidade de pontos de dano por contusão sofrida. Quando o dano por contusão igualar a quantidade de Pontos de Vida atuais da criatura, ela ficará zonza. Caso o dano por contusão exceda os pontos de vida restantes da criatura, ela cairá inconsciente. Esse tipo de dano é recuperado à razão de 1 ponto por hora. Quando uma magia ou efeito mágico recupera os pontos de dano, também remove uma quantidade idêntica de pontos de dano por contusão. Os goblins tentarão flanquear os PJs, mas apenas se não houver riscos para eles.

Goblin (6)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro

Continuidade: caso um dos goblins consiga fugir ele avisará as criaturas da área 40, concedendo-lhes um ataque a distância contra os PJs que não tenham preparado uma ação defensiva contra ataques imediatos.
Se os goblins conseguirem nocautear um ou mais PJs eles os arrastarão até a prisão militar goblin, trancando-os no local. Ao mesmo tempo, pegarão qualquer equipamento capturado e o entregarão ao chefe goblin na área 41.

37. Sala dos troféus

As duas portas de madeira dessa câmara estão fechadas e trancadas. O Mestre pode inventar outros troféus para o aposento, conforme suas preferências (veja a seguir). Além disso, ele deve exigir dos PJs testes de Destreza para que estes evitem escorregar nas camadas de gelo.

Cabeças de animais empalhados adornam as paredes. Os suportes e molduras estão sujos e as cabeças incluem espécimes de gado, ratos e outros animais pouco impressionantes. No entanto, alguns troféus horríveis dividem as paredes com os animais, incluindo um par de rostos de kobolds. Pequenas mesas e gabinetes quebrados e esmagados atulham os cantos do aposento, vítimas mudas de alguma espécie de agressão. Uma lança de ferro enferrujada jaz torta no centro, suportando uma corrente arrebentada. Pequenas camadas de gelo fino recobrem parte das paredes, do chão e dos escombros.

Os goblins usavam a corrente de ferro para prender o filhote de dragão branco em sua sala de troféus. Infelizmente, o filhote arrebentou seus grilhões e destruiu a câmara - estilhaçando os expositores do local (que tinham pontas de flechas, itens mundanos roubados de outras raças

subterrâneas e demais coisas sem valor). Balsag, o poderoso bugbear responsável pela captura do dragão (veja a área 43) ainda não retornou para prender novamente a besta e os goblins covardes tiveram medo de entrar.

Criatura: o filhote de dragão branco é o 'mascote" dos kobolds, seqüestrado de sua jaula na área 15. Como um filhote, ele é uma criatura Pequena e estará inicialmente descansando sob uma mesa quebrada. Talvez os PJs tenham aceitado a missão de Yusdrayl, a feiticeira kobold da área 21, para resgatar o dragão. Nesse caso, os PJs terão um grande problema: o filhote considera sua situação atual muito melhor que a sua estada com os kobolds; ele definitivamente atacará os PJs que entrarem na câmara. Se Meepo estiver com o grupo (veja a área 15), o dragão o atacará primeiro. Caso os PJs não tentem fazê-lo, Meepo os aconselhará a causar dano por contusão contra o filhote, de modo a nocauteá-lo para sua jornada de retomo aos kobolds.

Táticas: o filhote usará primeiro seu sopro, na esperança de atingir a maior quantidade possível de PJs no cone de 4,5 metros. Como só consegue usar seu sopro uma vez por dia, depois disso ele voará na direção dos adversários para atacá-los.

Calcryx
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Sopro (1x/dia): apesar de ser um filhote Calcryx consegue usar sopro. O sopro tem o formato de um Cone de Gelo de 4,5m e causa 1d6 pontos de dano, sucesso em uma JP-DEX reduz o dano pela metade.
Andar no gelo: como patas de aranha , mas as superfícies percorridas devem estar congeladas; sempre ativa.
Subtipo frio: imune ao frio e sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso na JP.
Visão no escuro: 30 metros.

Tesouro: o filhote vasculhou a sala de troféus e reuniu todos os itens de possível valor num pequeno ninho que construiu sob uma mesa de madeira. O tesouro inclui uma figura dracônica entalhada em jade (20 PO), um cálice de cristal (5 PO) e 24 peças de prataria refinada (l PO cada). Em especial, há um porta-mapa lacrado e entalhado em osso que contém uma inscrição. Runas do alfabeto Anão revelam a palavra Khundrukar (tradução: Salão do Esplendor). Dentro há um pergaminho despedaçado e antigo (mais de cem anos). A água e o tempo destruíram a maior parte das inscrições, mas resta uma mensagem curta em Anão: "...os últimos que sobraram. Por ordem de Durgeddin o Negro, construímos um reduto secreto para os anões. Ninguém nos encontrará; no entanto...". Embora a informação es-

teja incompleta e tenha pouco sentido mesmo para a maioria dos anões, a venda dessa relíquia para qualquer comunidade de anões alcançaria 100 PO.

38. Passagem goblin

Os dois portões que conduzem para essa área estarão fechados, a menos que um goblin da área 33 fuja do combate contra os PJs para avisar o chefe goblin da área 41.

As paredes ao norte e ao sul dessa câmara estão entulhadas até a metade com barris malfeitos, caixas e caixotes. Um caminho livre permite acesso entre as portas leste e oeste.

Essa câmara é usada para estocar água salgada, carne estragada, 2,5 litros de óleo em bom estado (realmente útil para os personagens) e diversos barris de pudim élfico. Qualquer PJ capaz de ler no idioma Goblin pode decifrar a escrita externa dos barris: *"pudim élfico."*

39. Fumaça do dragão

Várias tochas presas a luminárias rústicas na parede estão acesas nessa câmara, preenchendo o ar com uma fumaça que atrapalha a visão. Uma fileira dupla de colunas de mármore, esculpidas com dragões entrelaçados em relevo, estende-se por todo o salão.

A arquitetura desse saguão é semelhante ao corredor descrito na referência 19, embora seja controlado por goblins e hobgoblins. Enquanto as tochas queimarem, o aposento estará iluminado, mas a fumaça é irritante para os PJs combatentes. A fumaça nunca atinge níveis sufocantes, graças à ventilação fornecida por inúmeras fendas e rachaduras no teto e nas paredes. Inicialmente, a sala não tem goblins.

Táticas: se os personagens em fuga atraírem os goblins em seu encalço até essa câmara, também terão de confrontar as criaturas da área 36 conectada nesse saguão e das salas similares mais adiante. Esses goblinóides verificarão qualquer som de combate advindo da área 39 (e das áreas 40 e 41, para esse propósito) caso ainda não tenham encontrado os aventureiros. Os goblins estão acostumados à fumaça emitida pelas tochas; entretanto, a cerração leve concede um quarto de camuflagem para os goblins contra os PJs desacostumados a lutar nessas condições.

40. Vilarejo goblin

Qualquer criatura parada a menos de 3m de qualquer porta para o Vilarejo Goblin ouvirá o murmurar de muitas vozes guturais.

Outrora uma catedral, agora esse lugar um covil goblin, recoberto pela sujeira espessa de vários anos de habitação pela espécie. Depressões nas paredes e candeeiros de solo cheios de fungos com brilhos violeta iluminam a sala. Sob a luz fraca, dezenas de goblins cuidam de seus afazeres diários, que parece englobar dormir, preparar comida, discutir, comer, dormir, lutar, afiar as armas, espreitar, dormir, gritar, brigar, costurar e dormir. A parede sul abriga um amontoado de itens variados, incluindo rodas de carroça, armaduras quebradas, armas enferrujadas, caixotes, pequenas estátuas, mobília antiga e obras de arte. Infelizmente, o estoque não parece ter sido muito bem cuidado.

Esse é o principal refugio da tribo de goblins que habita A Cidadela sem Sol por mais de 60 anos (ela encurralou a tribo anterior nas ruínas). Os goblins coletam os fungos fosforescentes do Bosque do Crepúsculo (veja o mapa pertinente), mas nâo precisam deles para enxergar. Porém, eles são necessários para trabalhos delicados (como a leitura) e um ótimo petisco quando a fome aperta. Os goblins possuem equipamento rústico em quantidade suficiente para cozinhar, esfolar a caça, curtir peles e outras tarefas básicas da comunidade. A caça é geralmente coletada do acesso ao Subterrâneo controlado pelos goblins (veja a área 43).

Criaturas: em geral, há 34 goblins e 10 hobgoblins aqui; entretanto, apenas 4 goblins e 3 hobgoblins dentre eles são combatentes. Essas criaturas atacarão qualquer personagem que invadir o local sem escolta. O restante é muito velho, muito jovem, inábil ou muito covarde para se defender perante um conflito. Se os PJs matarem os goblinóides incapazes de combater depois de denotar os agressores, não receberão nenhum Ponto de Experiência como recompensa. Geralmente, os goblinóides daqui têm a mesma informação conhecida por Erky (veja a área 34). de modo mais limitado.

Táticas: um ataque aos goblins dessa câmara convocará reforços da área 36 conectada ao aposento e alertará o chefe goblin da área 41 sobre algo errado.

Salteador goblin (4)
CA 14, JP 16, XP 40, PV 10
1 espada curta +2 (1d6+1)
1 azagaia +3 (1d4+1)
Visão no escuro

Salteador hobgoblin (3)
CA 15, JP 15, XP 50, PV 11
1 espada longa +4 (1d8+2)
1 maça +3 (1d8+3)
Visão no escuro

Tesouro: o monte de itens na parede sul é considerado a pilhagem da tribo Durbuluk, recolhida na própria masmorra e durante os dias de ataques na superfície; os melhores objetos estão com o chefe goblin na área 41. Se os PJs perderem algum tempo procurando algo encontrarão duas pequenas estátuas (30 PO cada), três pequenos anéis de prata cravejados com pedras da lua (20 PO cada) e uma camisa de cota de malha Média em bom estado.

41. Câmara do chefe goblin

Caso sejam alertados ou escutem algum conflito na área 40, os guardas goblinóides dessa câmara vigiarão a porta durante 10 minutos, depois sairão para investigar a fonte dos distúrbios por ordem de seu líder.

Um poço circular perfura o solo dessa câmara de 12m de diâmetro; uma cúpula cobre o teto. Uma tênue luz violeta emana do poço, iluminando vinhas doentias, brancas e cinzas que revestem suas paredes. A luz do poço é complementada por quatro tochas acesas em pontos eqüidistantes ao redor das paredes da câmara. Um trono de pedra erigido rusticamente está encostado na parede a noroesie. Uma grande arca de ferro serve como escabelo para o trono. Ao seu lado, cresce um broto de árvore num largo pote de pedra.

O chefe goblin (na verdade um hobgoblin chamado Dunrn) rege a tribo Durbuluk a partir dessa câmara dramática situada acima do misterioso Bosque do Crepús-

culo. O poço está repleto de vinhas grossas (mas esbranquiçadas) que servem de esteio para os goblins escalarem entre o nível da Fortaleza e do Bosque. As vinhas são tão úteis para a escalar quanto as cordas com nós. O poço tem 24 metros de profundidade - uma queda causaria 8d6 pontos de dano, embora uma JP-DES permita ao personagem agarrar as vinhas.

Criaturas: quando nâo está em combate, o chefe goblin Dumn senta-se ao trono, enquanto 6 goblins e 3 hobgoblins vigiam a sala ou descansam em bancos de pedra. Uma clériga goblin chamada Grenl (uma conselheira) geralmente permanece ao lado do líder, enquanto um Ramo Seco de estimação está temporariamente plantado no sopé do torno (um presente de Belak, o Proscrito). Os goblins reagem violentamente a qualquer invasão (exceto de Duibuluks), incluindo os PJs. Eles nâo responderão perguntas, mas caso sejam pressionados fornecerão as mesmas informações conhecidas por Eiky (veja a área 34) exceto pelo seguinte:

• Belak exigiu que todos os prisioneiros humanos lhe fossem entregues vivos, mas Dumn assassinou Talgen nessa câmara num acesso de ira devido a um insulto imaginário. Portanto, o chefe goblin enviou apenas Sharwyn e Sir Bradford (ambos fortemente amarrados) para o Bosque do Crepúsculo. Parte do equipamento de Talgen (veja Tesouro, a seguir) foi incluída na pilhagem da tribo, mas o anel sinete do brasão dos Hucrele está no dedo de Dumn.

Táticas: os goblinóides comuns, mais o ramo seco, atacam primeiro, contudo, Dumn não nenhum covarde e também participará do combate. A clériga goblin ficará atrás do líder, conjurando magias de cura conforme a necessidade para manter seu mestre vivo. Os goblins tentarão flanquear os PJs. Seguindo ordens de Belak, os goblins daqui lutarão até a morte, mas o Mestre pode criar uma situação que libere uma rota de fuga para os PJs, caso o desafio seja muito grande nesse ponto da aventura.

Salteador goblin (4)
CA 14, JP 16, XP 40, PV 10
1 espada curta +2 (1d6+1)
1 azagaia +3 (1d4+1)
Visão no escuro

Salteador hobgoblin (3)
CA 15, JP 15, XP 50, PV 11
1 espada longa +4 (1d8+2)
1 maça +3 (1d8+3)
Visão no escuro

Ramo seco
CA 15, JP 15, XP 12, PV 5
2 garras +0 (1d4-1+Veneno)
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.
Visão na Penumbra: 18 metros

Dumn, o chefe goblin
CA 16, JP 15, XP 60, PV 16
1 espada longa +3 (1d8+2)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro: 30 metros
Pertences: anel sinete dos Hucrele e arco curto (obra prima)

Grenl, a clériga goblin
CA 15, JP 15, XP 50, PV 11
1 maça leve +0 (1d6-1)
Visão no escuro: 30 metros
Magias: considere Grenl uma clériga de 3º nível com as seguintes magias: Curar ferimentos leves, Maldição
Pertences: maça leve, 23 PP e 4 PO

Tesouro: além do anel sinete no dedo de Dumn, há uma brunea (também tomada de Talgen), uma arca de ferro diante do trono. A arca tem uma armadilha — uma agulha envenenada — mas guarda 231 PO, 2 gemas de ônix e 2 doses de antídoto.

Agulha Envenenada: veneno de cobra diluído; Sucesso em uma JP-CON anula o veneno; dano inicial ld4 pontos de dano na Constituição e dano secundário de 1 ponto de dano temporário de Constituição.

Referências codificadas do Bosque

As seguintes referências numeradas dizem respeito aos locais indicados no mapa do Bosque do Crepúsculo, encontrado no Apêndice. Os níveis do Bosque e da Fortaleza se conectam através do poço cheio de vinhas da área 41, que acaba na área 42. Belak raramente sai da-área 56.

42. Central de Adubo

Fungos luminescentes estão pendurados nas paredes e no teto, espalhando sua luz violeta O ar é úmido, frio e carregado com cheiros de argila e podridão. Uma camada de terra, misturada com a vegetação podre e restos de animais subterrâneos, cobre o chão dessa câmara ampla. Diversas variedades de cogumelos e fungos crescem em meio aos detritos, além de alguns brotos de árvore. Duas figuras esqueléticas e distraídas enchem um latão de aço enferrujado com a terra revirada.

O Bosque do Crepúsculo contém uma grande variedade de vida vegetal — natural e sobrenatural — cujo crescimento é auxiliado pela aplicação de adubo, sob a direção de Belak. Embora o fungo forneça luz e energia, sua radiação é muito fraca para sustentar o crescimento de árvores comuns. Dessa forma, Belak usa o lixo dos goblins, vegetais apodrecidos reunidos por seus servos e o cadáver ocasional de qualquer criatura assassinada para suplementar essa pilha enorme de adubo.

Criaturas: dois ramos secos inicialmente estarão enraizados nessa câmara, além de dois esqueletos servos Belak. Os ramos secos estão apenas se alimentando, enquanto os esqueletos são responsáveis por remexer o adubo e reunir matéria-prima para produzi-lo. Os ramos secos atacarão qualquer ser vivo (exceto goblins) e os esqueletos atacarão qualquer coisa visada pelos ramos secos.

Táticas: os monstros da área 43 investigarão qualquer distúrbio nessa câmara depois de 3 rodadas, caso ainda estejam lá.

Ramo seco (4)
CA 15, JP 15, XP 12, PV 5
2 garras +0 (1d4-1+Veneno)
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.
Visão na Penumbra: 18 metros

Esqueleto (3)
CA 13, JP 17, XP 25, PV 8
1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +1 (1d4+1)
Imunidades, Corpo ósseo, Obstinado

43. O grande caçador

O chão rústico dessa caverna está manchado, como se regularmente fosse banhado em sangue. Fungos brilhantes iluminam a alcova leste, que contém uma

cama com peles e cabelos de animais trançados, uma prancha larga de madeira, onde diversas armas rústicas — porém mortíferas — estão presas e um casacão de pele negra e remendada, endurado num suporte resistente. No canto da alcova há dois grandes ninhos feitos de pele e lixo.

A tribo Durbuluk sente-se orgulhosa de ter Balsag, o bugbear, como amigo. Balsag e seus dois "caçadores" (ratos gigantes) habitam essa câmara quando não estão caçando. Um túnel rústico sai da câmara, descrevendo um ângulo para oeste e para baixo. O túnel tem as mesmas características descritas no acesso ao Subterrâneo da área 23.

Criaturas: Balsag, o bugbear, e seus dois caçadores (ratos gigantes chamados Aperto e Presa) estão no local 75% do tempo. Quando saem, percorrem os túneis mais longos do Subterrâneo em busca de caça para a tribo Durbuluk. Em particular, Balsag gosta de caçar os thoqqua, um tipo de verme incandescente (veja a área 45). Para aumentar sua aparência assustadora, o bugbear usa um par de chifres na cabeça, arrancado de um cervo na superfície. Balsag ataca ferozmente qualquer criatura que encontrar (exceto Durbuluks), gritando em goblin:

"Prepare-se para encontrar a panela."

Táticas: Balsag, uma criatura Média, geralmente empunha sua maça-estrela com as duas mãos, somando 1 ao seu modiffcador de Força ao dano a cada ataque (1 ponto de dano adicional, já considerado nas estatísticas).

Balsag
CA 18, JP 14, XP 275, PV 36
1 maça estrela +6 (1d8+5)
1 azagaia +3 (1d4+1)
Visão no escuro
Pertences: Maça estrela +1 (Caótica), brunea, 6 azagaias, mochila, cantil, saco de dormir, saco, poção de proteção contra elemento (fogo), 165 PP e 10 PO.

Aperto
CA 14, JP 17, XP 15, PV 6
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

Presa
CA 13, JP 16, XP 15, PV 6
1 mordida +3 (1d4+doença)
Visão no escuro, Doença

Tesouro: as armas sobre a prancha valem metade do seu preço de mercado (duas lanças, seis azagaias, uma espada longa e uma espada bastarda). Uma busca nos ninhos de rato revelará 3d20 PP e 4d10 PO por ninho.

44. O grande caçador

O túnel é interrompido por algum desastre geológico do passado que partiu a terra. Ele continua depois da fenda, mas deslocou-se 3m para o oeste.

A fenda não contém nenhum fungo fosforescente, que cresce em abundância no corredor que conduz até aqui; o cheiro de enxofre supera qualquer outro. O chão da fenda tem uma depressão de 60cm em relação ao corredor e está forrado de escombros. Ele também está repleto de buracos estranhos de 30cm de diâmetro que conduzem até onde a vista alcança. A ala noroeste conduz até a área 47f.

45. Nódulo da fenda

A fenda se alarga, criando uma antecâmara de pedra. Pequenos buracos de 30cm de diâmetro crivam o solo. Um desses buracos emite uma luz flamejante.

O nódulo da fenda fica perto de uma grande concentração de minerais, freqüentemente visitada pelos thoqquas, que se alimentam de minério.

Criatura: o thoqqua é um monstro semelhante a um verme e seu corpo emite calor suficiente para derreter as rochas. Sua forma sinuosa e segmentada emana um brilho branco-alaranjado incandescente. Um thoqqua tem quase 30cm de diâmetro e entre 1,2m e 1,5m de comprimento. A criatura escava as tochas em busca de minerais para comer. Quando é perturbado, o primeiro instinto do thoqqua é atacar.

Thoqqua
CA 18, JP 15, XP 200, PV 30
1 pancada +4 (1d6+3+incendiar)
Visão no escuro: 18 metros
Sentido sísmico: pode detectar a presença de criaturas que estejam em contato com o solo em um raio de 18 metros.
Incendiar: qualquer oponente atingido em combate deve obter sucesso em uma JP--DEX ou pegará fogo durante 1d4 rodadas. Gasta-se um turno para apagar as chamas completamente.

Táticas: alertado pela vibração de qualquer criatura em contato com o solo num raio de 18 metros (Sentidos Sísmicos), o monstro saltará do buraco onde se encontra para atingir o primeiro PJ diante dele; considere esse ataque como uma Investida (+2 de bônus para a jogada de ataque, -2 na CA durante 1 rodada).

Tesouro: alguns thoqqua geram concentrações cristalinas depois de muito tempo devorando minerais. Se os PJs abrirem esse thoqqua, encontrarão duas safiras (50 PO cada uma).

46. O antigo altar

A porta de pedra que conduz a esse aposento está fechada e emperrada, sucesso em teste de Força é suficiente para abrí--la.

Um mosaico de azulejos desbotados recobre parte das paredes, mas muitos estão soltos e estilhaçados. No centro da câmara há um pedestal fino, composto de metal enferrujado, na forma de um dragão ereto. Na boca do dragão há uma bandeja vazia.

Esse aposento está abandonado há muito tempo; o objeto precioso guardado aqui pelo antigo culto dos dragões se foi. Nenhuma trilha perturba a poeira no chão.

47. Comunidade goblin de Belak

Uma fileira dupla de colunas de mármore, esculpida com dragões, percorre toda a extensão do salão, embora a maioria esteja completamente envolta com fungos luminescentes. O chão pavimentado com pedras está rachado e manchado pelo uso; várias mesas pequenas de madeira estão espalhadas. As mesas contêm argila e pilões, vasilhas cheias de folhas esmagadas, caules de fungos cortados e outras espécies de plantas. As diversas portas que conduzem para além dessa câmara estão parcialmente abertas, sendo possível ouvir ruídos distantes.

Belak abrigou os goblins que o servem diretamente nessa câmara e nos pequenos aposentos conectados. Aqui, o druida prepara várias misturas experimentais, com a ajuda ineficaz dos goblins. Quando os personagens entrarem no salão pela primeira vez, ele estará vazio. Os habitantes goblins estão ocupados com várias tarefas descritas sob cada uma das áreas marcadas por letras. Caso os PJs conversem em tom mais alto que um sussurro, há o risco de serem ouvidos, alertando os goblins das salas.

Sobre as mesinhas, há folhas amassadas, fungos de diversos tipos, cascas e raízes em pó. Um teste bem-sucedido de Sabedoria identificará muitas variedades comuns de árvores, arbustos e fungos, embora todos tenham uma palidez acentuada pela falta de sol. Os PJs que tenham um conhecimento mais amplo reconhecerão uma cataplasma de uso único (1 de bônus em um teste de Cura se aplicado sobre um ferimento).

Criaturas: os personagens encontrarão um total de oito goblins (nas áreas a-f) e um rato gigante (na área d) espalhados nas câmaras, mas um único combate atrairá a atenção de todos os goblins restantes; 2 deles chegarão a cada rodada, até que todos estejam presentes.

Goblin (8)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro

Tesouro: a cataplasma vale 10 PO e os dez barris de licor goblin valem 5 PC cada.

47-a: sob condições normais, é possível ouvir roncos dessa tosca caserna goblin. Dezesseis pequenas plataformas, forradas de cabelo e pele entrelaçados, cobrem o chão. No momento, duas delas abrigam goblins adormecidos.

47-b: uma refinaria rústica para amassar, coar e acondicionar alimentos permite aos goblins fabricar seu licor, muito apreciado pela tribo e por Belak. Dois goblins atualmente estão descalços na tina de amassar, espremendo raízes semelhantes a batatas. Um coador sujo fica ao lado, assim como barris de 10 litros com o produto final (cujo gosto a vinagrado somente é superado por seu teor alcoólico).

47-c: no momento, dois goblins consertam armaduras sujas com barbantes, agulhas de ferro, retalhos de couro e outros apetrechos rústicos de alfaiataria.

47-d: dois goblins cuidam da saúde de um rato gigante, que está preso com as patas estendidas numa bancada de madeira. O rato sofre de horríveis tumores que parecem vagamente com madeira e frutas. Sem auxílio, ele morrerá em uma semana. Seus tumores advêm de um elixir criado por Belak, numa tentativa de

misturar algumas habilidades dos ramos secos com ratos. O elixir está na estante do canto, numa pequena garrafa de cristal fino. Considere o extrato de ramos secos como uma doença, caso seja ingerido: incubação de 1 dia; Se o PJ falhar em uma JP-CON receberá dano inicial de 1d4 na Constituição e dano secundário de 1d4 também na Constituição.

47-e: o arsenal reserva inclui quatro espadas curtas usadas e trinta azagaias.

47-f: essa área está vazia e a parede do fundo conduz a urna fenda natural na terra (veja a área 44).

48. Galeria

Duas áreas estão relacionadas a essa referência, mas apenas uma tem um bugbear (a critério do Mestre). As portas de todas as áreas conectadas estão completamente fechadas.

Nódulos de fungos luminescentes estão pendurados no teto, nas paredes e crescem em moitas murchas sobre o chão. A luz nauseante ilumina pedaços de grandes entalhes em baixo-relevo nas paredes de pedra, ainda livres do mesmo fungo. Os entalhes retratam dragões cuspindo fogo em diversas poses diferentes sobre humanos, elfos, anões e outras raças aterrorizadas. Terra e adubo recobrem metade do solo da câmara, permitindo o crescimento de diversas espécies de rama empalidecida. Uma bancada ao longo da parede oeste contém instrumentos de jardinagem simples.

Belak está transformando essas duas galerias em estufas para vários tipos de gramíneas da superfície. Ele está tentando cultivar a vegetação da superfície no subterrâneo usando a luz dos fungos luminescentes. As galerias têm um único jardineiro bugbear.

Criatura: o jardineiro bugbear se preocupa acima de tudo com o bem-estar dos seus jardins. Usando uma foice longa, ele poda, fertiliza e colhe suas plantações com carinho. Caso qualquer PJ invada seu jardim, ele atacará com ferocidade.

Bugbear
CA 13, JP 15, XP 175, PV 25
1 maça +4 (1d8+2)
1 lança +3 (1d6+2)
Visão no escuro, Tocaia

Táticas: as foices são armas Grandes, portanto o bugbear precisa usar as duas mãos para empunhá-la em combate. Os arvoredos vizinhos (área 49) contêm outros servos de Belak, mas as portas fechadas e paredes de pedra maciça abafam o som, impedindo a chegada de reforços—a decisão cabe ao Mestre.

Tesouro: o jardineiro bugbear possui uma dose de fertilizante especial, elaborado por Belak, que faz uma planta normal dobrar de tamanho em um mês (30 PO).

49. Arvoredo

Existem quatro arvoredos no nível inferior. Cada um contém elementos similares, salvo os detalhes descritos sob cada referência. As portas desses aposentos estão sempre fechadas.

Brumas luminescentes enevoam as bordas dessa câmara octogonal. Nódulos de fungos brilhantes povoam as paredes e pedra e o teto, assim como cogumelos venenosos e comestíveis, pequenos pólipos, bufas-de-lobo, liquens e outros difíceis de identificar. O ar úmido cheira a podridão.

Os arvoredos contém pequenas amostras dos ecossistemas tradicionais do Subterrâneo, facilmente cultivados por Belak.

Cada arvoredo possui um atributo especial além da descrição geral acima.

49-a: quatro goblins reúnem variedades especiais de fungos para usá-los na área 47. Eles atacarão sem questionar.

Goblin (4)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro
Pertence: 2d10+2 PP

49-b: diversas plantas dessa câmara parecem chamuscadas e mortas. Uma investigação revelará o motivo: um jovem thoqqua, atraído pelos minerais abaixo do solo, atacará sem temor os invasores. Os fungos escondem buracos semelhantes aos encontrados na área 45.

Thoqqua
CA 18, JP 15, XP 200, PV 30
1 pancada +4 (1d6+3+incendiar)
Visão no escuro: 18 metros
Sentido sísmico: pode detectar a presença de criaturas que estejam em contato com o solo em um raio de 18 metros.
Incendiar: qualquer oponente atingido em combate deve obter sucesso em uma JP--DEX ou pegará fogo durante 1d4 rodadas. Gasta-se um turno para apagar as chamas completamente.

49-c: três esqueletos responsáveis pelo adubo cumprem suas tarefas aqui, mas eles atacarão qualquer invasor (exceto goblinóides).

Esqueleto (3)
CA 13, JP 17, XP 25, PV 8
1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +1 (1d4+1)
Imunidades, Corpo ósseo, Obstinado

49-d: um jardineiro bugbear está retirando as plantas queimadas e mortas pelo jovem thoqqua — que no momento está na área 49b. O bugbear abandonará a jardinagem para eliminar alguns personagens intrometidos. Os fungos escondem buracos semelhantes aos encontrados na área 45.

Bugbear
CA 13, JP 15, XP 175, PV 25
1 maça +4 (1d8+2)
1 lança +3 (1d6+2)
Visão no escuro, Tocaia
Pertence: 4d10 PP, 2d10 PO.

50. Templo de Ashardalon

Blocos de granito esculpidos com dragões recobrem as paredes e o teto dessa câmara, embora muitos estejam quebrados e arruinados, espalhando escombros no chão.
Uma enorme estátua de mármore representando um dragão imponente pode ser vista na parede oeste. Os globos oculares do dragão estão vazios, mas eles ainda emanam uma luz vermelha e preenchem toda a câmara com sua luminosidade. Os reflexos da luz lançam sombras coloridas sob as asas largas da estátua. Um azulejo de l,5m de diâmetro, feito de uma pedra vermelha circular e despedaçada, jaz no solo diante do dragão. Há runas entalhadas na borda interior do azulejo.

Se houver algum perito em dragões no grupo, ele reconhecerá a escultura perfeita de um dragão vermelho. Detectar magia é capaz de revelar uma poderosa aura mágica sobre o dragão e no azulejo circular. A pedra vermelha circular concede poderes especiais; no entanto, qualquer PJ que se aproximar a 1,5m do azulejo cir-

cular perturbará o morto-vivo que espreita atrás da estátua.

Criatura: as sombras são criaturas compostas de escuridão que tem uma silhueta humanóide. Eles detestam os seres vivos e almejam roubar sua força vital. De fato, cada toque de uma sombra causa 1d4 pontos de dano temporário de Força. Lembre-se que os ataques de toque incorpóreos atravessam a armadura natural, as armaduras e os escudos, mas os bônus de Destreza e de armadura mágica (fornecidos pela armadura arcana , por exemplo) ainda se aplicam na CA das vítimas.
A sombra se esconde sob a escuridão natural do altar e ataca somente as criaturas que tentem investigar o azulejo vermelho, seu tesouro ou para se defender. Os adversários que fugirem do aposento não serão perseguidos.

Sombra
CA 13, JP 14, XP 150, PV 17
1 toque +2 (dreno de atributo)
Dreno de atributo, Luz

Azulejo de pedra vermelha: as runas em Dracônico na borda do azulejo dizem:

Ea serpenta mu fcaluba nyawisti (tradução: Permita que o poder mágico ilumine minha mente).

Qualquer PJ que compreenda Dracônico e recite esse encantamento parado sobre o azulejo ativará a magia da estátua.
Uma lufada de fogo espectral envolverá de modo inofensivo o conjurador, concedendo-lhe 1d4+1 de bônus de Carisma durante 24 horas. Todas as habilidades baseadas em Carisma devem ser ajustadas considerando o novo valor durante o período de duração. Uma vez ativado, o azulejo ficará inativo durante as 24 horas subseqüentes.

Tesouro: uma pedra solta na parede atrás da estátua guarda o pequeno tesouro da sombra: 34 PO e dois frascos tampados com barro na forma de cabeça de dragão. Cada frasco contém uma dose de fogo grego.

51. Biblioteca dos dragões

Estantes de pedra inclinadas ou completamente destruídas preenchem essa câmara, mas uma trilha limpa conecta duas portas de madeira nas paredes opostas. O resto de páginas rasgadas e queimadas, encadernações e pergaminhos formam pilhas desordenadas nos cantos.

O tempo e visitantes goblins ocasionais não foram muito bondosos com esse estoque de conhecimento dracônico. Belak, o druida, não se importou muito com a salvação do que poderia ter restado, portanto o aposento permaneceu como estava.

Tesouro: existem alguns itens interessantes nesse aposento, entre eles, dois pergaminhos arcanos — Bola de Fogo e Mísseis Mágicos — e um volume parcialmente danificado sobre a história dos dragões, que vale 150 PO. Qualquer PJ fluente em Dracônico poderá usar o tomo para adicionar +1 de bônus em testes de Sabedoria quando o assunto for dragões.

52. Passagem subterrânea

Degraus úmidos e em ruínas criam um declive acentuado.

Um corredor de pedra de 3m de largura e 2,4m de altura cria uma passagem a cerca de 2m sob a área 49d. Os degraus descem 4,5m, conectando a passagem em ambos os lados. No entanto, a passagem está muito úmida e completamente destruída.

53. Conhecimento da natureza

A porta para a câmara está fechada e apenas Belak tem a chave. A porta pode ser aberta por um ladrão ou por um PJ que tenha sucesso em um teste de Força.

Uma camada de terra recobre o chão. Prateleiras de madeira rústica, cheias de tomos e pergaminhos mal organizados, alinham-se nas paredes norte e leste, enquanto uma mesa muito rústica se encontra no centro da câmara. Fungos pendurados no teto fornecem luz em quantidade suficiente para nutrir diversos arbustos e brotos pálidos que crescem no solo.

Belak guarda grande parte do seu conhecimento nos tomos e pergaminhos dessa câmara, pois eles apodreceriam se ficassem próximos da Arvore Gulthias. A maior parte do material escrito contém registros sazonais de crescimento, índices pluviométricos, colheitas e registros similarmente inúteis para a superfície dos últimos doze anos. Um volume interessante, em Dracônico, chama-se Tesouro dos Senhores do Fogo; ele contém a magia Armadilha de Fogo (veja a descrição da magia no Manual de Regras Básicas) mas as suas páginas estão em branco. PJs mais observadores perceberão itens úteis entre os escombros: 2 pergaminhos divinos — Constrição e Detectar Veneno — e um volume Druida que vale 150 PO. Um PJ fluente no idioma Druida poderá usar o tomo para adicionar +1 de bônus em testes de Sabedoria quando o assunto for natureza em geral. Belak ficará muito nervoso com qualquer grupo que roube seus estudos.

54. Portão do bosque

Quatro goblins separam galhos e pilhas de raízes no chão dessa câmara arqueada. As paredes do sul desabaram e revelam uma caverna ampla. Nódulos de fungos luminescentes estendem-se sobre as paredes nuas e o teto alto, iluminando um bosque crepuscular de ramos, arbustos, brotos de árvores e outras plantas doentes. Paredes arruinadas e torres vazias emergem do bosque como ilhas no oceano.

Belak usa essa câmara para reunir espécies do bosque e usá-las nas suas experiências e verificar seu crescimento sob a luz dos fungos. Caso tenham tempo para observar a sala com atenção, os PJs poderão notar que as paredes mais altas e menos destruídas nas alcovas ao sul se abrem numa grande cavema (área 56), onde é possível enxergar uma árvore imensa. É possível perceber sinais de movimento em vários pontos do bosque, como se algumas das pequenas árvores estivessem se deslocando.

Criaturas: quatro goblins graciosamente abandonarão sua tarefa de escolher plantas para atacar os intrusos. Se as coisas ficarem ruins para os goblins, eles gritarão por socorro em sua língua:

"Ajude-nos, Protetor do Bosque do Crepúsculo!"

Goblin (4)
CA 12, JP 16, XP 25, PV 8
1 espada curta +2 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Visão no escuro
Pertence: 3d10+10 PP, 1d4 PO

Táticas: algumas vezes, os incansáveis ramos secos do bosque (área 55) atacam os goblins indiscriminadamente, por

pura malícia, uma prática que Belak releva. Portanto, um pedido de socorro dos goblins não atrairá de imediato todas as forças da caverna até os personagens. No entanto, se o combate durar mais de 6 rodadas, quatro ramos secos da área 55 invadirão o aposento. Os ramos secos restantes permanecerão no bosque, mas poderão realizar um ataque surpresa nos PJs que invadirem essa área.

55. Bosque do crepúsculo

Galhos pálidos e esguios, repletos de pequenas farpas se aproximam. A luz violeta sobre vocês projeta sombras nauseantes no solo de terra revirada, criando a impressão de movimento entre os galhos, apesar de não haver nenhuma brisa na câmara.

Os galhos são a planta da superfície melhor sucedida pelo cultivo de Belak, ainda que pareçam pálidos, doentes e tenham as folhas ressecadas. Outras variedades comuns de plantas e arbustos também estão representadas, em menor quantidade. Os PJs também conseguirão enxergar melhor as paredes da área 56 conforme avançam pelo bosque.

Criaturas: dez ramos secos (subtraia aqueles já enfrentados na área 54) estão espalhados pelo Bosque do Crepúsculo, banhando-se na radiação fraca dos fungos luminescentes e absorvendo o adubo fértil espalhado no chão. Devido à formação dispersa das criaturas, os personagens confrontam 1d4 ramos secos depois de transpor 15 metros no interior da caverna (a critério do Mestre). Os ramos secos encontrados atacam os personagens imediatamente.

Ramo seco (10)
CA 15, JP 15, XP 12, PV 5
2 garras +0 (1d4-1+Veneno)
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.
Visão na Penumbra: 18 metros

Táticas: depois do primeiro contato, dois ramos secos entrarão no combate a cada 2 rodadas, até que todas as criaturas dessa área enfrentem os PJs. Se os personagens conseguirem chegar na área 56 antes de todos os ramos secos atacá-los, as criaturas restantes esperam o desenrolar dos acontecimentos. Qualquer conflito que envolva gritos num idioma distinto do Goblin, efeitos mágicos óbvios ou elementos semelhantes alertará Belak na área 56 sobre os invasores que se aproximam.

56. A Árvore Gulthias

Um pátio murado por paredes de pedras pesadas abre uma clareira entre os arbustos. Diversos tipos de plantas crescem em toda a caverna, incluindo alguns brotos de aparência suspeita, mas sua importância é reduzida diante do que está no centro do pátio. Sob a luz venenosa dos fungos emerge uma árvore maligna singular. Seus galhos enegrecidos e retorcidos se elevam como uma mão esquelética abrindo caminho a partir da terra. Há figuras humanas paradas ao lado da árvore: uma mulher e dois homens. Um sapo de 90 cm de comprimento está acocorado perto de um dos homens.

As paredes do pátio têm apenas 6 metros de altura, enquanto o teto cheio de estalactites alcança 15 metros acima do solo. A área dentro do pátio é o centro do Bosque do Crepúsculo, de onde Belak retira sua inspiração.

Criaturas: Belak, o Proscrito gasta muito do seu tempo aqui, estudando a singular Árvore Gulthias. Com ele, estão Sir Bradford (usando uma brunea) e Sharwyn (de manto e roupão), desaparecidos há muito tempo. Belak veste um casaco marrom simples. Infelizmente, Sharwyn e Sir Bradford não são mais eles, pois foram "aceitos" pela Árvore Gulthias (veja a seguir). Suas peles são grossas e semelhantes â casca de árvores. Três ramos secos estão nessa câmara no momento; no entanto, quando estourar o confronto, as criaturas restantes da área 55 entrarão no combate, conforme descrito sob Táticas, a seguir. Assim que possível, mesmo se o combate for iminente, Belak se dirigirá aos personagens:

"Esperem um momento, vocês não sabem o que estão fazendo!"

Se os jogadores considerarem a oferta, Belak refreia temporariamente seus aliados. Caso contrário, consulte Táticas. Belak sabe o seguinte:

O que você está fazendo?

"Eu sou Belak, chamado o Proscrito. A sociedade druida me expulsou, aqueles tolos. Querem saber o motivo? Porque ousei

Movendo-se Através dos Arbustos

Criaturas Pequenas ou Menores, deslocam-se através dos arbustos usando seu deslocamento normal. As criaturas maiores percorrem somente metade do deslocamento ou devem obter sucesso numa JP-DES a cada 3 metros percorridos para evitar 1 ponto de dano por contusão em função dos espinhos. Os personagens são capazes de limpar uma área de arbustos de 1,5 m² a cada 1d4+3 rodadas com suas armas. Os arbustos e galhos estão muito verdes e úmidos para serem queimados. Se os PJs ainda não alertaram os ramos secos de sua presença, abrir uma área limpa o fará imediatamente.

expandir o alcance da natureza de maneiras que suas mentes débeis não podiam conceber. Eu não me importo. Eu descobri o que procurava há tempos, personificado na Árvore Gulthias."

Sobre a Árvore Gulthias:
"Ela é linda, não? Está viva, embora pareça morta. Numa era passada, alguém fincou uma estaca em um vampiro nesse exato local. A estaca de madeira ainda estava verde e criou raízes. E então nasceu a Árvore Gulthias, ecoando com o poder obscuro e primitivo para aqueles capazes de liberá-lo".

Sobre as criaturas árvore:
"Os ramos secos nascem das sementes do fruto de Gulthias."

Sobre o fruto:
"Eu entrego o fruto para os goblins e ordeno que suas sementes sejam espalhadas na superfície. Como são criaturas gananciosas, os goblins negociam o fruto, mas as sementes são espalhadas da mesma forma e meus planos de colonização da superfície usando os filhos de Gulthias continua."

Sobre os outros aventureiros:
"Eles foram os dois primeiros 'suplicantes'. A Árvore Gulthias os Aceitou e eles estão sob meu controle, assim como os ramos secos. Vocês não podem salvá-los."

Por que você está falando conosco?
"Embora seus cadáveres possam enriquecer o adubo, vocês servirão melhor aos meus propósitos como suplicantes. Além disso, vocês ainda terão suas vidas de certa forma Entreguem suas armas e se submetam pacificamente ou será muito pior!"

Árvore Gulthias
CA 9, JP 19, XP -, PV 33
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.

Belak, o Proscrito
CA 12, JP 12, XP 350, PV 36
1 foice curta +5 (1d6)
1 funda +5 (1d4)
Rastro invisível: Belak não pode ser rastreado enquanto estiver na Cidadela sem Sol.
Caminho da floresta: Belak não se perde na Cidadela sem Sol.
Magias: considere Belak como um clérigo de 5º com as seguintes magias: constrição, Curar Ferimentos leves, Proteção contra alinhamento (ordeiro), Detectar magias, Falar com animais, Dissipar magia, Roupa encantada.
Pertences: casaco, funda, 10 balas de funda, foice curta (obra prima), 3 bastões de fumaça, 2 doses de antídoto, 3 poções de curar ferimentos leves, varinha de constrição (3 cargas), 323 PO, 4 gemas de 20 PO cada.

Kulket (sapo gigante)
CA 14, JP 15, XP 45, PV 16
1 mordida +0 (1d6)
2 garras +5 (1d6+2)
Visão na penumbra: 30 metros.

Ramo seco (3)
CA 15, JP 15, XP 12, PV 5
2 garras +0 (1d4-1+Veneno)
Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).
Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.
Visão na Penumbra: 18 metros

Sir Bradford, suplicante de Gulthias
CA 16, JP 14, XP 25, PV 7
1 espada longa (estilhaçdora) +6 (1d8+5)
1 arco curto +3 (1d6)
Pele de árvore: os suplicantes de Gulthias tem a pele revestida por madeira dando um bônus de +1 na CA (já contado na estatística acima).
Pertences: brunea, arco curto, 5 flechas, espada longa +1 (Estilhaçadora) (Ordeira), símbolo sagrado de Pelor, mochila, cantil, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro, estrepes, corda de seda de 15m, 2,5 litros de óleo, 21 PO

Sharwyn, suplicante de Gulthias
CA 16, JP 14, XP 25, PV 7
1 cajado +0 (1d6)
1 arco curto +3 (1d6)
Pele de árvore: os suplicantes de Gulthias tem a pele revestida por madeira dando um bônus de +1 na CA (já contado na estatística acima).
Magias: considere Sharwyn como uma maga de 1º nível com as seguintes magias: Escudo arcano, Mísseis mágicos e Sono.
Pertences: anel sinete dos Hucrele, Roupão, Arco curto, 9 flechas, cajado, mochila, cantil, saco de dormir, saco, pederneira e isqueiro, 21 PO

Táticas: antes do início do combate, Sir Bradford, os três ramos secos e o sapo gigante de Belak se posicionam entre os PJs e o druida (Sharwyn fica ao lado dele). Quando o confronto finalmente irromper (a menos que os jogadores realmente se submetam a Belak), os ramos secos, o sapo e Sir Bradford atacarão os personagens fisicamente. Sir Bradford usará a Estilhaçadora para destruir as armas dos adversários, caso seja possíveL Belak conjura Roupa Encantada sobre si, provavelmente antes do combate, aumentando sua CA em 5. Ele também usará sua varinha de constrição de imediato, na esperança de impedir o avanço dos personagens. Se Bradford estiver muito ferido, Belak conjura magias de cura sobre ele Sharwyn guardará seu repertório de magias para contra-atacar as magias conjuradas pelos personagens contra Belak (veja Contramágica, pág. 71 do Manual de Regras Básicas). Se ainda houver algum ramo seco na área 55, eles ajudarão Belak; 1d4 criaturas chegarão a cada 2 rodadas.

Se algum personagem atacar a própria Arvore Gulthias, as táticas mudam dramaticamente — todos os ramos secos e o próprio Belak atacam fisicamente o ofensor. Se a árvore for derrubada, Belak perderá seu controle sobre os ramos secos, Sharwyn e Sir Bradford (embora eles permaneçam com mentes bestiais). Se Belak ainda estiver vivo, seus antigos exércitos o atacam antes de tentar eliminar os PJs.

A Árvore Gulfhias: conforme indicado sob Cenário da Aventura (pág. 4), apenas

Os Suplicantes e a Árvore Gulthias

Se um humanóide consciente, Médio, for aprisionado ao caule da Árvore Gulthias, ela lentamente "aceitará" a criatura como um suplicante. Durante um período de 24 horas, a vítima será completamente sugada para dentro da árvore. A qualquer momento antes da imersão total, a vítima ainda poderá ser salva se for libertada. Uma vez completamente absorvida pela árvore, a vítima se toma um suplicante e é expelida depois de uma hora. A Arvore Gulthias consegue ter apenas quatro suplicantes de cada vez. Como suplicante, a vítima possui todas as suas habilidades anteriores, além da magia pele de árvore conjurada sobre, si permanentemente — considere-a uma habilidade sobrenatural. O coração de um suplicante é totalmente corrompido e eles não podem ser recuperados. Eles servem à árvore ou qualquer um que a cultive (Belak, nesse caso). Se a árvore Gulthias for destruída, todos os suplicantes morrem com ela.mediatamente.

dois frutos amadurecem na árvore por ano. Embora se pareçam com maçãs, os frutos não crescem nos galhos da árvore. Em vez disso, eles brotam como protuberancias no caule de madeira. Na semana do solstício de verão (ou na semana anterior), nasce o fruto vermelho rubi, imbuído com a magia Cura Completa (é possível cortá-lo em quatro pedaços sem perder a eficiência). Na semana do solstício de inverno (ou na semana anterior), nasce o fruto branco, imbuído da magia Palavra de Poder: Matar (também é possível cortá-lo em quatro pedaços). Os dois frutos têm 1d4 sementes que, se plantadas, originam ramos secos totalmente ativos depois de um ano. O exame da árvore revela depressões de tamanho humano, onde Sir Bradford e Sharwyn foram absorvidos, alterados e expelidos de alguma forma, ficando em seu estado de 'suplicantes' atual (veja pág. 52).

Conclusões

Dependendo das ações dos jogadores, essa aventura pode terminar de várias maneiras.

Fracasso!

Se os heróis fracassarem em vencer Belak e a Árvore Gulthias, e ainda assim sobreviverem à experiência, poderão retomar quando tiverem descansado. No entanto, Belak se preparará para esse eventual retomo. Use seu julgamento para organizar Belak e suas forças remanescentes à espera do ataque dos personagens.

Se os jogadores morrerem em sua missão, sua ausência será notada pelas pessoas que os conheciam. A história poderia se espalhar para outros heróis, que então se tomariam os novos personagens dos jogadores dispostos a confrontar o segredo da Cidadela sem Sol.

Sucesso!

Se os heróis cortarem a Árvore Gulthias, sua influência distorcida sobre A Cidadela sem Sol desaparecerá e qualquer suplicante morrerá (isso inclui Sharwyn e Sir Bradford). Se Belak ainda estiver vivo, seus antigos servos se voltam contra ele, mas o druida tentará escapar. Caso sobreviva, ele pode aparecer depois na carreira dos personagens para perturbá-los; no entanto, essa ocorrência está além dos limites dessa aventura.

Não importa a verdade por trás da origem vampírica da árvore; derrubá-la definitivamente a eliminará e os goblins (se algum deles sobreviveu) perderão a sua franquia sobre os frutos. Se os personagens revelarem a verdade sobre as sementes para os aldeões de Oakhurst, o povo cortará e queimará todos os brotos que estão crescendo. Você pode permitir que os Pjs participem da cerimônia.

Conforme os aldeões ateiam fogo aos brotos amaldiçoados, o prefeito se volta para vocês com uma expressão franca: "Vocês perceberam que nossas ações espalharam várias dessas abominações pelo mundo? Quem sabe o que essas plantas malditas estão fazendo agora?"

Embora o prefeito não saiba disso, suas palavras representam a verdade. Os ramos secos já se espalharam pelo mundo e ainda são capazes de se reproduzir através de suas raízes, como árvores normais. Se o Mestre quiser, seria possível conduzir os jogadores numa busca por esses ramos secos e sua destruição. Outras opções incluem espalhar a notícia sobre a nova criatura

nas áreas circunvizinhas ou convocar o auxílio dos rangers e druidas locais para encontrar e destruir as plantas remanes-

centes. Depende apenas do Mestre e dos jogadores o próximo passo. De qualquer maneira, se os jogadores advertirem os residentes de Oakhurst sobre as sementes, terão dado o primeiro passo para adquirir alguma reputação e estabelecer um bom relacionamento com os moradores locais.

Além disso, se os personagens trouxerem ambos os anéis de sinete para a matriarca dos Hucrele, receberão a recompensa prometida. Caso carreguem consigo o cadáver dos dois, a matriarca começará os arranjos dos funerais e convidará os jogadores a participar.

Caso aceitem, poderão iniciar um longo relacionamento com a família Hucrele, algo que talvez seja muito útil nas próximas aventuras. Isso, também, fica totalmente a critério do Mestre e dos jogadores.

Apêndice I: Itens mágicos

Azan-gund "Chamariz da Noite"

Esse apito foi esculpido com ferro transparente raro (nefelium) e parece um pequeno dragão enrolado como um caracol. O nome Azan-gund está entalhado em runas no idioma dos anões. Detectar magia revelará uma ténue aura necromante, enquanto identificação revelará o funcionamento do item.

Quando o apito for soprado sobre um túmulo no escuro ou durante a noite, um cadáver enterrado se erguerá. O morto-vivo abrirá seu caminho com as garras se estiver enterrado sob terra macia ou pedras soltas. O zumbi servirá fielmente ao portador do apito até ser destruído.

É possível ativar o item uma vez por semana; no entanto, apenas dois seguidores zumbis podem existir ao mesmo tempo por meio do Azan-gund. Personagens bondosos correm o risco de alterar sua tendência caso ativem o apito regularmente. O apito está avaliado em 3000 PO e pesa cerca de 0,5 Kg.

Nefelium

Encontrado somente nos veios mais raros das áreas saturadas pela magia, o nefelium tem todos os atributos do ferro mas é transparente. Ele acrescenta qualidades especiais a armas ou armaduras, mas as ligas feitas de nefelium serão transparentes.

Portanto, as armaduras de nefelium, assim como os machados de batalha desse metal, parecem feitos de vidro Acréscimos propositais de impurezas minerais ao nefelium produzirão manchas cor de safira, esmeralda ou rubi. O nefelium também pode ser encantado como o ferro comum. As armas ou armaduras forjadas de nefelium são 100 PO mais caras que os mesmos itens feitos com material comum, devido a escassez desse metal.

Estilhaçadora

Estilhaçadora é uma espada longa +1 (ordeira) com a seguinte propriedade: o portador é capaz de usar a espada para atacar a arma do oponente e recebe +4 de bônus (já incluindo +1 de bônus mágico). Caso obtenha sucesso, a estilhaçadora terá 30% de chance de quebrar a arma do oponente, as chance diminuem conforme o poder da arma (20% para armas +1, 15% para armas +2, 10% para armas +3 e 5% para armas +4). A espada está avaliada em 4500 PO e pesa 2 Kg.

ATQ: 2 garras +0 (1d4+1+Veneno)

Veneno: o alvo deverá ser bem sucedido em uma JP-CON em caso de falha receberá 1 de dano adicional (sem efeitos secundários).

Planta: imune a veneno, sono, paralisia, atordoamento, efeitos de ação mental e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.

Visão na Penumbra: 18 metros

Apêndice II: Novo monstro

Ramos secos

Os ramos secos são criaturas semelhantes a árvores, mas de disposição maligna. Eles atingem 1m de altura. Os galhos sem folhas de um ramo seco se conectam de-modo a criar uma sinistra forma humanóide. Essas criaturas podem se enraizar em solo comum, assimilando nutrientes como uma planta normal e disfarçando--se como arbustos secos. No entanto, elas apreciam sangue e para saciar sua fome atacam criaturas vivas, usando suas garras farpadas. Os ramos secos nascem das sementes encontradas nos frutos da Arvore Gulthias; no entanto, eles também são capazes de se reproduzir através do seu sistema de raizes, como algumas árvores.

Ramo Seco [Pequeno e Caótico]

FOR 8	DES 13	CON 12
INT 5	SAB 11	CAR 5
CA 15	JP 15	DV 1 (3-7)
MV 4	M 8	XP 12

Mapa Externo
Estrada Nova
Planície Cinzenta
Oakhurst
Estrada Velha
Ravina
Cidadela Sem Sol
N
Mapa de Oakhurst
Condestável e Cadeia
Prefeito
Mercadores
Hucrele
Estrada Nova
Taverna do Velho Javali
Mercado
Curandeira
Poço
Estrada Velha
Ferreiro
N
Estrada Nova
Mapa Transversal da Cidadela Sem Sol
Fora de Escala
Nível de Forteleza
Nível do Bosque
Legenda
Parede Goblin
Escadas
Porta Comum
Porta de Pedra
Porta Secreta
Armadilha
Mapa da Fortaleza
1,5 metros
Escala
3 metros

Mapa do Bosque
Legenda
Escadas
Porta de Madeira
Arbustos
Passagem Subterrânea
49d
52
52
51
50
48
49c
53
43
a
c
e
47
48
49b
54
42
b
d
f
N
49a
55
44
46
56
45
1,5 metros
Escala
3 metros

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:
Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.
Remixar — criar obras derivadas.
Sob as seguintes condições:
Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).
Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

creative commons

Role Playing Game

www.OldDragon.com.br

Regras para Jogos Clássicos de Fantasia