

CLI



Role Playing Game

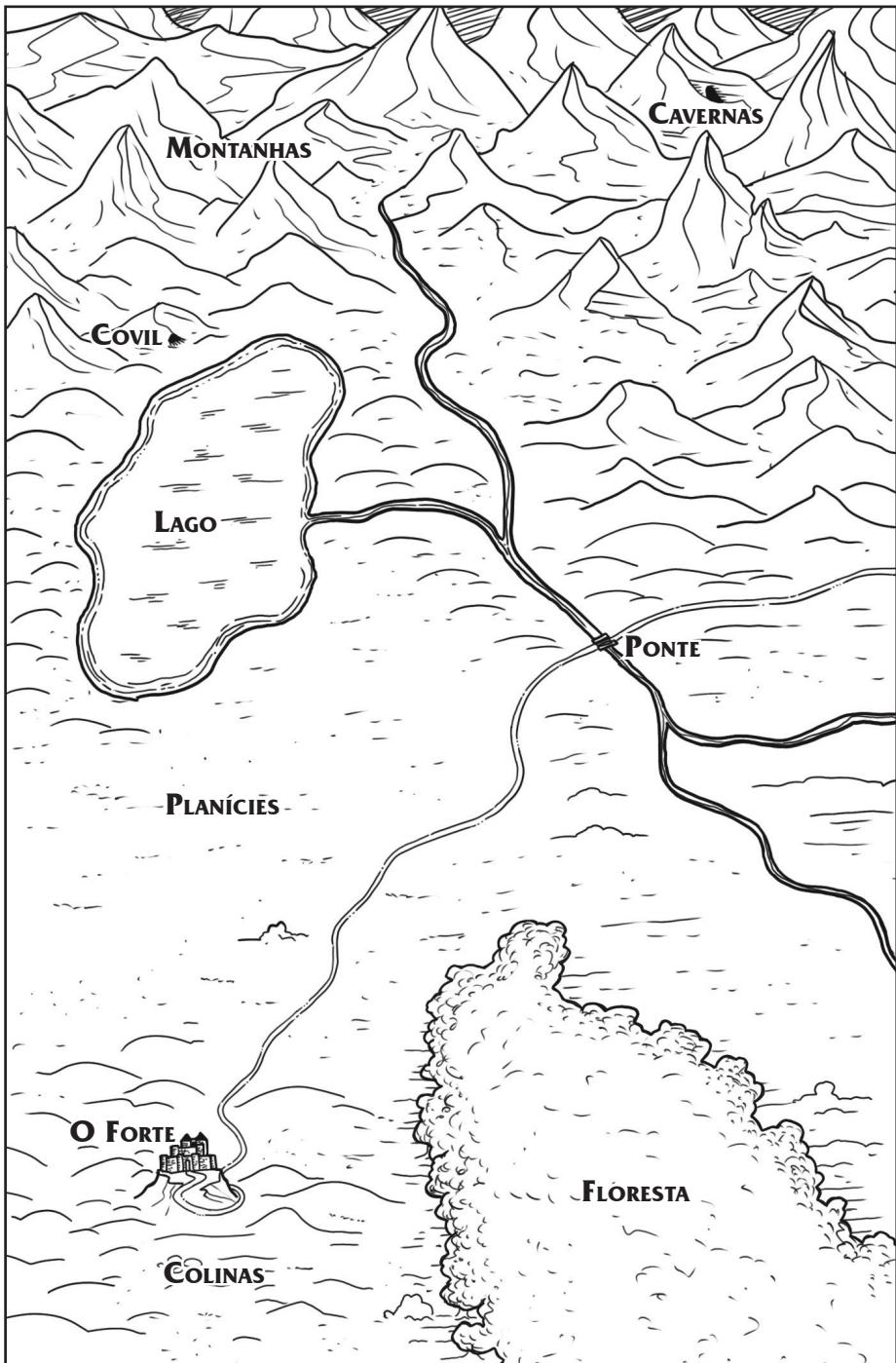
Aventura para personagens de 1º a 3º nível

O Forte das Terras Marginais

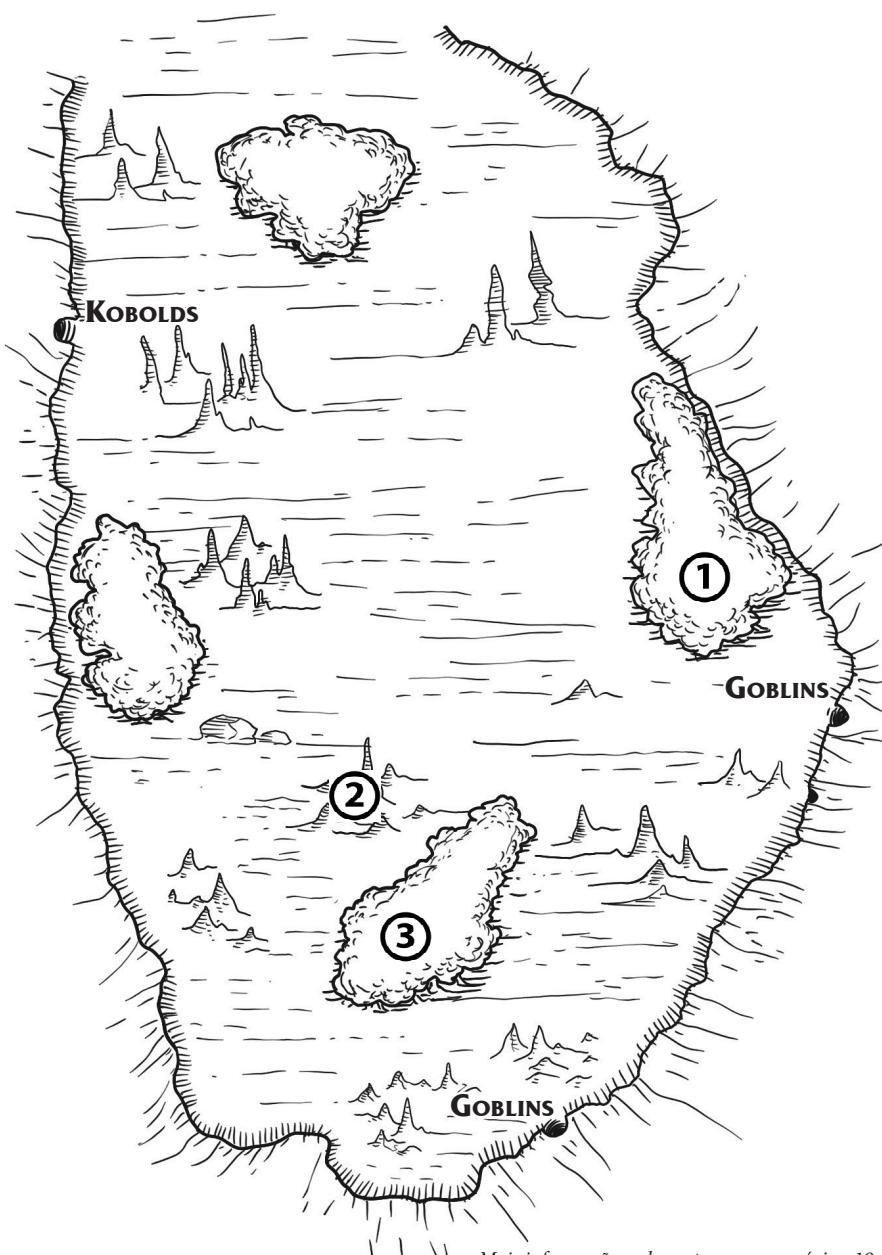


Rafael Beltrame

Os Arredores do Forte



SEÇÃO INTERNA DA CORDILHEIRA



Mais informações sobre este mapa na página 19.

O FORTE DAS TERRAS MARGINAIS

RAFAEL BELTRAME

REDBOX
EDITORIA

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
QD 206 Sul, alameda 06, 46 - SL 04
Palmas/TO CEP 77020-522
Tel. 63 3215-2860
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

B453f

Beltrame, Rafael

O Forte das Terras Marginais / Rafael
Beltrame. - Palmas : Redbox, 2011.

60 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-912114-4-9

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Beltrame, Rafael.
- II. Título

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



APRESENTA:

O FORTE DAS TERRAS MARGINAIS

RAFAEL BELTRAME

1ª EDIÇÃO - OUTUBRO/2011

Créditos

Criação e Desenvolvimento: Rafael Beltrame

Edição Geral: Antonio Sá Neto

Direção de Arte: Dan Ramos

Revisão: Elisa Guimarães

Diagramação: Antonio Sá Neto

Design gráfico: Dan Ramos

Diagramação: Antonio Sá Neto

Design de capa: Dan Ramos

Ilustrações e Cartografia: Dan Ramos e Stock Art

Equipe de Teste: Milene T. B. Veiga Beltrame e Sergio Viçosa Möller Jr.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais que sempre apoiaram minhas iniciativas, à minha esposa pelo incentivo e paciência, aos amigos de blog, fórum e lista de emails pela força e a todos que acreditaram no meu trabalho.

Dedicado à Gary Gygax.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes de regras deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

1ª impressão :: Outubro de 2011 :: 500 exemplares



Sumário

Introdução.....	5
Como funciona o RPG.....	6
Os Jogadores.....	6
O Mestre.....	6
O que seria o modo “Old School” de jogar?.....	6
O Forte.....	8
Os Arredores.....	14
As Planícies.....	15
O Riacho e Lago.....	15
A Floresta.....	16
A Montanha.....	17
As Cavernas da Escuridão.....	18
Seção Interna da Cordilheira.....	19
A Caverna dos Kobolds.....	19
A Caverna dos Goblins.....	25
A Entrada Oeste.....	25
A Entrada Leste.....	29
A Caverna dos Orcs.....	32
A Caverna dos Hobgoblins.....	35
A Caverna do Troll.....	40
O Templo do Caos Profano.....	41
Apêndice.....	50
Contratação de Ajudantes.....	50
Lista completa de Monstros.....	51
Personagens Prontos.....	55



Introdução



O Forte das Terras Marginais” é uma aventura introdutória para personagens de nível do 1 ao 3, podendo ser utilizada por jogadores iniciantes ou experientes. Para aqueles que estão começando no mundo do RPG, esta aventura traz dicas para o Mestre de como conduzir uma aventura old school, aos moldes das aventuras criadas por Gary Gygax e Dave Arneson, os “pais” do RPG.

Os mais experientes terão a oportunidade de enfrentar um verdadeiro desafio para personagens de baixo nível, além de poder utilizar o Forte como ganchos para uma série de aventuras. De uma forma ou de outra, esta aventura oferece várias oportunidades para desenvolver novas histórias e expandir o cenário de acordo com o gosto e a necessidade de cada grupo.

Como funciona o RPG

RPG significa “Role Playing Game”, ou seja, “Jogo de Interpretação de Papéis”. Isso quer dizer que através de um conjunto de regras, interpreta-se um papel (um personagem), que no caso do Old Dragon, está vinculado às histórias de fantasia medieval, com poderosos magos e bravos guerreiros enfrentando monstros perigosos!

Dentro do RPG, temos o “Mestre” e os “Jogadores”. O papel do mestre é o de

criar e organizar tudo que não sejam os personagens dos jogadores: cidades, monstros, tesouros, desafios, e muito mais. No primeiro momento, pode parecer que é muita coisa para uma pessoa só, mas vamos discutir melhor o papel do mestre a seguir e mostraremos que, apesar de ter grande parte da responsabilidade no jogo, este é um papel fácil e muito prazeroso.

Assim que os jogadores criarem seus personagens com a supervisão do mestre, o jogo começará: intercalando a narração do mestre, a interação dos jogadores com os elementos narrados e entre si, e as respostas do mestre mostrando as consequências de tais ações. Sim, a história que o mestre está narrando (sendo esta adquirida pronta, como neste caso, ou criada por ele mesmo) é enriquecida e desenvolvida com a participação dos jogadores.

As regras existem para dar parâmetros ao mestre, auxiliando nos dilemas que podem ocorrer durante a aventura: combates, confrontos de habilidade, jogadas de sorte e até mesmo eventos aleatórios. As regras, por fim, auxiliam o mestre a contar sua história e a encontrar algumas respostas referentes às ações dos jogadores.

Ao fim do jogo, o mestre dará os pontos de experiência (“XPs”) para cada



jogador, sendo estes necessários para que o personagem passe de nível. Os XPs podem ser dados aos jogadores por várias razões além de derrotar monstros, como ter uma boa idéia que auxilie o grupo, desvendar uma charada, interpretar seu personagem de acordo com o que foi determinado na criação, etc.

Os Jogadores

Os jogadores interpretam personagens criados através das regras, mas isso é apenas o começo. Eles podem desenvolver toda a história do personagem antes dele se tornar um aventureiro como, ter aprendido a lutar com um bravo guerreiro da vila, ou fazer parte de uma tradicional família de magos. Além disso, podem criar detalhes em suas personalidades, para seu personagem se tornar algo único. Um ladrão supersticioso, um guerreiro com um estrondoso grito de guerra, ou um clérigo com mania de limpeza podem individualizar o personagem de forma a torná-lo memorável, desde que estas qualidades e defeitos não interfiram nas regras e o mestre esteja de acordo.

O Mestre

Como dito anteriormente, o mestre tem um papel decisivo no jogo. Ele é o “diretor” que conduzirá a história, e será responsável por cada camponês da vila e cada monstro da mazmorra.

Talvez uma das palavras mais importantes para aconselhar um mestre seja “organize-se”. Isso quer dizer: leia a aventura antes, tornando-a familiar a você. Prepare suas anotações com antecedência, com uma listinha de nomes para serem usados caso seja necessário, ou até mesmo “personagens do mestre” (os “PDMs”). Não tenha receio em usar livros conhecidos, que você gosta, para servir de fonte de inspiração para suas aventuras, como localidades, nomes e itens mágicos.

O importante é não perder tempo folheando livros atrás de respostas. Um mestre organizado terá as respostas em

susas anotações e caso não as tenha, basta inventar algo usando o bom senso.

Vamos supor que um jogador declare que seu personagem vai saltar, pendurar-se nas cortinas e dar um chute no inimigo do outro lado da sala! Não existem regras específicas para isso, mas o mestre pode decidir que uma jogada de Destreza (para agarrar a cortina) e uma de ataque (para acertar o alvo) bastam para realizar a ação. Se quiser, modificadores podem ser aplicados (“as cortinas são frágeis!” ou “o inimigo está de costas”), facilitando ou dificultando a ação.

Como “senhor do destino”, o mestre deve ser justo em suas ações. Ele não deve colocar monstros estúpidos e armadilhas fraquinhas, por medo de que os heróis morram. Ele colocará desafios à altura do grupo e dará chance para os heróis os resolverem (afinal, se não fosse difícil, qualquer camponês poderia resolver a aventura, não?). Cabe ao mestre avaliar a consequência das ações dos jogadores: se os seus personagens forem irresponsáveis, barulhentos e inconsequentes, atrairão monstros, serão emboscados pelos inimigos e aacionarão armadilhas mortais. Isso não quer dizer que a solução para tudo é o combate. Às vezes, é necessário fugir e voltar mais tarde com reforços, mas vamos falar disso a seguir.

Concluímos, então, que o mestre deve ser criativo, organizado, flexível e justo. Com isso em mente, jogos memoráveis e histórias fantásticas irão proporcionar momentos de divertimento para todos, mestres e jogadores.

O que seria o modo “Old School” de jogar?

O termo “old school” no RPG não diz respeito a nenhuma edição ou sistema em específico, e sim, a uma maneira de jogar. Mas, que maneira seria essa? Aqui vão algumas dicas para um rpg old school:

-Pensem “fora da caixa”. O mestre e os jogadores old school não se limitam

às regras. A menos que uma regra em específico diga que uma ação não é permitida, então tudo é permitido. Não joguem pensando se existe uma regra que descreva a ação, e sim se existe uma regra que proíba a ação. No exemplo anterior, o herói quer pular na cortina e atacar o inimigo. E, se ele quisesse cortar a cortina, fazendo com que ela caia como uma rede sobre o oponente? Se o mestre decidir que a cortina era frágil, e o herói caiu de costas, quebrando seu frasco de poção de cura? Com bom senso, não há limites para o que um personagem (do jogador ou do mestre) possa fazer.

- Estejam preparados. Assim como o mestre tem que preparar a aventura, os aventureiros têm que prestar atenção no que o mestre descreve. Muitas vezes as informações dadas pelo mestre podem salvar o grupo de muitos apuros. Além das informações, equipamentos condizentes com a aventura devem ser adquiridos, como tochas, cantis, corda e uma série de itens que podem fazer a diferença para a sobrevivência do grupo.

-Nem tudo se resolve sozinho. Contratar ajudantes, seja para auxiliar nas batalhas, guiar o caminho ou, até mesmo carregar itens é importante para que os heróis tenham “as mãos livres”. Imagine o

mago não poder lançar magias por estar carregando um saco cheio de tesouros, ou o ladrão não conseguir se esgueirar pelas sombras por estar carregando uma tocha. Às vezes, é melhor averiguar as forças dos inimigos antes de entrar com tudo em seu território, e um batedor bem pago pode conceder uma vantagem poderosa ao grupo!

-Cumpram a missão. Se o grupo está explorando a caverna em busca de um cristal, então, tenham em mente que o cristal é o objetivo. Não se preocupem em “zerar” a caverna, ou seja, revistar cada canto e sala apenas pensando em tesouros. Quanto mais tempo passarem em lugares adversos, maior será a chance de enfrentarem perigos! É melhor mapear o local e voltar mais tarde, ou ainda, acampar quando possível. Um grupo cansando é um convite para monstros tirarem vantagem.

-Pesquise sobre o assunto. Para aqueles interessados no modo old school de jogar, nada melhor do que pesquisar em sites e blogs competentes sobre o assunto (em especial, o da Redbox Editora). Participe das discussões e fóruns, e não tenha medo de perguntar e tirar duas dúvidas: afinal, ninguém nasce sabendo.

NOTAS PARA O MESTRE SOBRE A AVENTURA

“O Forte das Terras Marginais” é uma aventura para personagens de nível iniciante, podendo ser utilizada tanto por jogadores iniciantes como veteranos. É preferível que o grupo seja misto, dando variedade às habilidades especiais necessárias para os personagens sobreviverem aos desafios da aventura. Caso isso não seja possível (falta de número de jogadores, personagens vindos de outras aventuras, etc), incentive a contratação de ajudantes. Eles podem estar disponíveis

na taverna, em busca de fama e ouro, ou talvez até mesmo morando no Forte, como o clérigo auxiliar ou o curtidor. Visando dar liberdade ao mestre de utilizar esta aventura em suas campanhas e estimular a criação de um cenário pessoal, não foram dados nomes aos personagens do mestre (PDMs), lugares ou Deuses. Todas as descrições foram concebidas de forma a serem adaptadas como o mestre julgar melhor para seu grupo de jogo.



Parte 1

O Forte



Em terras distantes existe um Forte, um dos últimos bastiões de civilização nestas terras inóspitas habitadas por monstros e bandidos de todas as espécies. Construído há muitos anos atrás, o Forte impediu por inúmeras vezes que as forças opositoras aos reinos dos homens avançassem com seus exércitos, lutando bravamente até eliminar o último inimigo.

Muitos anos se passaram. A situação atual do Forte é muito mais pacífica servindo como um entreposto comercial e um local de descanso para longas viagens. O Forte militarmente é uma sombra do que fora, justificada pela falta de perigo nos arredores. Ao menos assim se esperava.

Grupos goblinoides reuniram-se num complexo de cavernas próximo, até então desabitadas... Mas com que propósito? Estariam sob o comando de uma força maior, talvez um inimigo dos reinos? Seria um ato de vingança, uma retribuição à aniquilação causada pelas forças militares do Forte?

Com um número de soldados reduzido, o Comendador não arriscaria mandar seus homens até as Cavernas da Escuridão e colocar a perigo o Forte e seus habitantes. Acreditando no poder defensivo das estruturas do Forte, o Comendador crê estar preparado para

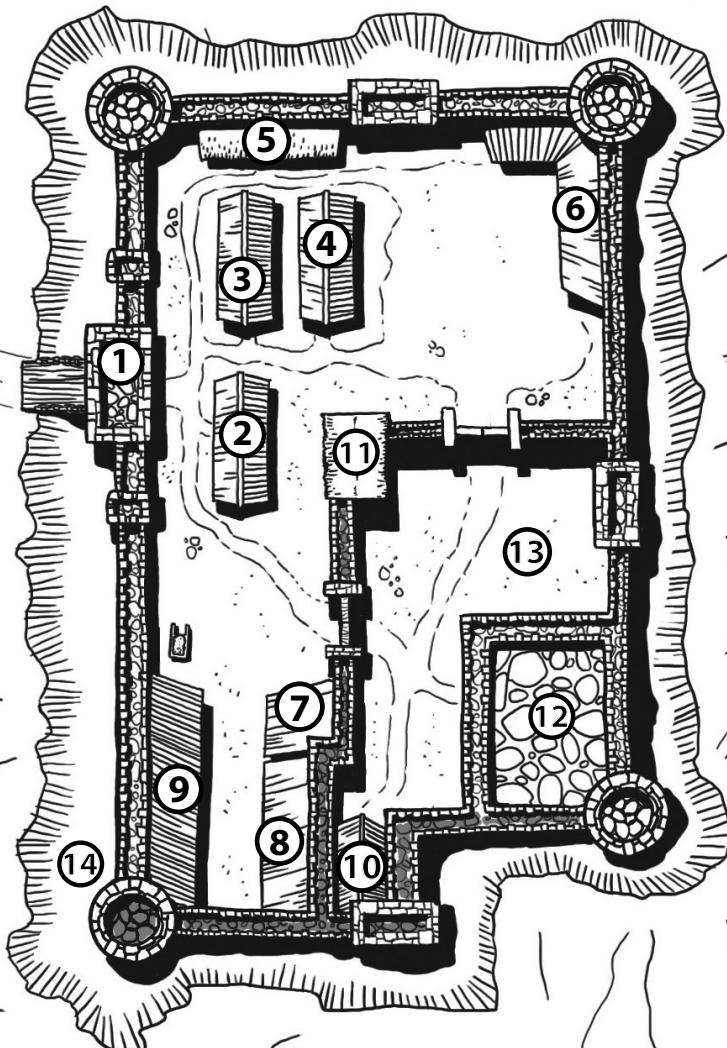
eventuais ataques, mas sabe que algo deve ser feito em relação aos goblinoides, um perigo momentaneamente distante, mas presente.

O FORTE

Construído em uma posição estratégica que favorece sua defesa, o Forte encontra-se no topo de uma colina íngreme, com passagem plana apenas pelo portão frontal.

Dispensando um fosso ou qualquer proteção do tipo, a localização do Forte faz com as únicas maneiras não-mágicas de atacá-lo sejam armas de cerco com projéteis (como trabucos, manganelas e catapultas) ou pelo portão frontal, acessado por um caminho estreito com seis metros de largura.

Aproximando-se do Forte, os aventureiros percebem facilmente seu passado militar: paredes com marcas de guerra destoando de seções da muralha reconstruídas, seções diferentes: umas mais antigas outras recém construídas e uma bandeira que tremula orgulhosamente no céu com o escudo do Forte e do Reino. Balistas e catapultas leves adornam os quatro cantos da fortificação, adormecidas e desacompanhadas de soldados, que vagam sonolentos de um lado para o outro na muralha.



O-FORTE

- 1 Portão
- 2 Depósito
- 3 Estábulo
- 4 Casa de Câmbio
- 5 Ferreiro
- 6 Taverna
- 7 Loja
- 8 Guilda
- 9 Capela
- 10 Estábulo da Guarda
- 11 Alojamento da Guarda
- 12 Moradas Nobres
- 13 Pátio Interno
- 14 Fosso

Com os dias de batalha agora no passado, o Forte serve atualmente de entreposto comercial, abrigando viajantes de diversos tipos, de comerciantes pacíficos a veteranos de guerra, orgulhosos dos feitos de outrora.

1 Portões de Entrada: Vigiados por guardas tanto do lado de dentro do portão quanto nas muralhas (estes, com bestas), é a única entrada do forte. Um fosso escavado rente ao portão torna o acesso possível apenas através da porta levadiça.

2 Depósito e Serviço de Transporte: Como este forte abriga muitos comerciantes de passagem para outros reinos, esta construção de madeira simples serve como depósito de materiais, acomodando mercadorias mediante uma pequena taxa (10-50 p.o.). Dois guardas armados com bestas de mão e espadas longas vigiam a porta.

3 Estábulo e Serviço de Transporte: Viajantes e mercadores podem deixar seus cavalos descansando neste estábulo. Dois empregados são responsáveis pela limpeza e alimentação dos animais (8 p.c. por dia) e, mediante um bônus, podem inclusive colocar novas ferraduras compradas no ferreiro.

Além do estábulo, é oferecido um serviço de transporte de curta a média distância (entre 5 e 30 p.o.), dispendo de três carroças (duas pequenas e uma média) para tal.

4 Casa de Câmbio: Dois soldados bem armados, de tronco largo e braços pesados, montam guarda neste local. A casa é feita de pedra e tem porta de ferro, a entrada é permitida apenas àqueles que não estiverem portando armas. Um senhor de barba alva e bem cuidada atende aos clientes (ele é um Ilusionista de 8º nível, mas discreto quanto a isso), falando apenas o necessário para completar a transação. É cobrada uma taxa de 10% na troca (cobra 1 peça de

prata para trocar 10 peças de prata por 1 de ouro, por exemplo). Ele dispõe de um total de moedas equivalente a mil moedas de ouro, e um estoque de pedras preciosas no valor de 500 p.o.

5 Ferreiro e Curtidor: Diversos itens podem ser comprados aqui, feitos de couro ou metal, mas a grande maioria da mercadoria está concentrada em armas e armaduras.

Um jovem de aparência trabalhadora auxilia o ferreiro anão, sempre disposto a contar histórias de aventuras passadas. Antes de se tornar curtidor, o jovem havia trilhado uma carreira de aventureiro (Ladrão de nível 3), mas aos poucos a vontade de se estabelecer e ter um trabalho mais honesto tomou o lugar do desejo de enfrentar o perigo em troca de moedas.

O ferreiro anão vem de uma antiga família de ferreiros, da qual sempre se gaba ao apresentar a qualidade de seus produtos. As armas presentes na loja são: espada longa, espada curta, adaga, maça, machado e machadinha. Jogue 1d4 para determinar a quantidade de cada uma no local.

Caso simpatize com o grupo, o anão oferecerá uma arma de ótima qualidade, feita com material já fora de estoque. Ela



ENTENDENDO OS MONSTROS

Ao longo desta aventura usaremos uma ficha resumida focada nas estatísticas de combate:

CA: Classe de armadura

JP: Jogada de proteção

DV: Dado de vida

MV: Movimento (**E:** "escalando")

RD: Redução de dano

P: Prêmio (Experiência e dinheiro)

ATQ: Ataque

EQP: equipamento

MAG: Magias

tem o custo x 5 (multiplique o valor da arma por cinco), e além da beleza de uma obra prima, causará 1 ponto de dano extra nos primeiros 10 ataques feitos com a arma. Seus outros itens incluem 3 aljavas, 1 cota de malha, 1 armadura de placas, 4 armaduras de couro, 3 escudos de aço e os itens menores que o Mestre achar necessário.

6 **Taverna e Estalagem:** Esta taverna simples está sempre movimentada, há 70% de chance por dia de algum empregador precisar de algum tipo de serviço (escolta, caça, busca, etc). Um quarto comum (1 p.p./ noite) acomoda até 14 pessoas, tendo ao menos 2d6 pessoas ocupando-o no momento. Além deste, existem seis quartos individuais, ao custo de 1 p.o./noite. As refeições são simples, mas muito saborosas, variando de preço entre 4 p.c.-1 p.e., para as bebidas e entre 5 p.p.-5p.o. para a comida.

7 **Loja:** Um halfling de meia idade é o responsável por esta loja, vendendo artigos comuns diversos como cordas, tochas, condimentos, temperos, frascos de óleo para lamparinas, rações, etc. Seus preços são justos e negociáveis. Equipamentos podem ser-lhe vendidos por 50-60% do valor (incluindo armas e armaduras). Seu filho cuida do estoque, e adora ouvir as histórias de aventuras do curtidor. Ele deseja se tornar um aventureiro um dia, mas não pretende deixar seu pai sozinho.

8 **Guilda dos Tradutores e Escribas:** Esta casa abriga três eruditos e dois guardas. Eles oferecem serviços de tradução (língua básica dos elfos, anões, orcs, hobgoblins e algumas linguagens humanas bárbaras) e escrita/leitura.

A tradução (leitura) custa 1 p.p. por página para textos simples, com um acréscimo de 1 p.p. para transcrever o texto em um papel. O tradutor mais jovem na verdade é um espião do Culto ao Caos Profano, sempre atento a



RUMORES NO FORTE

Alguns rumores podem ser escutados pelos jogadores, seja na forma de conversas entre habitantes locais, sejam informações em troca de moedas. De qualquer maneira, em determinado momento o taverneiro informará aos personagens que o Comendador está em busca de bravos aventureiros para um serviço nas Cavernas da Escuridão, em troca de uma generosa recompensa.

1- *Um assassino invisível espreita os arredores do Forte à noite. (falso)*

2- *Muitos mercadores que chegam ao Forte são extremamente competitivos, e alguns chegam a contratar outras pessoas para "dar um sumiço" na concorrência. (verdade)*

3- *Um mercador foi atacado recentemente pelas aranhas da floresta e não retornou. (verdade)*

4- *Existe uma tribo de orcs nas Cavernas da Escuridão que são descendentes de uma linhagem miscigenada com demônios antigos. (falso)*

5- *Uma estranha luz, fina e clara, veio do céu e atingiu as colinas próximas. (verdade)*

6- *Um demônio caiu do céu, próximo das colinas. (falso)*

7- *A ponte da estrada nordeste é protegida por um ogro, que cobra pedágio de quem tentar passar. (verdade)*

8- *Um poderoso cavaleiro conhecido como "Cavaleiro Cinza" derrotou vários orcs nas montanhas. (falso)*

9- *Um ministro elfo foi seqüestrado por hobgoblins, perto das Cavernas da Escuridão. (verdade)*

aventureiros que possam atrapalhar os planos do Culto. Ele costuma andar na taverna em seus momentos de folga, de olhos e ouvidos abertos a todo tipo de informação que revele quaisquer intenções de investigar as cavernas.

Apesar da aparência simples, o jovem erudito é um cultista (especialização de clérigo) e os dois guardas são asseclas que procuram ascensão nas graças de seu grupo, oferecendo companhia aos aventureiros sob o pretexto de ter oportunidade de aprender melhor certos aspectos das línguas goblinoides. Ele chegará ao extremo de oferecer uma “ajuda de custo” de 50 POs. caso deixem-no acompanhar-los. No momento mais propício - o de maior dificuldade aos heróis; eles irão atacar pelas costas, seja com magias ou ataques corpo a corpo.



Cultista [Cultista nível 5, Caótico]
CA 15 **JP** 14 **MV** 9 **P** 405 XP
ATQ 1 martelo +3 (1d6)

C1



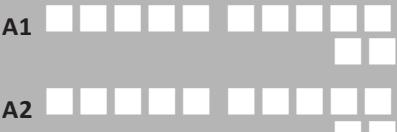
EQP armadura de couro, escudo de aço, colar de prata (50 PO), 30 PO e gema âmbar (300 PO).

MAG 3/2/1. Memorizadas: Luz, Causar Ferimentos Leves, Constricção, Imobilizar Pessoa, Obscurecimento e Convocar Insetos.



Asseclas [Guerreiro 2, Caótico]
CA 14 **JP** 16 **MV** 9 **P** 75 XP
ATQ 1 Espada Curta +3 (1d6+1)

A1



EQUIP armadura de couro, escudo de madeira e 1d4+10 PPs cada.

9 Capela: Esta pequena capela é dedicada aos deuses da Ordem, sendo administrada por um clérigo sênior (Clérigo nível 7) e seu auxiliar (Clérigo nível 2). O clérigo sênior mora na parte interna da fortificação, junto com outros nobres. Ele visita a capela duas vezes por semana, para averiguar os trabalhos feitos por seu auxiliar.

Caso os aventureiros procurem ajuda algumas graças dos deuses são oferecidas, mediante uma doação à nobre causa. O noviço tem duas magias de primeiro círculo, então magias mais avançadas devem ser requisitadas ao clérigo sênior (que além da doação, pode fazer algum pedido de missão ou de auxílio à igreja). A capela não abre pela manhã, sendo este horário reservado às tarefas de manutenção e administração.

10 Estábulo da Guarda: Aqui ficam os cavalos de batalha usados pelos soldados. Atualmente, dadas às circunstâncias, os cavalos são usados apenas para treinos no pátio interno (13), para evitar que percam a forma. Cavalos mais leves, pertencentes aos nobres, também são cuidados neste estábulo.

11 Alojamento da Guarda: Este complexo quadrado de dois andares abriga a guarda do Forte. No primeiro andar, várias armas e armaduras estão armazenadas em uma das salas, próxima aos alojamentos que acomodam 24 guardas. O Forte tem 60 soldados, que se revezam entre serviço de guarda, treinos no pátio interno e descanso nos alojamentos. No segundo andar estão os oficiais e soldados especializados (responsáveis pelas armas de cerco).

12 Moradias Nobres: Esta fortificação interna de dois andares serve de moradia para o Comendador e outros de status social acima dos mercadores e dos outros habitantes do Forte. Além dos aposentos individuais, existem salas de reunião, refeitórios, biblioteca e demais quartos





para acomodar o estilo de vida do Comendador.

Mesmo não sendo um homem abundantemente rico, se dá ao direito de certos luxos, certificando-se de ter sempre uma guarda de elite apenas para si (além da guarda regular). Portas grossas de ferro impedem a entrada de qualquer pessoa não autorizada, e demais medidas de segurança também foram tomadas para evitarem curiosos e transeuntes.

Entrar em contato com o Comendador requer uma série de protocolos, que vão desde uma carta escrita à vistoria completa feita pelos guardas. Um Mago de 5º nível usa uma magia “Detectar invisibilidade”, para o caso de alguém tentar entrar indetectável junto com o grupo, e um Clérigo de 7º nível usará “Detectar Mentiras” caso suspeite de alguma mentira ou meia verdade.

De qualquer maneira, após os protocolos, guardas irão escoltar o grupo até uma sala neutra de reuniões, sem janelas e decorada apenas com o básico para seus propósitos: uma mesa ao centro, com 4 cadeiras de cada lado, e uma cadeira mais elaborada na cabeceira oposta à porta, destinada ao Comendador.

Uma vez acomodados, o Comendador entrará na sala, antecedido pelos guardas de elite. Ele discutirá com o grupo sobre sua preocupação com os goblinoides que estão se agrupando num conjunto de cavernas, há algumas horas na direção nordeste do Forte.

Existe pouca informação sobre as Cavernas da Escuridão, mas acredita-se que seja um conjunto de várias cavernas habitadas por orcs, goblins, hobgoblins e outros. Caso esses números cresçam, e os goblinoides se organizem em forma de exército, o Forte e toda a população local correm perigo.

O Comendador pede então que o grupo investigue a real situação e dê cabo nestes goblinoides. Além de uma recompensa de 100 p.o para cada um, todos os espólios que encontrarem nas cavernas serão de sua posse (e acredita-se que não sejam poucos!).

13 Pátio Interno: Muralhas em volta do pátio interno separam os guardas e os nobres do resto dos habitantes e visitantes do Forte. Neste pátio são feitos os treinos dos soldados, seja com arco e flecha, armas de combate corpo-a-corpo ou montaria. Sempre haverá ao menos 12 soldados treinando.



Parte 2

Os Arredores



Certas áreas selvagens nos arredores do Forte apresentam perigos àqueles que buscam aventuras nas terras marginais. De aranhas gigantes a trogloditas, os heróis podem enfrentar alguns destes desafios caso queiram explorar melhor a área em volta do Forte ou apenas conferirem a veracidade dos rumores na taverna.

Cabe ao Mestre escolher o local exato de cada perigo, mas uma vez adentrando a região específica no mapa, existem 40% de chance de encontrar um dos desafios a seguir, acrescentando 10% a cada hora de exploração. O Mestre pode, contudo, decidir usar algum destes desafios na hora que bem entender.

As regiões ainda apresentam uma tabela de “encontros aleatórios”, que deve ser usada a cada hora de exploração no terreno específico. Uma vez que o perigo específico da área tenha sido enfrentado, apenas os “encontros aleatórios” devem ser jogados.

As Colinas

As colinas próximas ao Forte não apresentam perigos imediatos, porém, caso o grupo decida fazer uma busca pela área, existe a chance de encontrarem uma estranha cratera

no chão, medindo cerca de 2 metros de diâmetro. O chão em volta está queimado, como se tivesse recebido uma forte explosão de fogo num ponto central que se espalhou de forma circular. Caso seja investigada, a cratera revela em seu centro marcas de garra (um Druida ou um Ranger podem identificar as marcas como originadas de uma águia), como se algo tivesse sido removido do núcleo. Um “Detectar Magia” revelará uma fraca aura mágica em torno do centro.

Qualquer zumbi encontrado estará usando roupas típicas de bandidos das estradas, e não estará num estado muito grande de decomposição.



T2-1: Encontros nas Colinas

1d6	Encontro
1	2d4 Bandidos humanos
2	1d4 Grifos
3	1d6 Ogros
4	1d4 Warg
5	1d8 Zumbis
6	2d6 Zumbis



As Planícies

As planícies nos arredores não apresentam maiores desafios, fora alguns bandidos de estrada e goblinoides errantes.

Um local em especial, a ponte ao nordeste do Forte, abriga 3 bandidos e um ogro, escondidos embaixo da ponte apenas à espreita de vítimas em potencial, cobrando 10 POs de cada pessoa que deseje passar (ou um pouco mais, caso pareça abastado).

Escondido embaixo da ponte está um saco de couro, com 100 PPs e 20 POs.



Bandido Humano [médio e Neutro]

CA 13 **JP** 16 **MV** 6 **M** 6 **P** 25 XP

ATQ 1 Espada Curta +2 (1d6+2)

B1

B2

B3



Ogro Bandido [Grande e Caótico] **CA**

15 **JP** 14 **MV** 5 **M** 10 **P** 240 XP

ATQ 1 Clava Gigante +6 (2d8+5)

O1

O Riacho e Lago

As correntezas não são fortes, mas a profundidade muda de um ponto para outro. Caso o grupo decida atravessar a nado, lembre-se de que aqueles que estiverem carregando uma carga maior do que uma armadura de couro e alguns itens leves estarão pesados demais para nadar.

Distante do Forte está um covil de Trogloditas, próximo ao lago. Um grupo de caça poderá ser encontrado em busca de alimento para a tribo, não exitando em atacar quem estiver no caminho.



Troglodita [médio e Caótico]

CA 15 **JP** 15 **MV** 9 **M** 9 **P** 100 XP

ATQ 2 Garras +2 (1d4+2)

1 mordida +3 (1d4)

T1

T2

T3

T4

T5



T2-2: Encontros nas Planícies

1d6	Encontro
1	2d4 (2d6 na estrada) Bandidos humanos
2	3d4 (3d6 na estrada) Bandidos humanos
3	2d4 (0 na estrada) Goblins
4	3d4 (0 na estrada) Goblins
5	1d6 Ogros
6	1d4 (2d4 à noite / 0 na estrada) Wargs

T2-3: Encontros no riacho e lago

1d6	Encontro
1	1d8 (1d8+1 no lago) Trogloditas
2	2d4 Bandido Humano
3	1d2 Troll
4	1d6 Víboras
5	2d4 Wargs
6	1d10 Cavalos



A Floresta

Esta densa floresta é também o lar de um ninho de gigantescas Aranhas Ônix.

Facilmente confundidas com Aranhas Negras Gigantes, as Aranhas Ônix têm o corpo liso, sem pêlos, e apresentam uma leve pigmentação brilhosa. Elas tentarão atacar cercando os aventureiros, movendo-se pelas copas das árvores e atacando com veneno paralisante.

Caso o grupo encontre o lar delas, terá que passar pela dificuldade de locomover-se através das teias (levando o triplo do tempo normal),

além de enfrentá-las.

No âmago do lar existem três casulos de teia em formato humanóide. O primeiro contém um homem morto, com a pele escura, retorcida e exala um odor horrível.

Em seu bolso, uma adaga de prata +1 repousa dentro da bainha, além de 100 PPs num pequeno saco de veludo.

O segundo casulo abriga um mercador (ver “rumores” na taverna), capturado há três dias. Ele está fraco e desidratado, mas caso os heróis consigam levá-lo de volta até o Forte, ele os recompensará com duas poções de cura leve e a promessa de em





Parte 3

As Cavernas da Escuridão



Existe um conjunto de cavernas nas montanhas a nordeste do Forte denominado “Cavernas da Escuridão”. Ocupadas há pouco tempo pelos goblinoides, nem todas as cavernas estão interligadas entre si, apesar de ocuparem a mesma cordilheira.

Grupos de orcs, goblins, kobolds e demais criaturas montaram bases de acordo com suas raças, separados uns dos outros para evitar conflitos por supremacia e desavenças raciais, o que enfraqueceria o exército que vem se formando sob a bandeira do Culto ao Caos Profano.

Constituídas em diferentes níveis, as cavernas que possuem ligação entre si geralmente se interligam através de desníveis abruptos, sendo então necessário usar métodos como escorregar ou escalar para ter acesso ao nível desejado.

Todas as estruturas, a menos que especificado ao contrário, são de pedra natural, escavadas há muito tempo e sem acabamento. Aparentam terem sido criadas por pessoas (ou criaturas) com capacidades medíocres de trabalho, causando um efeito visual de “mal acabado” para olhos mais experientes, como anões por exemplo.

Para efeito de jogo, todos os seres

opositores serão chamados de monstros ou criaturas, mas cabe lembrar que além dos goblinoides existem os seguidores humanos do Culto.

Algumas observações referentes aos monstros:

- *Dentro da capacidade intelectual e instinto de sobrevivência de cada espécie, eles aprenderão com cada ataque a que sobreviverem. Um grupo que usou ataques com óleo, por exemplo, e depois recuou para o Forte, pode encontrar na volta criaturas preparadas para tais ataques, seja através de armadilhas, ataques a distância ou qualquer outro meio.*
- *As criaturas nas cavernas não costumam atacar as criaturas vizinhas, a menos que seja para defender seu lar. O chefe de cada tribo mantém um controle rígido sobre o território que cada um ocupa através de punho firme e castigo aos desobedientes, tornando difícil (mas não impossível) que um monstro aceite ajudar o grupo a invadir outra caverna, seja através de suborno ou imposição. De uma forma ou de outra, todos os goblinoides temem o poder do Caos Profano e seus agentes, obedecendo qualquer ordem que lhes for dada, mesmo que vá contra as regras de cada clã.*





- Caso alguma criatura vença um herói, ou faça com que o grupo sofra perdas e se retire, este monstro ganhará fama entre os seus. Num período de 1d4 semanas, outros monstros da mesma espécie poderão se juntar a ele, na proporção que o Mestre achar necessária.

Seção Interna da Cordilheira

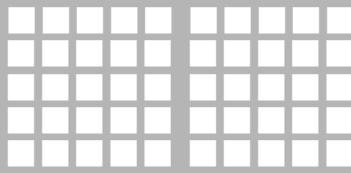
A região rochosa não abriga muitas criaturas, pois elas costumam ficar dentro das cavernas quando não estão saqueando. Contudo, alguns locais indicados abaixo apresentam encontros especiais.

1 Lar do Urso-coruja: Alimentado pelos goblins da caverna “A”, este urso-coruja foi criado pelas criaturas desde pequeno, treinado para ser um tipo de proteção contra os que desejam adentrar a caverna.



Urso Coruja [Grande e Neutro]
 CA 15 JP 14 MV 6 M 12 P 360 XP
 ATQ 2 Garras +9 (1d6+5)
 1 Bico +5 (1d8+2)

U1



2 Sombra: Esta terrível criatura aparenta ter por volta de 1,80m, braços longos e corpo totalmente negro, como seu nome sugere. Ele alertará o grupo dizendo que não há volta, e logo em seguida atacará (seu primeiro alvo será um personagem elfo, ou então o personagem mais novo no grupo).



Sombra [Médio Caótico]
 CA 13 JP 15 MV9 M 12 P 150XP
 RD 5/Magia
 ATQ 1 Toque +2 (dreno energia)

S1



3 Floresta morta: Todas as árvores e vegetação ao redor estão secas, desprovidas de qualquer tipo de sinal de vida. Galhos retorcidos e enegrecidos dão um aspecto sombrio ao local, que exala um odor repugnante de carniça.

A Caverna dos Kobolds

A caverna dos kobolds encontra-se no mesmo nível do solo. Sendo uma das primeiras a serem avistadas por aqueles que se aventuram nas Cavernas da Escuridão, ela conta com algumas armadilhas, visando a dar vantagem aos kobolds sobre os aventureiros.

Exceto onde descrito o contrário, os corredores e salas apresentam fraca iluminação, devido a tochas espalhadas longes umas das outras.

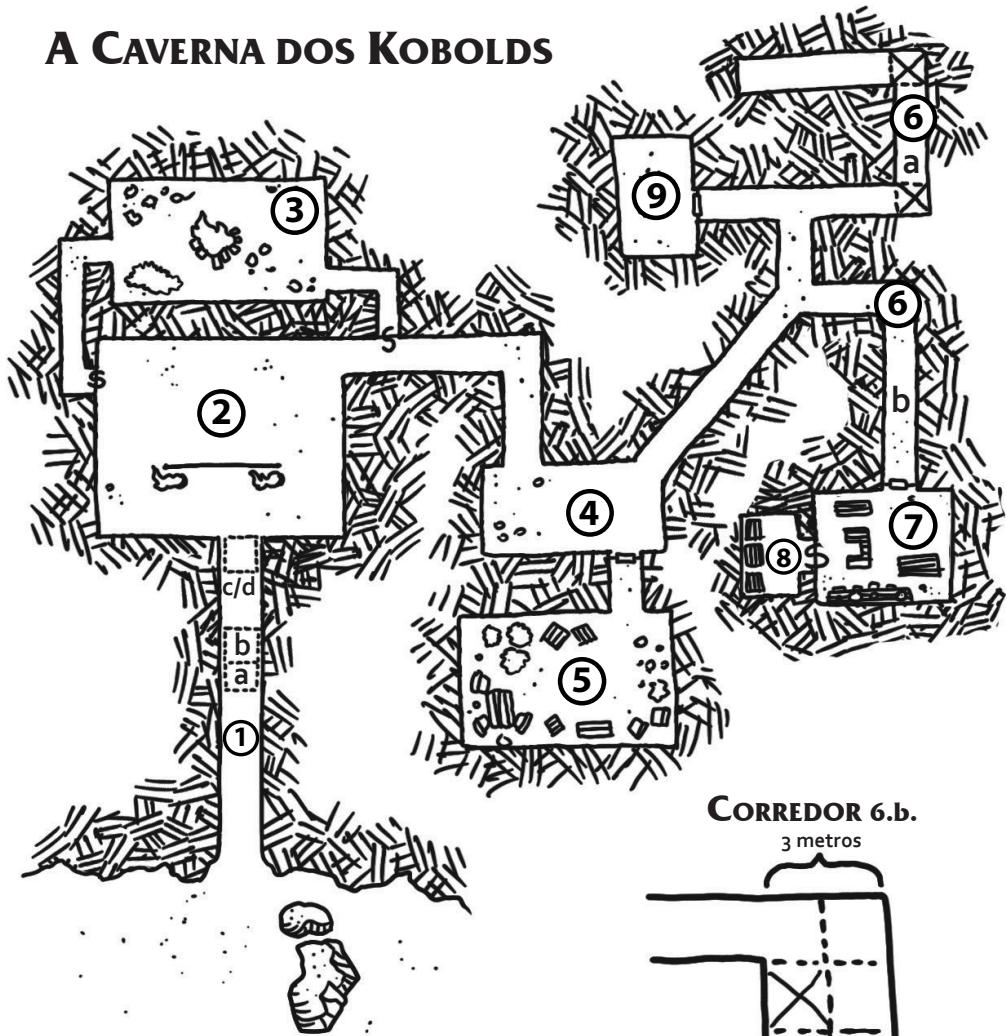
1 Entrada: A entrada para o covil dos kobolds é um corredor de 15 metros. A única fonte interna de luz está na sala 2 (que faz parte da armadilha). Existem 4 armadilhas preparadas para caso alguém se intrometa no lar destas criaturas.

Se o grupo fizer muito barulho, seja através de conversa, exploração, ou até mesmo acionando uma armadilha, os kobolds da sala 2 atrairão os aventureiros para a armadilha 1.c. (veja a descrição detalhada na sala “2. Guardas”).

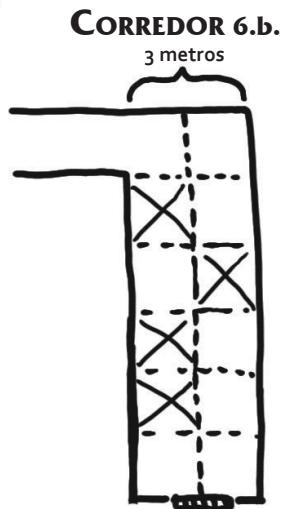
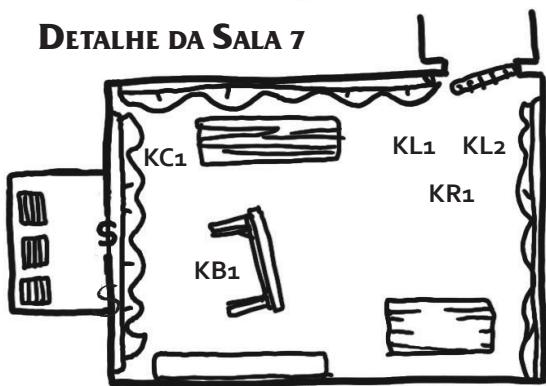
1A Armadilha falsa: esta armadilha na verdade é falsa, servindo apenas para despistar as demais armadilhas do corredor.

Caso seja investigada, ela parece um piso falso que poderia acionar uma armadilha de dardos, vindos das paredes (até mesmo os buracos disfarçados para os dardos foram criados). Se acionada, ela não terá nenhum efeito, assim como não será detectada.

A CAVERNA DOS KOBOLDS



DETALHE DA SALA 7



1B Armadilha de barulho: ao acionar esta armadilha, vários pedaços enferrujados de ferro do tamanho da palma da mão (a maioria, partes inúteis de diversas armaduras) cairão do teto, alertando os guardas da presença de invasores.

As peças de armadura não servirão para nada.

1C Armadilha de fosso: esta é uma armadilha de fosso padrão, com 3 metros de profundidade que causa 1d6 de dano na queda. Quando o primeiro alvo cair nesta armadilha, os kobolds da sala 2 acionarão a armadilha 1.d., e logo após, arremessarão uma tocha já preparada para causar mais 1d6 de dano pelo fogo.

1D Armadilha no teto: logo no final do túnel existe uma armadilha no teto. Uma larga bacia contendo óleo inflamável cairá dentro do fosso da armadilha 1.c., atingindo qualquer vítima que ali esteja. Nenhum dano é causado pelo óleo ou a bacia, mas tão logo a armadilha 1.d. seja acionada, os kobolds da sala 2 irão arremessar suas tochas no fosso.

2 Guardas: Nesta sala quadrada, 4 kobolds montam guarda. Dois deles estão posicionados ao lado da passagem para o corredor de entrada, de forma a não serem vistos. Os outros dois estão atrás de uma placa de madeira reforçada, que serve de proteção e suporte para duas tochas, presas nas extremidades, voltadas para a entrada.

A única coisa visível nesta sala, vindo do corredor de entrada, é esta placa, que aparenta ser uma parede de madeira devido ao seu comprimento que quase alcança as duas paredes opostas da sala. Existem duas passagens secretas que levam até a sala 3, e ambas estão equipadas com um mecanismo de alerta.

Assim que os kobolds de 2.a. ouvirem a armadilha (ou qualquer outro barulho que lhes chame a atenção), um deles irá aparecer no campo de visão do grupo, na passagem que liga o corredor de entrada com a sala 2. Ele fingirá surpresa, e correrá em direção oposta ao grupo como se estivesse em fuga. Isto servirá para atrair o grupo até a armadilha 1.c.

Ao primeiro sinal de sucesso, o kobold remanescente em 2.a. puxará sua corda e assim acionará a armadilha 1.d., deixando que o óleo caia na(s) vítima(s) dentro do fosso.

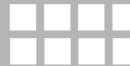
Enquanto isso, um dos kobolds de 2.b. alertará os companheiros da sala 3 através dos alarmes nas paredes secretas, e o outro pegará uma das tochas e a arremessará no fosso.

Os kobolds desta sala são os mais destemidos do clã (fora o líder), assim como os mais bem pagos.



Guarda Kobold [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 4 M 9 P 10XP
ATQ 1 lança + 0 (1d6)

K1



K3



K2

K4

EQP lança, armadura de couro, escudo de madeira e 2 PO

3 Sala dos Guardas: Esta sala é um tipo de acampamento provisório para os guardas, que passam seu tempo com jogos de dados e conversas inúteis.

Uma pequena fogueira cria uma fraca iluminação vinda do centro da sala, e itens diversos encontram-se espalhados pelos cantos (a maioria é lixo: comida estragada, roupas rasgadas, ferramentas quebradas e inúteis, etc).

Dois itens merecem destaque: uma bota velha que guarda uma pedra de jade mal lapidada (80 PO) e uma luva

longa, feita de cota de malha, com um anel de prata em seu interior (30 PO).

Caso alguém coloque a luva sem averiguar o seu interior, um rato o morderá, causando 1 ponto de dano.

O Mestre deve pedir um teste de jogada de proteção com modificador de Constituição ao jogador, levando-o a crer que poderá contrair alguma doença com a mordida (que na realidade, causa apenas 1 ponto de dano e nada mais).



Kobold [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 4 M 6 P 10XP
ATQ 1 lança + 0 (1d6)



EQP lança, armadura de couro, escudo de madeira e 3 PC



Kobold Atirador [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 4 M 6 P 10XP
ATQ 1 funda + 0 (1d3-1)
1 espada curta + 0 (1d6-1)



EQP funda, espada curta, armadura de couro, escudo de madeira e 3 PC

4 Guardas da “Sala Comum”:
Estes vigias estão encarregados de guardar a sala onde vivem algumas famílias de kobolds. Dois deles estão armados com bestas, em frente à porta da sala 5, enquanto os demais usam lanças e estão espalhados pelo aposento.

Na eventualidade dos aventureiros conseguirem se comunicar com eles, descobrirão que o objetivo destes guardas é proteger as famílias na sala 5, podendo chegar a algum tipo de acordo e até mesmo permitirem que o grupo volte e saia da caverna, sem combate (ao custo de algumas moedas).

Neste caso, o Mestre deve prosseguir como explicado na seção “Algumas observações referentes aos monstros”



Kobold [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 4 M 6 P 10XP
ATQ 1 lança + 0 (1d6)

K1

K2

EQP lança, armadura de couro, escudo de madeira e 3 PC



Kobold Besteiro [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 4 M 6 P 10XP
ATQ 1 besta + 0 (1d6)
1 espada curta + 0 (1d6-1)

K1

K2

EQP besta, espada curta, armadura de couro, escudo de madeira e 2 PC

5 Sala Comum: Esta sala grande é uma espécie de “caricatura” de uma casa usual. Diversos móveis, como cadeiras e mesas, encontram-se espalhados pela sala de maneira aparentemente aleatória, variando em qualidade e formato.

A comida é armazenada em caixotes e preparada neste local que, além de refeitório e cozinha, serve de dormitório e sala comum.

Estão presentes 12 machos, 18 fêmeas e 10 filhotes (que não lutarão). As fêmeas só entrarão em combate caso os filhotes sejam atacados.



Kobold Macho [Pequeno e Caótico]
CA 11 JP 18 MV 4 M 6 P 10XP
ATQ 1 adaga+0 (1d4-1)
1 espada curta + 0 (1d6-1)

K1 K7

K2 K8

K3 K9

K4 K10

K5 K11

K6 K12

EQP lança, adaga 1 PC

	Kobold Fêmea [Pequeno e Caótico]	
CA 10	JP 18	
MV 4	M 6	
ATQ 1 mordida +1 (1d3-1)	P 8XP	
1 espada curta + 0 (1d6-1)		
K1	K7	K13
K2	K8	K14
K3	K9	K15
K4	K10	K16
K5	K11	K17
K6	K12	K18
EQP 1 PC		

Caso os aventureiros decidam engajar em combate nesta sala, sofrerão um redutor de -1 no ataque e no dano, em virtude do posicionamento caótico dos móveis presentes.

Uma das fêmeas possui uma chave que abre a porta da sala do chefe dos kobolds (sala 8).

6 **Armadilhas:** Estas armadilhas consistem em buracos de 3 metros cavados no chão. Pequenas estacas foram posicionadas na base do fosso de maneira esparsa, visando a aumentar o dano causado pela queda (1d6 de dano da queda + 1 ponto).

6A Para prosseguir até o fim do corredor, é necessário passar por estas armadilhas. Não há tochas iluminando o caminho ou o final, deste corredor sem saída.

6B O corredor que leva até a sala do chefe dos kobolds está repleto de armadilhas que, ao serem ativadas, alertarão os guardas da sala 8.

Tochas iluminam as paredes repletas de pinturas primitivas que parecem contar a história deste clã de kobolds.

As cenas finais, mais ao término do corredor, mostram uma luta entre anões (possivelmente, pelo desenho das barbas nos personagens e sua altura) e um kobold maior e mais forte.

No último quadro, feito na porta de ferro no fim do corredor, ele parece reinar soberano numa pilha de anões mortos, sendo louvado por seus semelhantes.

A porta de ferro está fechada, e só pode ser aberta pela chave que está com uma das fêmeas da sala 5, ou a própria chave do chefe do clã, ou pelas habilidades de um ladrão.

7 **Aposento do Chefe:** A sala do chefe dos kobolds apresenta uma decoração peculiar e sofisticada (ao menos, para um goblinoide): tapetes mofados jazem pendurados nas paredes, cobrindo quase todos os cantos, deixando a sala mais quente e abafada. Móveis em melhor estado do que os presentes na sala 5 sustentam diferentes vasos de barro com desenhos simples, assim como alguns utensílios de cozinha (panelas, potes e canecas).

O valor destes itens não compensa o esforço de levá-los, mas não há razões para proibir os jogadores de fazê-lo. Tochas iluminam a sala.

Além do chefe do clã, um kobold grande e forte, 5 guardas pessoais estão presentes, cuidando de sua segurança. Eles são mais habilidosos que os kobolds comuns e trabalham muito bem em grupo, tentando primeiramente tirar de combate qualquer personagem que lance magias através do arremesso de uma rede de pesca.

O ataque com a rede é feito normalmente e, caso seja bem-sucedido, prende o alvo e o impede de fazer ataques ou magias.

Na sua vez, o alvo pode fazer um teste de força para se livrar da rede, não podendo executar mais nenhuma outra ação física até a próxima rodada.

Caso o grupo tenha acionado as armadilhas, ou feito demasiado barulho tentando abrir a porta, os kobolds estarão preparados para enfrentar o grupo, posicionando-se de acordo com o detalhe mostrado no mapa da caverna dos kibolds.

Cabe ao Mestre decidir como o combate ocorrerá, mas seguem algumas dicas:

- *Dois kobolds com lanças irão atacar o personagem que está na porta;*
- *O kobold com a rede, já que está atrás dos outros dois, pode lançar a rede e prender o personagem (ver a regra anterior sobre a rede);*
- *Os outros dois kobolds com as bestas sobem nas mesas, usando a altura para evitar acertar seus colegas com as lanças.*
- *Após o primeiro choque com o grupo, o kobold líder se juntará ao grupo.*

Um dos tapetes pendurados na parede esconde uma passagem secreta, facilmente percebida caso o tapete seja retirado (bônus de +1 no teste de encontrar portas secretas).

A passagem desliza para o lado, após ser pressionada, mas esconde uma armadilha: uma agulha envenenada atingirá o primeiro a passar, causando 1 ponto de dano e diminuindo a Destreza do alvo pela metade, caso falhe numa jogada de proteção modificada pela Constituição.

O efeito dura 1d4 horas.

 **Kobold de Elite - lança** [peq. e Caótico]
CA 15 JP 18 MV 4 M 10 P 25XP
ATQ 1 lança +1 (1d6+1)
1 adaga +1 (1d4+1)

KL1 

KL2 

EQP lança, adaga, cota de malha, 9 PO

 **Kobold de Elite - besta** [peq. e Caótico]
CA 15 JP 18 MV 4 M 10 P 25XP
ATQ 1 besta +1 (1d6)
1 espada curta +1 (1d6)

KB1 

EQP besta, espada curta, cota de malha, 6 PO

 **Kobold de Elite - rede** [peq. e Caótico]
CA 15 JP 18 MV 4 M 10 P 25XP
ATQ 1 rede +1 (dano 0)
1 espada curta +1 (1d6)

KR1 

EQP rede, espada curta, cota de malha, 6 PO

 **Kobold Chefe** [peq. e Caótico]
CA 15 JP 17 MV 4 M 10 P 75XP
ATQ 1 espada curta +2 (1d6+2)

KC1 

EQP espada curta mágica +1 (caótica), cota de malha, 2 cordões de ouro (50 PO cada), 1 bracelete de prata (30 PO), chave dos baús da sala do tesouro.

8 Sala do Tesouro: Aqui estão os tesouros do clã. A sala é pequena e escura, contendo apenas 3 baús médios, idênticos e fechados. O primeiro baú tem a mesma armadilha de agulha presente na passagem secreta. Ele guarda em seu interior 300 PC e um frasco de poção de cura (que recupera 1d8+1 pontos de dano).

O segundo baú contém uma cota de malha do tamanho de um anão, uma Bota Élfica (Ordeira, mas está presente apenas uma das botas, a outra está no tesouro dos goblins), 20 pulseiras enferrujadas presas num barbante, sem valor algum, e uma capa negra de veludo em bom estado. A capa vale 5 PO e é do tamanho de um homem adulto.

A terceira arca está protegida pela mesma armadilha que o primeiro



baú, porém ao invés da Destreza, afeta a Constituição. Dentro dele está um pergaminho com as magias divinas “ Bênção” e “ Criar Água”, um pergaminho com a magia arcana “ Patas de Aranha” e um livro escrito na língua dos halflings sobre os usos de cogumelos na culinária.

O livro é um exemplar antigo, com capa de couro enegrecido e tiras finas de cobre que fecham o volume. Qualquer halfling de idade avançada ou sábio poderá dizer que é um livro raro, valendo em torno de 100 PO nas mãos do comprador certo.

9 Sala Abandonada: A porta que leva do corredor até esta sala apresenta vários sinais esquisitos, particulares aos kobolds.

De forma geral, parecem ser algum tipo de aviso de “fique longe” ou alguma “proibição”, e várias tábuas pregadas à porta reforçam esta idéia. Remover as placas requer 4 testes de Força bem sucedidos e consecutivos.

O interior da pequena sala é escuro e o odor pútrido pode ser sentido do corredor. Trancados graças à muito esforço dos kobolds, 3 zumbis apodrecidos aguardam em letargia, prontos para atacar a primeira pessoa que os liberte.

A sala está vazia, salvo a carcaça de 2 kobolds e suas lanças.

 **Zumbis** [médio e Caótico]
CA 10 **JP** 17 **MV** 4 **M** 12 **P** 125XP
ATQ 1 Pancada +2 (1d6+1)
1 Mordida +1 (1d4+2 + dreno)

Z1

Z2

Z3

EQP armadura de couro apodrecida

A Caverna dos Goblins

Os goblins nas Cavernas da Escuridão são divididos em dois clãs que têm um acordo de não agressão e cooperação entre si.

Caso se encontrem em desvantagem e a oportunidade surja, irão juntar forças contra os aventureiros.

O ódio que os goblins sentem pelos anões vem de longa data, e se houver um anão no grupo, ele geralmente será o primeiro a sofrer um ataque.

As cavernas não possuem iluminação nos corredores, e mesmo dentro das salas, a luz é fraca para acomodar melhor o estilo de vida dessas criaturas, acostumadas com pouca luz.

A Entrada Oeste

1 Entrada: O túnel de entrada é totalmente escuro, adornado por símbolos goblin de proteção que marcam as paredes do corredor (marcações genéricas, presentes em várias partes da caverna), feitos com alguma espécie de tinta azul.

Um vigia observa tudo através de um túnel que liga a entrada à sala dos guardas, logo a seguir, e rastejará silenciosamente até seus companheiros caso detecte os intrusos.

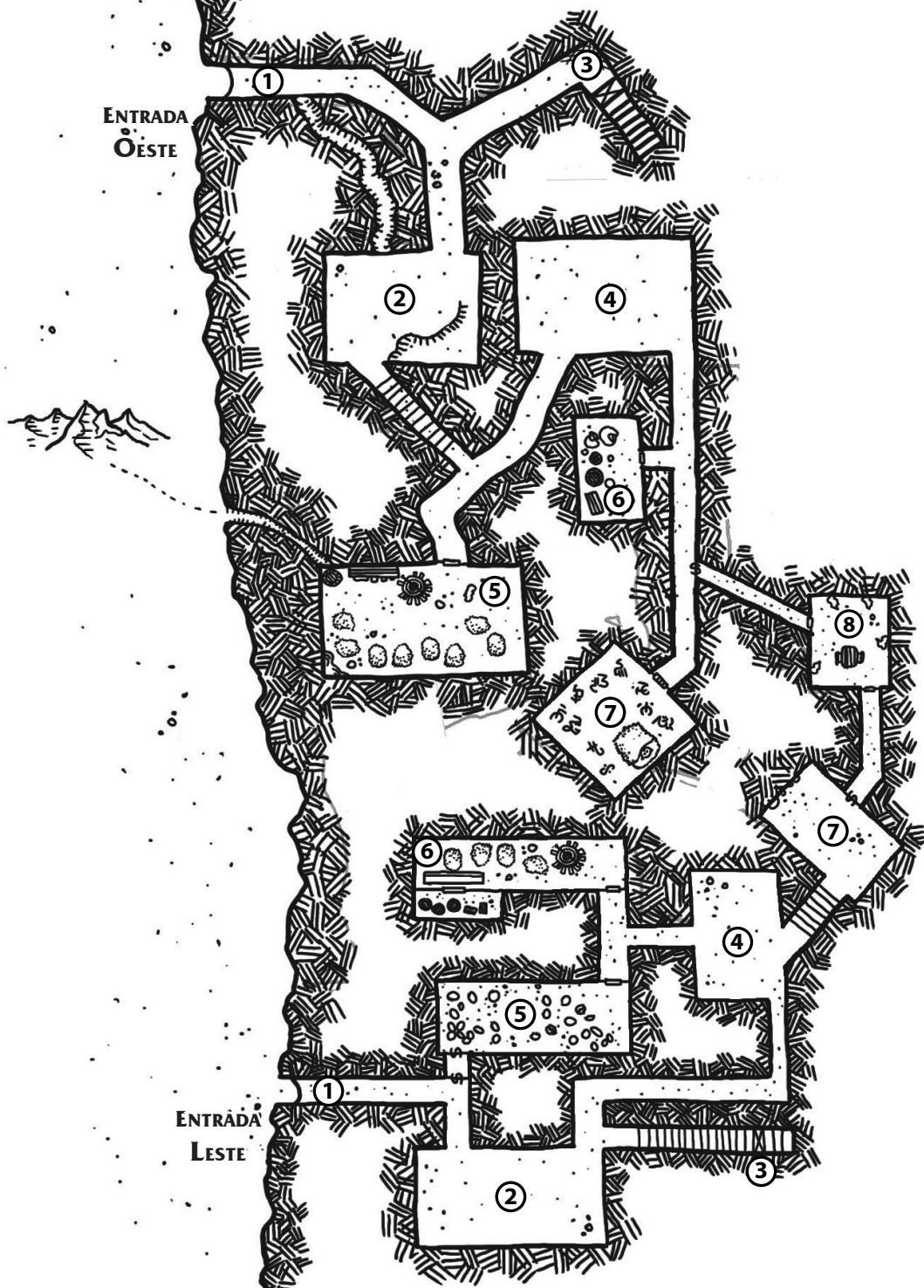
Esta passagem só pode ser acessada pela sala dos guardas, terminando em uma fenda na parede da entrada, na altura dos olhos de um goblin e disfarçada pelas pinturas.

 **Goblin Vigia** [pequeno e Caótico]
CA 13 **JP** 16 **MV** 4 **M** 6 **P** 25XP
ATQ 1 lança +2 (1d6)

G1

EQP lança, armadura de couro, 3d4 PPs

A CAVERNA DOS GOBLINS





2 Sala dos Guardas: Esta é a sala onde os guardas esperam por qualquer sinal do vigia. Assim como os outros goblins dessa caverna, eles apresentam tatuagens tribais feitas em tinta azul. O vigia da entrada não lutará e, assim que for possível, subirá as escadas e avisará os guardas do outro andar



Goblin Guarda [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 4 M 6 P 25XP
ATQ 1 espada curta +2 (1d6)

G1	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	■
G5	■	■	■	■	■	■

EQP espada curta, armadura de couro, 2d4 PPs

3 Armadilha: Seguindo este lado do corredor, o grupo encontrará uma escada de pedra que aparenta levar para um nível inferior da caverna.

Contudo, além do final da escada levar a uma parede, o primeiro degrau pisado (ainda no nível atual) guarda uma armadilha: ao pressioná-lo, um grande e primitivo martelo de pedra - até então, disfarçado como sendo parte do teto - desce num movimento de arco e acertará o primeiro da fila, lançando-o escada abaixo.

O martelo causa 1d4+1, e permite uma Jogada de Proteção com modificador de Destreza.

Caso falhe, além do dano do martelo, o personagem cai escada abaixo, acrescentando 1d4 no dano total quebrando qualquer objeto de vidro que esteja em sua posse.

4 Sala dos Guardas: Os guardas desta sala patrulham os corredores, tanto em direção à sala das famílias quanto à sala do chefe da tribo.

Eles não descerão para ajudar os colegas, caso escutem o combate no andar abaixo, mas estarão preparados para lutar, ganhando um bônus de +1 na jogada de iniciativa.

Do total de 10 goblins, 1d4+1 estarão em um dos corredores, e o restante estará reunido na sala dos guardas.



Goblin Guarda [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 4 M 6 P 25XP
ATQ 1 espada curta +2 (1d6)

G1	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	■
G5	■	■	■	■	■	■
G6	■	■	■	■	■	■
G7	■	■	■	■	■	■
G8	■	■	■	■	■	■
G9	■	■	■	■	■	■
G10	■	■	■	■	■	■

EQP espada curta, armadura de couro, 2d4 PPs

5 Sala Comum: Esta grande sala é usada para reuniões, preparar refeições e também como um aposento comum, contendo camas de palha e alguns baús com vários objetos sem valor, mas que despertaram algum tipo de interesse no dono em questão.

Aqui vivem 8 machos jovens e 12 fêmeas, e nenhum está portando armas (são goblins não-combatentes). Caso os aventureiros invadam essa sala, eles não desejarião lutar, agrupando-se num canto em um claro sinal de submissão.

Se forem forçados a lutar, usarão os objetos ali presentes (panelas, tábua, vassouras, etc) como arma improvisada. Eles não possuem dinheiro algum, mas três fêmeas usam colares de prata no valor de 30 PO cada.

Num dos cantos da sala existe um túnel, escondido por um barril oco.

Ele leva até a parte externa das cavernas, sendo utilizado apenas em momentos de urgência.



Goblin Macho [pequeno e Caótico]
 CA 11 JP 16 MV 4 M 5 P 10XP
 ATQ 1 arma improvisada +0 (1d3)

G1	██████	G5	██████
G2	██████	G6	██████
G3	██████	G7	██████
G4	██████	G8	██████
EQP nenhum			



Goblin Fêmea [pequeno e Caótico]
 CA 11 JP 18 MV 4 M 5 P 10XP
 ATQ 1 arma improvisada +0 (1d3)

G1	██████	G7	██████
G2	██████	G8	██████
G3	██████	G9	██████
G4	██████	G10	██████
G5	██████	G11	██████
G6	██████	G12	██████
EQP nenhum			

6 Depósito: Esta pequena sala chaveada guarda alguns itens em particular: 3 cordas (3 metros cada), uma picareta, 3 tochas, um baú vazio com a fechadura quebrada, 4 sacos grandes (um deles está furado) e dois barris de cerveja (pesam 6 quilos e valem 2 PO cada).

A chave está com um dos guardas (jogue 1d8: um resultado “1” indica que ela foi encontrada. Existe uma cópia com outro goblin).

7 Sala do Chefe: A sala do chefe desta tribo está trancada. Um forte odor de ervas e especiarias é sentido antes mesmo de entrar neste aposento, decorado com um pouco mais que uma cama, várias runas e símbolos azulados espalhados pelas paredes, teto e piso.

Quatro guardas pessoais, escolhidos entre os mais fortes do bando, protegem o líder e seu conselheiro, que se encontra na cama aparentemente muito doente.

Com exceção do conselheiro, todos lutarão ferozmente contra o primeiro invasor que adentrar o local: eles na verdade, protegem o conselheiro que serve de guia religioso para o clã.

Ele é um goblin velho, sem um olho, com várias tatuagens (semelhantes as do líder) no corpo todo.

Na cama simples, vários tipos de oferendas de comidas e ervas parecem dispostos num tipo de ritual.

Se, por ventura, o grupo conseguir curar a grave doença do conselheiro (nada menor do que a magia “Curar doenças/Pestilências” funcionará), o líder os ajudará mandando seus quatro guardas com os aventureiros para onde quiserem ir dentro das Cavernas da Escuridão (com exceção da caverna do outro clã goblin, aliado destes).



Goblin de Elite [pequeno e Caótico]
 CA 14 JP 16 MV 4 M 10 P 75XP
 ATQ 1 espada curta +3 (1d6+1)

G1

G2

G3

G4

EQP espada curta, armadura de couro, escudo de madeira e 3d8 POs



Goblin Chefe [pequeno e Caótico]
 CA 15 JP 16 MV 4 M 10 P 125XP
 ATQ 1 espada curta +3 (1d6+1)

G1

EQP espada curta de mitral, armadura de couro +1, escudo de madeira

Existe um baú num alçapão embaixo da cama, escondido por um tapete.

O alçapão é protegido por uma armadilha que, se ativada, libera um potente gás do sono em quem estiver até um metro de distância.

Uma jogada de proteção modificada pela Constituição pode evitar o sono (duração de 1d4 horas), mas mesmo se o alvo passar no teste, ele ficará sonolento por 1d4 horas e todo o teste que fizer terá um redutor de -1.

A arca dentro do alçapão tem 300 PP, 200 PO e 10 pedras semi-preciosas no valor de 15 PO cada, além de um pergaminho com a magia divina Criar Chamas e uma Bota Elfica (apenas uma bota: seu par encontra-se escondida junto aos tesouros na caverna dos kobolds).

8

Sala de Encontro: Os chefes de ambas as tribos goblins se encontram nesta sala secreta, discutindo o futuro dos clãs e demais assuntos pertinentes.

A sala é iluminada por 4 tochas e possui uma mesa pequena e dois bancos de madeira. Apenas os líderes e sua guarda pessoal conhecem o local (e o conselheiro da tribo da caverna “oeste”).

A Entrada Leste

1

Entrada A primeira coisa que se nota ao entrar na caverna é seu clima abafado e sufocante. Esta tribo de goblins tem por tradição criar Besouros de Fogo Gigantes, usando-os como transporte e na confecção de utensílios e alimento.

Além das tochas, a luminosidade criada pelos insetos gigantes deixa as salas com um tom avermelhado, cansando os olhos daqueles que adentraram na caverna há pouco.

Por isso, o grupo terá uma penalidade de -1 em todos os testes que envolvam visão, incluindo os ataques (mas o dano permanece inalterado). Após 15 minutos dentro da caverna, a penalidade desaparecerá, pois os olhos começam a habituarem-se à vermelhidão do lugar.

Quando a presença dos besouros não estiver explicitamente descrita, presume-se que pequeninos filhotes (do tamanho aproximado de um punho) caminham pelas paredes, chão ou teto.

Caso o grupo procure por passagens secretas e seja bem sucedido no teste, observará que uma das paredes parece móvel, mas não conseguirá fazê-la sair do lugar (veja a descrição na sala 5).



2 Guardas com besouros: Esta sala brilha em um vermelho intenso, pois os guardas estão acompanhados de 4 Besouros de fogo gigantes. A presença dos insetos aumenta a moral das criaturas, que tentarão fugir automaticamente caso o grupo elimine os Besouros primeiro.



Goblin Guarda [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 4 M 6 P 25XP
ATQ 1 lança curta +1 (1d4)

G1	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	■
G5	■	■	■	■	■	■
G6	■	■	■	■	■	■
G7	■	■	■	■	■	■
G8	■	■	■	■	■	■

EQP lança curta, armadura de couro,
1d4 PPs

OBS A moral destes goblins é 10 quando junto de seus besouros.



Besouro de Fogo Gig. [Grandee Neutro]
CA 16 JP 16 MV 6 M 7 P 25XP
ATQ 1 Mordida (2d4)

B1	■	■	■	■	■	■
B2	■	■	■	■	■	■
B3	■	■	■	■	■	■
B4	■	■	■	■	■	■

3 Armadilha: O corredor leva a uma escada de pedra, que supostamente deveria levar para um andar superior. Este é o único lugar aonde os besouros não vão, deixando o corredor e a escada escuros.

Para complementar, no fim do corredor (topo da escadaria) foi utilizada uma magia “Escuridão”, dando a idéia de que o corredor é longo e segue mais alguns metros. Dois degraus antes do topo, uma armadilha de pressão foi colocada de modo que três lâminas finas saiam da parede, cortando horizontalmente em direção à parte posterior da perna dos alvos.

Elas atingem as três primeiras vítimas em relação ao topo da escada, e todas devem fazer uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza ou receber 3d4 pontos de dano.

4 Guardas: Estes guardas cuidam da bifurcação que leva até o criadouro de Besouros de fogo gigantes e do aposento comum onde as famílias goblin moram. Assim que forem atacados, um deles tentará o mais rápido possível, subir as escadas e avisar ao chefe da tribo da chegada de intrusos.

Goblin Guarda [pequeno e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 4 M 6 P 25XP
ATQ 1 lança curta +1 (1d4)

G1	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	■
G5	■	■	■	■	■	■

EQP lança curta, armadura de couro,
1d4 PPs

OBS A moral destes goblins é 10 quando junto de seus besouros.

Besouro de Fogo Gig. [Grandee Neutro]
CA 16 JP 16 MV 6 M 7 P 25XP
ATQ 1 Mordida (2d4)

B1	■	■	■	■	■	■
B2	■	■	■	■	■	■
B3	■	■	■	■	■	■
B4	■	■	■	■	■	■

5 Criação de besouros: Nesta sala são criados os Besouros de fogo gigantes. O espaço é amplo e muito abafado, satisfazendo as necessidades para a criação dos besouros.

Além disso, a sala brilha em um vermelho intenso (por causa das fêmeas botando ovos), causando uma penalidade de -1 em todos os testes que envolvam a visão, incluindo ataques e dano.

Vários ovos encontram-se espalhados pelos cantos da sala, e algumas larvas podem ser vistas rastejando no chão.

Devido à importância que este clã goblin dá aos besouros guardadas bem preparados protegem o local, usando armaduras feitas da carapaça da criatura, estes goblins são fanáticos e lutarão até a morte.

Os criadores de besouro, por outro lado, fugirão assim que possível (são fêmeas não-combatentes) e os besouros fêmeas só lutarão se os ovos e forem ameaçados.

Em uma das quinas da sala existe uma parede secreta: uma larga parede móvel que só pode ser aberta por este lado, levando até a entrada da caverna.

Goblin Guardião [pequeno e Caótico]
CA 15 JP 16 MV 4 M 12 P 375XP
ATQ 1 lança curta +3 (1d4+1)

G1	<input type="checkbox"/>					
G2	<input type="checkbox"/>					
G3	<input type="checkbox"/>					
G4	<input type="checkbox"/>					
G5	<input type="checkbox"/>					

EQP lança curta, armadura de placas de besouros

Goblin Fêmea [pequeno e Caótico]
CA 11 JP 18 MV 4 M 5 P 10XP
ATQ 1 soco ou chute -1 (1)

G1	<input type="checkbox"/>						
G2	<input type="checkbox"/>						

EQP nenhum

Besouro de Fogo Gig. [Grandee Neutro]
CA 16 JP 16 MV 6 M 7 P 25XP
ATQ 1 Mordida (2d4)

B1	<input type="checkbox"/>						
B2	<input type="checkbox"/>						
B3	<input type="checkbox"/>						
B4	<input type="checkbox"/>						

6 Sala comum e depósito: Nesta sala os goblins preparam sua comida, descansam e cuidam de suas famílias.

Vários objetos são feitos a partir de Besouros do fogo gigantes, como travessas, ferramentas e adereços usados pelos goblins do clã.

Dentre camas e outros móveis rústicos, um armário de fundo falso bloqueia uma passagem que leva ao depósito, que por sua vez contém comida conservada em barris com sal e ervas, e bebidas alcoólicas.

Todos os goblins desta sala são não-combativos, e lutarão apenas se ameaçados. Um deles consegue se comunicar rusticamente na linguagem dos anões, e o fará caso um anão faça parte do grupo, tentando evitar que ataquem os integrantes desta sala. Ele não acatará nenhuma ordem e não dará nenhuma informação: apenas deseja que não haja conflito nesta sala.



Goblin Macho [pequeno e Caótico]
 CA 11 JP 18 MV 4 M 5 P 10XP
 ATQ 1 arma improvisada +0 (1d3)

G1	■	■	■	■	G5	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	G6	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	G7	■	■	■	■	■	■
					G4	■	■	■	■	■	■

EQP nenhum



Goblin Fêmea [pequeno e Caótico]
 CA 11 JP 18 MV 4 M 5 P 10XP
 ATQ 1 arma improvisada +1 (1d3)

G1	■	■	■	■	G7	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	G8	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	G9	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	G10	■	■	■	■	■	■
G5	■	■	■	■	G11	■	■	■	■	■	■
					G6	■	■	■	■	■	■

EQP nenhum



Goblin de Elite [pequeno e Caótico]
 CA 14 JP 16 MV 4 M 10 P 75XP
 ATQ 1 espada curta +3 (1d6+1)

G1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
G2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
G3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
G4	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

EQP espada curta, armadura de couro, escudo de madeira e 3d8 POs



Goblin Chefe [pequeno e Caótico]
 CA 15 JP 16 MV 4 M 11 P 125XP
 ATQ 1 espada curta +3 (1d6+3)

G1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

EQP espada curta mágica +1 (neutra), armadura de couro +1, escudo de madeira

7 Chefe: A sala do chefe da tribo não tem a tonalidade vermelha que as outras possuem, por estar num plano elevado da caverna.

Presas de besouros gigantes adornam as paredes, como troféus e amostras de status.

O chefe é um goblin forte e alto para alguém de sua espécie, e está acompanhando de 3 de seus melhores guerreiros. Um quarto goblin fica do lado de fora, na porta, pronto para avisar caso algum intruso se aproxime.

O chefe dos goblins tem consigo uma poção de Velocidade, e a beberá caso seja avisado antes da chegada do grupo. Escondido, numa pedra falsa no chão, um saco de couro guarda 300 PC, 120 PP e 230 PO.

A Caverna dos Orcs

Parte deste clã orc está sempre em recrutamento de mais goblinoides para as forças do Caos Profano, por isso, sua caverna é menor do que as demais.

Por outro lado, isso significa que a reposição de orcs será muito maior: a cada semana, um grupo de 3d4 chegará a caverna, trocando de lugar com os que habitavam o lugar.

Para não haver superpopulação, sempre ao chegar um grupo, outro sai, e no caso dos orcs terem sido aniquilados, o grupo recém chegado esperará chegarem mais grupos, para manter as cavernas protegidas.

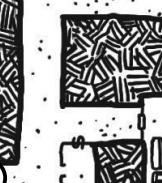
Além disso, alertarão os agentes do Caos Profano sobre o ocorrido.



**CAVERNA
DOS ORCS**



**CAVERNA DOS
HOBGOBLINS**





1 Entrada: A entrada é bloqueada por uma grossa porta de ferro. Um vigia espera neste local, aguardando a sequência certa de batidas na porta que identificam os membros do clã.

Caso ele perceba que intrusos estão se aproximando avisará os guardas, que se posicionarão de forma a flanquear o grupo no ponto de encontro dos corredores das salas 2, 3 e 4.

2 Sala dos orcs: Esta sala de uso comum é o local de descanso dos orcs. Eles não armazenam comida, preferindo caçar o alimento na hora e o comem cru mesmo.

Bebida, por outro lado, é um grande prazer para esta tribo, que armazena 8 barris de cerveja roubados de um mercador.

A cerveja é suja e amarga, não servindo ao paladar normal (e com certeza, sem valor de mercado).

No teto, há 3 gaiolas com um pouco mais de 1,20 de altura onde são mantidos prisioneiros por diversão, sendo alvos de pedras e eventualmente, servindo de alimento.

Dois dos prisioneiros são kobolds (já mortos), e o terceiro é um homem jovem e muito machucado. Ele está desmaiado, mas ainda tem 2 PVs.

Se for resgatado, curado e equipado, ajudará o grupo a enfrentar os monstros das outras cavernas.

Contudo, ele partirá na primeira oportunidade, caso decidam entrar na caverna dos cultistas.

Prisioneiro [Guerreiro 2, Neutro]
CA 9 JP 16 MV 9 M 11 P 55XP
ATQ 1 soco +3 (2)

P1

	Orc	[Médio	e	Caótico]
CA 15	JP 16	MV 6	M 8	P 25XP
ATQ 1	cimitarra +3 (1d6+3)			
O1				
O2				
O3				
O4				
O5				
O6				
O7				
O8				
O9				
O10				
O11				
O12				
O13				
O14				
O15				
EQP Cimitarra, cota de malha, escudo de madeira, 3d6 PO				

3 Depósito: Esta sala está trancada. Ela guarda algumas armas dos orcs, assim como equipamentos diversos:

- 3 cimitarras;
- 5 lanças;
- 2 bestas e 30 quatrelhos;
- 1 escudo de madeira;
- 2 mochilas de couro (com areia);
- 1 frasco de óleo;
- 10 capas simples com capuz;
- 1 corda com 5 metros;
- 1 corda de 20 metros.

4 Sala do Chefe: O chefe dos orcs é uma criatura obesa e muito forte, com braços grandes e roliços. Sua sala é repleta de barris de cerveja e comida, além de alguns troféus de batalha.

Uma mistura de suor e comida rançosa torna o cheiro da sala muito forte, mas não parece incomodar os orcs. Ele é tão grande a ponto de lutar como um ogro, e está acompanhado de seu filho, quase tão forte quanto ele e que e serve de guarda costas.

Em sua sala existe uma cabeça de mantícora pendurada, que esconde uma poção de curar ferimentos moderados.

Além disso, um piso falso de pedra esconde uma arca, em cuja fechadura há uma armadilha.

Caso seja acionada, um borriço abundante de ácido causará 1d4+1 pontos de dano regressivo (veja as regras para dano com ácido no Livro de Regras).

A única maneira de evitar o ácido é usar a chave, que está escondida embaixo de um dos 6 barris de cerveja (a escolha do Mestre).

A arca contém: 340 PC, 200 PP, 320 PO, 3 pedras preciosas no valor de 50 PO cada, uma pulseira de ouro no valor de 20 PO, um anel de prata com inscrições em élfico (no valor de 12 PO), e um anel de proteção +1 (Ordeiro).

 **Chefe Orc** [Médio e Caótico]
CA 16 JP 14 MV 5 M 10 P 205XP
ATQ 1 cimitarra +5 (1d6+5)

C1 

EQP cimitarra, cota de malha, escudo de aço +1(caótico), coroa de latão (1PC), bracelete de cobre (2PP)

 **Orc Guarda-costas** [Médio e Caótico]
CA 16 JP 14 MV 6 M 10 P 100XP
ATQ 1 cimitarra +4 (1d6+4)

G1 

EQP cimitarra, cota de malha, escudo de aço, corrente de ouro (15 PO) bracelete de cobre (2PPs)

A Caverna dos Hobgoblins

A caverna dos hobgoblins é bem iluminada, decorada com desenhos elaborados nas paredes, mostrando confrontos deste clã com inimigos, que julgaram dignos de fazerem parte de sua história.

Este clã é militarizado como os demais clãs de sua raça e acredita em estratégias que lhes tragam o menor número de baixas, mesmo que não sejam bem vistas pelos outros hobgoblins, como usar de emboscadas para obter vantagem sobre seus inimigos, por exemplo.

A vitória está acima de tudo, operedor deve ser poupado, aprisionado e suas fraquezas estudadas.

1 Entrada A entrada é escura, sendo a única fonte de luz as tochas internas da caverna.

Logo à frente existe uma parede falsa, muito bem construída, que serve de proteção para os guardas.

Eles ficam escondidos e sempre atentos, com suas bestas prontas para atingir qualquer invasor.

Um quinto guarda é encarregado de avisar de intrusos aos outros no alojamento, e o fará assim que o primeiro disparo for dado.



Hobgoblin Besteiro [Médio e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 5 M 8 P 25XP
ATQ 1 cimitarra +3 (1d6)
1 espada curta +3 (1d6+1)

H1	■■■■■■■■■■
H2	■■■■■■■■■■
H3	■■■■■■■■■■
H4	■■■■■■■■■■

EQP besta, espada curta, 10 quatrolos, armadura de couro, 2d4 PP

2 Passagem secreta: Esta passagem serve para melhorar qualquer manobra militar que seja necessária. Ela pode ser aberta de ambos os lados, mas se aberta pelo lado de fora soará um alarme para os guardas do corredor.



Hobgoblin [Médio e Caótico]
CA 13 JP 16 MV 5 M 8 P 25XP
ATQ 1 espada longa +3 (1d8+1)

H1	■■■■■■■■■■
H2	■■■■■■■■■■
H3	■■■■■■■■■■
H4	■■■■■■■■■■
H5	■■■■■■■■■■
H6	■■■■■■■■■■
H7	■■■■■■■■■■
H8	■■■■■■■■■■
H9	■■■■■■■■■■

EQP espada longa, armadura de couro, 2d4 PP

Estes guardas avistarão os invasores assim que estes se aproximarem da parede falsa em frente à entrada.

Caso os hobgoblins estejam perdendo a luta, um deles correrá até a prisão e libertará um ogro, com a promessa de recompensa em comida e dinheiro em troca de ajudá-los a lutar contra o grupo.

O ogro pode ser subornado pelos aventureiros, mas apenas para que vá embora, e não para se juntar à luta.

3 Prisão: Esta sala ampla contém algumas celas para aprisionar inimigos capturados, assim como aparelhos de tortura logo em frente.

Muitas vezes, os prisioneiros falam antes de serem torturados, pois os gritos dos torturados geralmente são o suficiente para fazer qualquer um colaborar.

Apesar de algumas celas estarem vazias, 3 delas estão ocupadas:

a. Um mercador surrado e vestindo trapos rasgados - fora capturado, torturado e jogado de nessa cela. Na verdade, ele acaba de morrer devido aos maus tratos. Em seu braço esquerdo, uma tatuagem de uma roda de carroça parece mostrar que ele fazia parte de algum grupo.

b. Um ogro obeso e sujo mastiga alguma coisa. Ele é extremamente mal humorado, e tudo que deseja é sair da cela. Caso o grupo tente negociar com ele algum tipo de ajuda, ele só dará informações vagas sobre os guardas escondidos na entrada. Ele fugirá na primeira oportunidade que surgir.



c. Esta cela abriga um ministro elfo que fora capturado pelos hobgoblins quando estava a caminho do Forte. Ele está muito ferido, e mesmo se curado, é apenas um ministro e não tem capacidade de ajudar o grupo em combate. Caso o levem de volta até o Forte, ele promete que os recompensará com 100 PO cada, além de abrigo caso algum dia se aventurem perto de seu lar. Se o grupo decidir levá-lo de volta em segurança o Mestre pode conceder 100 Xps para cada um, mas caso sejam imprudentes e suas atitudes levem à morte do ministro, o Mestre pode penalizá-los diminuindo 100 Xps do total ganho no final de aventura.

O torturador é um hobgoblin velho e caolho que está limpando suas facas.

Ele fala várias línguas goblinoides, além da língua dos elfos e dos halflings.

Mais inteligente que a maioria dos colegas de clã, ele se entregará sem luta (e até mesmo pode tentar alguma negociação – ele apenas não ajudará em combate).

Afinal, se o grupo chegou até aqui, é porque deve ser forte!

Os aparelhos de tortura são: uma cadeira com tiras de couro, uma tina de água suja, uma placa de madeira com tiras e uma mesinha auxiliar com 4 facas de formato incomum, que apesar de afiadas, são feitas pra causar dor, mas não muito boas para o uso em combate, causando o pequeno dano de 1d3 cada uma.



Ogro Prisioneiro [Grande e Caótico]
CA 10 **JP 14** **MV 5** **M 10** **P 240XP**
ATQ 1 soco +6 (6)

01



4 Despensa: Esta sala trancada está repleta de vários itens comuns aos aventureiros, muito bem organizados em prateleiras e expositores.

Estão presentes todos os itens da tabela de “Itens Gerais” do Livro de Regras, na quantidade de 1d3 cada.

Uma das paredes comporta alguns tipos de comida conservadas em ervas, sal e em algum tipo de óleo. Dois barris de vinho de boa qualidade ficam ao lado da porta.

5 Alojamento: Aqui é o alojamento dos hobgoblins, mas o espaço também é usado como local de treinamento bélico. .

A sala grande dispõe de beliches para acomodar um maior número de criaturas, e alvos pendurados nas paredes são utilizados para treino de lança e besta.

Bonecos de palha servem para treinar as habilidades necessárias para combate corpo a corpo.

Vivendo apenas para aperfeiçoar suas técnicas, os hobgoblins desse clã têm facilidade em lutar em espaços apertados. Caso combatam nos corredores, dispor-se-ão com os guerreiros com lanças dando suporte aos guerreiros com espada, que estarão na frente, por sua vez protegendo os lanceiros do combate direto.

Este suporte confere um bônus de +1 no ataque caso o lanceiro dê suporte a um espadachim, ou +2 caso dois lanceiros deem suporte ao mesmo espadachim. Não mais do que 4 hobgoblins conseguem lutar nessa formação.

Além dos itens presentes e cada criatura, a sala contém 200 quatrelós, 5 bestas e 10 lanças.



Hobgoblin [Médio e Caótico]
CA 13 **JP 16** **MV 5** **M 8** **P 25XP**
ATQ 1 espada longa +3 (1d8+1)
1 lança +3 (1d6+1)

A 10x10 grid of squares. The first 8 columns are labeled H1 through H10 on the left. The last 2 columns are labeled 'S' and 'T' on the right. The grid is filled with white squares, except for the last 2 columns which are mostly empty. There are some white squares in the last 2 columns, particularly in the last few rows.

Hobgoblin Comandante [Médio e Caótico]
CA 15 **JP 16** **MV 5** **M 9** **P 37XP**
ATQ 1 espada longa +4 (1d8+2)

6 **Sala do líder:** O líder do clã é um hobgoblin com várias cicatrizes no corpo, marcas de vitória em diversos combates.

A sala está repleta de escudos de inimigos vencidos, sendo que um deles é um escudo +1 (detectado apenas por meios mágicos). Ele está acompanhado de 3 comandantes, discutindo novos planos para o clã.

Caso sejam alertados da presença do grupo, irão se posicionar de forma que dois ataquem pelos flancos (recebendo um bônus de +1 no ataque cada) e dois ataquem pela frente, enquanto o último tentará atacar pelas costas (recebendo um bônus de +2 no ataque).

Para isso, tentarão atrair a luta para dentro da sala, que além de uma mesa e cadeiras, não apresenta outros móveis. Existe, contudo, uma porta secreta que leva ao quarto do líder.



Hobgoblin Comandante [Médio e Caótico]
CA 15 **JP 16** **MV 5** **M 9** **P 37XP**
ATQ 1 espada longa +4 (1d8+2)

EQP espada longa, cota de malha,
2d4 PO



Hobgoblin Líder [Médio e Caótico]
CA 18 **JP 15** **MV 4** **M 10** **P 145XP**
ATQ 1 espada longa +5 (1d8+2)

H1	■■■■■	■■■■■
	■■■■■	■■■■■

EQP espada longa, armadura de placas



7 Quarto do Líder: Este quarto é simples, ao contrário dos aposentos comuns aos líderes das outras cavernas. Além da cama e um baú, existe uma mesa encostada na parede, com um pergaminho escrito na língua dos hobgoblins.

Nele, instruções ordenam “que seja preparado um exército para a grande batalha que está por vir” e que “os fortes serão recompensados e os fracos punidos de acordo”.

Este texto foi entregue pelos cultistas ao líder, e nem ele sabe muito bem do que se trata.

Ao entrar na sala, um engenhoso dispositivo é acionado, e se em 5 minutos a pedra certa da parede não for pressionada, a porta fechará e o quarto encherá de gás venenoso, causando o mesmo efeito de um afogamento (veja no Livro de Regras).

Para encontrar a pedra que cancela o gás e a chave do baú (também escondida na sala), o Mestre pode proceder como na procura de uma passagem secreta. O gás permanecerá na sala por 1 hora.

O baú está trancado com uma fechadura elaborada, dando uma penalidade de 15% para a habilidade “Abrir Fechaduras”.

Feito de ferro, o baú pesa 50 quilos e não pode ser aberto com um pé de cabra ou outros meios que dependam de alguma fresta na tampa (métodos mais brutos de abri-lo podem danificar seu conteúdo).

Dentro dele estão os seguintes itens:

- 300 moedas de eléctrum;
- 500 moedas de ouro;
- 450 moedas de prata;
- 2 braceletes de ouro com pedras preciosas, no valor de 350 PO cada.



Hobgoblin chefe O Forte das Terras Marginais



A Caverna do Troll

Esta caverna escura e irregular abriga muitos perigos, mesmo para os goblinoides, que a evitam a qualquer custo.

1 Troll: O caminho para esta parte da caverna é repleto de ossos espalhados pelo chão e marcas de luta nas paredes (em especial, de garras).

Vagando silenciosamente e faminto, um troll acostumado à escuridão poderá ser atraído por qualquer luz produzida dentro da caverna.

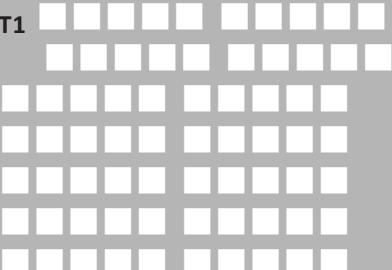
O troll possui apenas um item: um anel (caótico) de proteção contra ácido, dado a ele por um cultista.

O anel o torna imune a qualquer tipo de ácido não-mágico, e se adaptará ao tamanho do dedo do usuário.



Troll [Grande e Caótico]
CA 12 **JP 14** **MV 6** **M 10** **P 555XP**
ATQ 2 garras +7 (1d6+6)

T1



EQP anel de proteção contra o ácido

2 Morcegos: Vários morcegos dormem no teto e, caso sejam perturbados, com luzes fortes, ruídos altos ou fumaça, descerão do teto e atacarão o grupo e, involuntariamente avisarão o troll da presença de invasores.



Morcegos [pequeno e neutro]
CA 16 **JP 16** **MV 9vôo** **M 8** **P 10XP**
ATQ 1 mordida +1 (1d2)

M1

3 Esporos de gás: Ao se aproximarem dessa região, um odor putrido se torna claro (muito pior que o constante cheiro rançoso da caverna), e alguns corpos de orcs jazem no chão, com suas barrigas abertas, sendo lentamente devorados por larvas.

Três pequenas esferas repletas de esporos flutuam vagarosamente, com uma certa luminescência comum em alguns tipos de algas.

Escondidos em silêncio e aguardando vítimas curiosas, 2 carnícias atacarão o grupo assim que lhes for possível.

Eles foram presos por algum tipo de sinal feito na parede, e aguardarão o grupo entrar na sala para atacar (por isso, eles mantêm alguns corpos e os esporos no centro da sala, atraindo a atenção dos incautos).

Um dos orcs portava um arco curto +1, que está embaixo de seu pesado corpo.



Esporo de Gás [pequeno e neutro]
CA 10 **JP 18** **MV -** **M 12** **P 37XP**
ATQ nenhum (Esporos)

E1

E2

E3



Carnical [médio e Caótico]
CA 13 **JP 15** **MV 6** **M 9** **P 125XP**
ATQ 1 pancada +2 (1d4+2)
1 mordida +0 (1d6+2+paralisção)

C1

C2



Parte 4

O Templo do Caos Profano



Ao entrar nesta caverna, o grupo sentirá uma forte sensação de desconforto e opressão, como se alguma carga negativa lhes pesasse no peito e ombros.

As forças nefastas deste local são evidentes, e qualquer personagem saberá que entrou num antro de corrupção e maldade.

A iluminação lúgubre e os gemidos baixos de dor contínua causam um efeito de apreensão nos aventureiros, que sofrerão uma penalidade de -1 nas jogadas de iniciativa enquanto estiverem nesta caverna.

1 Entrada: Um portão enferrujado, decorado com carrancas demoníacas bloqueia a passagem dos heróis.

Ele está trancado e, quando aberto, fará um rangido alto a menos que o jogador declare que está sendo cauteloso, ou que o está abrindo vagarosamente.

O barulho ecoará pela caverna, e alertará as demais criaturas.

Do outro lado do portão, a sala se abre em dois caminhos opostos, e no centro,

uma estátua musculosa com a cabeça de uma cobra segura uma placa com os seguintes dizeres:

“Aproximem-se e abram os olhos, pois a Verdade lhes será revelada. Nossas carcaças se erguerão pelas graças do senhor do Abismo.”

Caso algum personagem Ordeiro ou Neutro leia a placa deverá fazer uma Jogada de Proteção modificada pela sua Sabedoria.

Caso falhe, o texto terá causado um estranho e perturbador impacto em sua mente, causando uma penalidade (cumulativa com quaisquer outras) de -1 me suas jogadas de iniciativa por 1 mês.

2 Salões dos mortos-vivos: Estas salas estão trancadas com portões semelhantes aos da entrada, porém cada um com uma carranca um pouco diferente.

No alto dos portões existe um selo feito



em sangue (ele serve para o líder dos cultistas abrir os portões à distância).

As salas são amplas, sem quaisquer móveis ou adereços, e servem apenas para guardar as criaturas feitas pelo Culto em seus rituais profanos. Não existe iluminação nenhuma, mas os mortos-vivos apresentam uma fraca, porém estranha luminescência avermelhada.

Todos os esqueletos, zumbis e carniçais têm um símbolo gravado em suas testas. Esta runa maligna amplia suas energias negativas, fazendo com que sejam considerados como uma categoria acima na tabela de "Afastar mortos-vivos" (ex: um clérigo de nível 1 afasta um esqueleto (13) como se ele fosse um zumbi (17)).

2.a



Esqueleto [médio e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 6 M 12 P 25XP
ATQ 1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +7 (1d4+1)

E1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQP espada longa, armad. de couro



Zumbi [médio e Caótico]
CA 10 **JP 17** **MV 4** **M 12** **P 125XP**
ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2 + dreno de atributo)

EQP armadura de couro

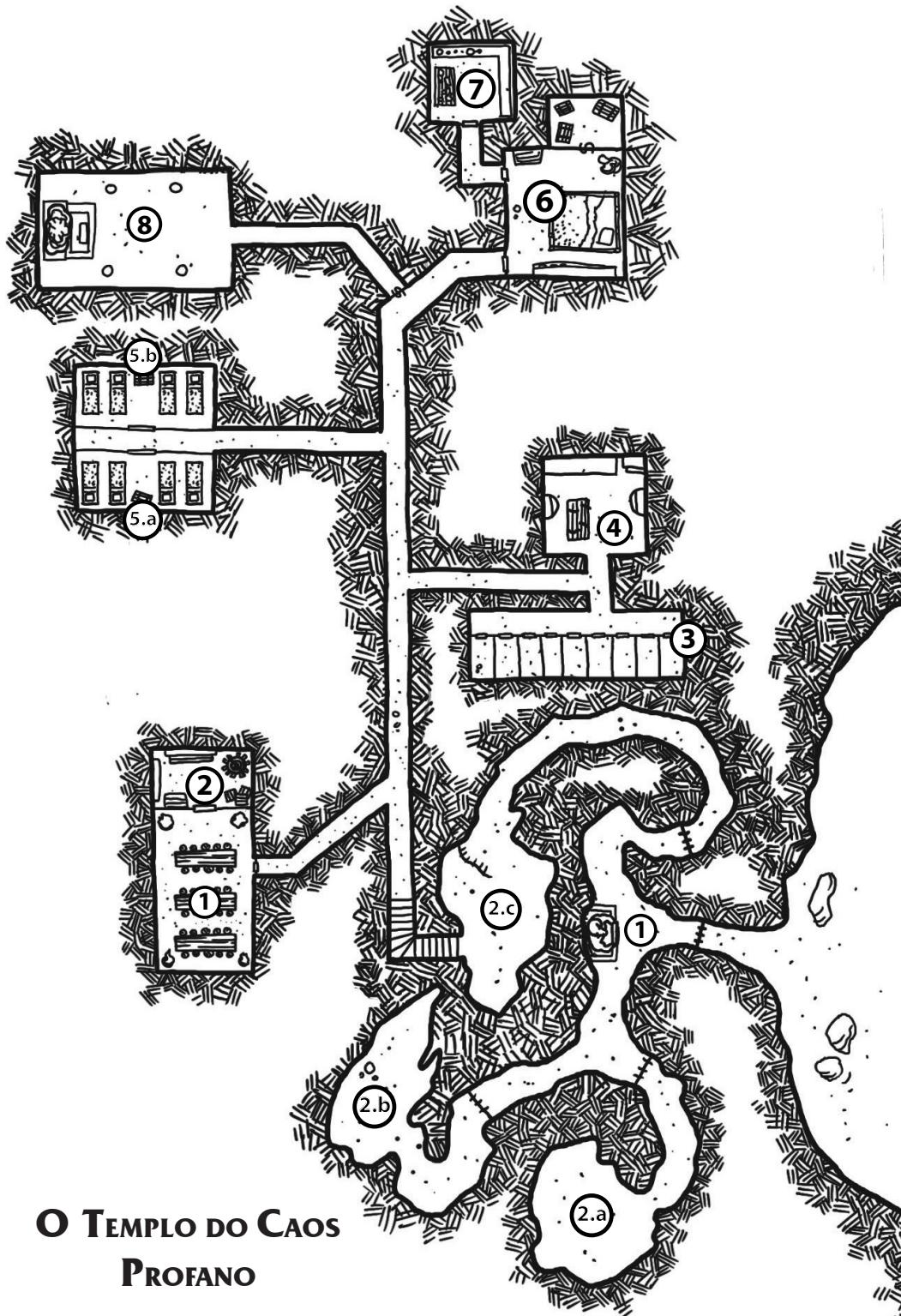
2.b



Esqueleto [médio e Caótico]
CA 13 **JP 18** **MV 6** **M 12** **P25XP**
ATQ 1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +7 (1d4+1)

E1				
E2				
E3				
E4				
E5				
E6				
E7				
E8				

EOP espada longa, armad. de couro



O TEMPLO DO CAOS PROFANO



Carnibal [médio e Caótico]
CA 13 JP 15 MV 6 M 9 P 125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d4+2)
1 mordida +7 (1d6+2 + paralização)

C1

C2

C3

C4

C5

C6

C7

C8

EQP espada longa, armad. de couro



Carnibal [médio e Caótico]
CA 13 JP 15 MV 6 M 9 P 125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d4+2)
1 mordida +7 (1d6+2 + paralização)

C1

C2

C3

C4

EQP espada longa, armad. de couro



Zumbi [médio e Caótico]
CA 10 JP 17 MV 4 M 12 P 125XP
ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2 + dreno de atributo)

Z1

Z2

Z3

Z4

Z5

EQP armadura de couro

2.c



Esqueleto [médio e Caótico]
CA 13 JP 18 MV 6 M 12 P 25XP
ATQ 1 espada longa +1 (1d6+1)
2 garras +7 (1d4+1)

E1

E2

E3

E4

E5

E6

EQP espada longa, armad. de couro

Esta sala tem uma porta maciça de ferro chaveada, adornada por um rosto de chacal cujos olhos são duas pedras preciosas no valor de 100 POs cada.

Do outro lado, uma longa escadaria leva ao andar superior, onde se encontram os cultistas.



Andar superior

Os longos corredores de pedra negra são bem trabalhados, muitas vezes apresentando símbolos estranhos ou desenhos anormais de homens com cabeça de cobra, chacal ou morcego. Um odor misturado de incenso e carniça cria um forte cheiro enjoativo, e longos cânticos em baixo tom aumentam a sensação de desconforto.

A cada 3 rodadas jogue 1d4; caso saia “1” no dado, dois zumbis estarão se aproximando, em patrulha. Trate-os como os outros zumbis da seção “2-Salões dos mortos-vivos”. Os membros do culto não trairão seus colegas, mesmo que sejam alvos de suborno ou tortura. Acima de tudo, temem os poderes ocultos do Sacerdote Maligno.

1 Refeitório Quatro archotes e dois candelabros iluminam a sala, onde 4 acólitos comem uma espécie de papa acinzentada.

Três longas mesas acomodam ao menos 20 pessoas no refeitório, mas os acólitos ocupam apenas uma. Eles usam túnicas negras empoeiradas e carregam martelos em seus cintos.

Acólito [médio e Caótico]
CA 10 **JP** 16 **MV** 9 **M** 6 **P** 125XP
ATQ 1 martelo +3 (1d6+1)

A1

A2

A3

A4

EQP martelo

2 Cozinha A cozinha está vazia, mas pela temperatura percebe-se que a refeição acabara de ser preparada. Prateleiras acomodam utensílios como pratos, copos e panelas de barro. No canto da sala, caixas de madeira armazenam carne conservada em sal, legumes e grãos, além de barris de vinho, ervas e temperos.

3 Prisão Aqui vítimas são aprisionadas para os mais diversos fins. Esqueletos e criaturas mortas acorrentadas nas paredes das celas são comuns, e apenas uma cela parece estar ocupada com alguém vivo.

Uma linda elfa de cabelos louros, nua, mas envolta numa coberta suja, encolhe-se no canto da última cela. Na verdade, ela é um shoggoth, uma odiosa criatura de 3 metros aprisionada não apenas pela cela, mas por selos arcaicos desenhados no teto. Os vigias da prisão são duas Sombras, que vagam sem destino pela sala.

Caso libertem a “elfa” (um “Dissipar magia ou “Dissipar o caos” romperá o selo), ela demonstrará enorme gratidão aos membros do grupo, abraçando-os em prantos seus libertadores. Neste instante, revelará seu corpo disforme num ataque surpresa, mordendo com suas bocarras e recebendo um bônus de +5 neste ataque.

Sombra [médio e Caótico]
CA 13 **JP** 15 **MV** 9 **M** 12 **P** 150XP
ATQ 1 Toque +2 (dreno de energia)

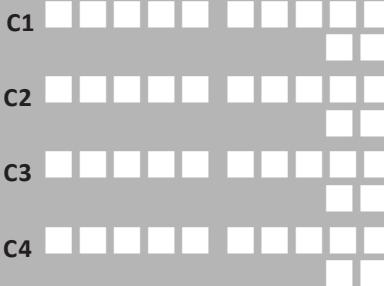
S1

S2

S3

S4

 **Clérigo Maligno** [médio e Caótico]
CA 14 JP 15 MV 8 M 10 P 125XP
ATQ 1 maça +2 (1d8+1)



EQP cota de malha , maça, anel de ouro (20 POs),

Magias 2 de 1º.círculo :: Proteção contra Ordem e Comando

 **Cultista** [Cultista nível 5 e Caótico]
CA 17 JP 14 MV 6 M 10 P 450XP
ATQ 1 martelo +4 (1d6+1)



EQP armadura de placas , robe de cultista (Caótico, proteção contra a Ordem), martelo +1 (caótico), anel com topázio (700 POs)

Magias 3/2/1 :: comando, Proteção contra a Ordem, Causar ferimentos leves, imobilizar pessoas, Obscurecimento e convocar Insetos.

6 Aposentos do Sacerdote Maligno
 Esta sala não apenas está trancada, como também é protegida por duas Sombras invocadas especialmente para auxiliar o Sacerdote. Ainda assim, a fechadura está protegida por uma armadilha no solo, logo em frente à porta.

 **Sombra** [médio e Caótico]
CA 13 JP 15 MV 9 M 12 P 150XP
ATQ 1 Toque +2 (dreno de energia)

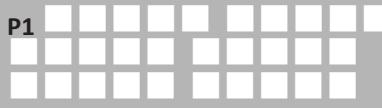


Uma descarga de eletricidade mágica causará 3d6 pontos de dano no alvo, e 1d6 para cada alvo adjacente (todos têm direito a uma Jogada de Proteção para diminuir o dano pela metade).

Os aposentos do Sacerdote mostram um estilo de vida superficial e lascivo: decorada com móveis finos, objetos de arte exóticos e incensos entorpecentes, a sala poderia ser comparada com um bordel luxuoso.

Uma grande cama com lençóis e dossel de cortinas finas enfeita o centro do aposento e, aguardando seu mestre, uma enorme pantera atacará com quem ousar adentrar os aposentos.

 **Pantera** [Grande e Neutra]
CA 16 JP 14 MV 20 M 8 P 240XP
ATQ 1 Mordida +5 (2d4)
2 Garras +4 (1d4)



Uma porta de madeira nobre leva até o laboratório, e uma passagem secreta leva até o tesouro do Sacerdote Maligno.

Esta passagem só pode ser aberta pelo medalhão que ele leva consigo, inserindo-o numa abertura camuflada na parede.



Qualquer tentativa de abrir a passagem através desta abertura sem o medalhão causará 1d6 pontos de dano devido à eletricidade mágica que protege a sala.

Uma vez dentro da sala secreta, o grupo encontrará 3 arcas: uma arca com 1000 PC, uma com 400 PP e 400 PO, e uma terceira com 200 PO, 200 PE e 500 PO em pedras preciosas.

Na parede estão pendurados 2 tubos com 2 pergaminhos cada - um com “Escuridão” e “Reanimar mortos (Arcana)” e o outro tubo com “Ressurreição” e “Abrir/Trancar – Morte aparente”.

7 Laboratório Uma grande mesa no centro da sala comporta uma série de tubos com líquidos estranhos e malcheirosos, assim como recipientes com pós coloridos e de diferentes texturas.

Prateleiras contornam as paredes com livros sobre a anatomia de várias criaturas, filosofias diversas e teorias sobre universos paralelos.

Um homem alto, com quase 3 metros de altura, e exalando um terrível odor pútrido (um golem de carne, na verdade), está imóvel em um dos cantos do aposento e, a menos que lhe seja apresentado o medalhão que permite acesso à sala secreta dos aposentos do Sacerdote, ele atacará sem hesitar.



Golem de Carne [Grande e Neutro]
CA 13 JP 14 MV 6 M 12 P 2730 XP
ATQ 2 Pancadas +7 (2d8+4)

G1



8 Templo do Caos Profano Construído primeiramente como uma capela dentro de uma caverna, o templo foi crescendo conforme os adeptos foram se agrupando e as forças do Caos Profano aumentaram.

Ostentando mais de 8 metros de altura, a portentosa edificação é enfeitada com estátuas e carrancas que remetem aos deuses profanos, com criaturas mutantes e humanos distorcidos.

Tapetes e cortinas de cor anil escorrem pelas paredes sem janelas e pelo chão de piso enegrecido, como se embrulhassem o recinto por dentro.

Aos fundos do salão, um altar embolorado posiciona-se à frente de uma estátua ciclópica, representação opressora (apesar de imóvel) de uma figura humanóide cujo rosto está coberto por um pano amarelado.

Ao entrarem no salão, os aventureiros escutarão um tipo de canção, como um murmúrio.

Estas palavras hipnóticas parecem fazer parte da sala, e os personagens devem passar em uma Jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não ficarem atordoados pelo cântico sombrio.

Jogadores atordoados ficarão imóveis e apavorados por 3 rodadas, a menos que sejam atacados, ou que a magia “Remover medo” seja lançada.

O Sacerdote Maligno está nesse aposento, e seus zumbis e asseclas atacarão ao seu comando

Os zumbis possuem a mesma runa que os presentes na sala 2.



Zumbi [médio e Caótico]
CA 10 **JP 17** **MV 4** **M 12** **P 125XP**
ATQ 1 pancada +2 (1d6+1)
1 mordida +1 (1d4+2 + dreno
de atributo)

A 10x10 grid of 100 white squares on a gray background. The grid is labeled with row numbers z1 through z10 on the left side.

1

Cultista [Cultista nível 5 e Caótico]
CA 17 **JP 14** **MV 6** **M 10** **P 450XP**
ATQ 1 martelo +4 (1d6+1)

Figure 1 consists of a 2x2 grid of 16 small square matrices. The top-left matrix is labeled **C1** and the bottom-left matrix is labeled **C2**. The other four positions in the grid are empty.

EQP armadura de placas, robe de cultista (Caótico, proteção contra a Ordem), martelo +1 (caótico),

Magias 3/2/1 :: comando, Proteção contra a Ordem, Causar ferimentos leves, imobilizar pessoas, Obscurecimento e convocarInsetos.



Sacertode Maligno [Cultista 8 e Caótico]
CA 16(18) JP 13 MV 8 M 10 P 1015XP
ATQ 1 maça +6 (1d8+2)

S1		
----	---	---

EQP armadura de placas +2 contra ordem, robe de cultista (Igual ao da sala 3 do Templo), 3 anéis de ouro com pedras preciosas (1.000 POs cada), pulseira de platina com gemas (2.000 POs)

Magias 4/3/2/1 :: comando
x2, Proteção contra a Ordem,
Luz, Imobilizar Pessoas x2,
Obscurecimento, Convocar Insetos,
Pestilência e porta dimensional

Além destes pertences, o Sacerdote tem um colar de ferro por baixo da armadura, com uma estranha pedra esverdeada presa nele.

Marcas em seu peito, como veios que se espalham do centro para fora de seu tronco pulsam com um estranho brilho esverdeado. A pedra é fria ao toque, e tem uma aura extremamente caótica.

Qualquer pessoa que carregar a pedra consigo, ainda que não a use no pescoço ou próxima ao corpo, terá seu alinhamento lentamente mudado para "Caótico". Além disso, o portador da pedra, passará a sofrer com sonhos confusos, aterrorizantes e terá estranhas visões de criaturas abissais acordando de um estado letárgico, sonolento.

Aos poucos, este personagem ficará paranoico, e nada menor do que uma magia “Desejo limitado” poderá salvar a sanidade do personagem.



Ferramentas Extras

Apêndice



Neste pequeno apêndice, traremos algumas informações extras e ferramentas para facilitar ainda mais o trabalho do mestre ao conduzir seus jogadores através do Forte das Terras Marginais.

Contratação de Ajudantes

A lista abaixo visa facilitar o trabalho do Mestre, disponibilizando alguns ajudantes do tipo “combatente bucha de canhão” (como descrito no livro de regras).

Estes ajudantes obedecerão às ordens do grupo, mas nunca farão algo que considerem suicida. Em casos de discordância extrema, o Mestre pode exigir uma jogada de reação, modificada pelo Carisma do personagem do jogador que está tentando controlar a situação.

Por fim, os jogadores podem decidir por comprar equipamentos para os ajudantes: neste caso, um bônus de +5% na jogada de reação pode ser concedido.

Reward (Ordeiro)

Homem baixo e barba cerrada. Curioso.
CA 12 (armadura de couro) PV 7
Ajustes Sabedoria +1
Ataque 1 Arco curto +0 (1d6)
Preço 10 POs

Griffin (Ordeiro)

Homem de meia idade. Caolho e falador
CA 10 PV 8
Ataque 1 besta +0 (1d6)
1 adaga +0 (1d4)
Preço 8 POs

Mall (Neutro)

Homem jovem e esguio. Calado
CA 11 (escudo de madeira) PV 7
Ataque 1 espada longa +0 (1d8)
Preço 3 POs

Bungo (Neutro)

Halfling com capa negra; Desconfiado.
CA 11 (escudo de madeira) PV 6
Ajustes +1 em arremessos
Ataque 1 espada curta +0 (1d6)
Preço 7 POs

Mark (Caótico)

Homem gordo e careca. Teimoso
CA 12 (armadura de couro) PV 9
Ajustes Constituição +1
Ataque 1 lança +0 (1d6)
1 adaga +0 (1d4)
Preço 3 POs

Peter (Caótico)

Homem forte e mal encarado. Fanfarrão
CA 12 (armadura de couro) PV 8
Ajustes força +1
Ataque 1 machado +1 (1d8+1)
Preço 7 POs

Lista completa de Monstros

Compilamos aqui a lista de todas as criaturas encontradas nesta aventura com fichas completas e em ordem de aparição.

Aranha Ônix: [FOR 14, DES 12, CON 11, INT 0, SAB 10, CAR 2.

Mov. 4, esc 6, Moral 8, CA 16, JP 15, DV 2, PVs 20/17/16, XP 150

At. 1 mordida +2 (1d6+2), 1 ferroada +2 (1d6+2 + veneno).

Facilmente confundidas com aranhas negras gigantes, as aranhas ônix tem o corpo liso,

sem pêlos, e apresenta uma leve pigmentação brilhosa. Costumam emboscar as vítimas

locomovendo-se pelas copas das árvores, atacando silenciosamente com seu ferrão venenosa.

Teia: sua teia não é tão forte quanto à da aranha negra, fazendo apenas com que a locomoção

seja três vezes mais difícil na área afetada.

Veneno: personagens atingidos pela ferroada devem passar em uma JP modificada pela CON

ou ficarão paralisados por 2d4 rodadas.

Silenciosa: esta aranha é extremamente silenciosa, de forma que um teste de silêncio sofre um

ajuste adicional de -1 em seu modificador.

Bandido humano: [FOR 11, DES 12, CON 9, INT 9, SAB 10, CAR 10. Mov.6, Moral 6, CA 13, JP 16, DV 1, PV 6,6,4, XP 25 Ataques: 1 espada curta +2 (1d6)/ 1 arco curto +3 (1d6).

Ogro: [FOR 21, DES 8, COM 15, INT 6, SAB 10, CAR 7. Mov.5, Moral 10, CA 15, JP 14, DV 4+1, PV 30, XP 240 Ataque: 1 clava gigante +6 (2d8+5).

Troglodita: [FOR 14, DES12, CON 11, INT 10, SAB 10, CAR 11. Mov.9, Moral 9, CA15, JP15, DV 2, PV 12, XP 100 Ataque: 2 garras +2 (1d4+2)/ 1 mordida +3 (1d4).

Golem de aço: [FOR 18, DES 6, CON 15, INT 3, SAB 5, CAR 3. Mov. 6, Moral 12, CA 13, JP 14, DV 5+4, PV 45, XP 2730 Ataques: 2 pancadas +7 (2d8+4)/Desequilíbrio

Urso-coruja: [FOR 21, DES 12, CON 21, INT 2, SAB 12, CAR 10. Mov.6, Moral 12, CA 15, JP 14, DV 5, PV 50, XP 360 Ataques: 2 garras +9 (1d6+5)/ 1 bico +5 (1d8+2).

Sombra: [FOR 15, DES 4, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 9 Mov. 9, Moral 12, CA 13, JP 15, DV 2, PV 15, RD 5/ magia. XP 150 Ataques: 1 toque +2 (dreno de energia)

Kobold guarda: [FOR 10, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.4, Moral 9, CA 13 (armadura de couro e escudo de madeira), JP 18, DV ½, PV 4 Ataque: 1 lança +0 (1d6). 10 XP e 2d4 moedas de ouro cada.

Kobold: [FOR 9, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.4, Moral 6, CA 13 (armadura de couro e escudo de madeira), JP 18, PV 3 Ataque: 1 lança +0 (1d6-1). 10 XP e 1d4 moedas de cobre cada.

Kobolds atirador: [FOR 9, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.4, Moral 6, CA 13 (armadura de couro e escudo de madeira), JP 18, PV 4 Ataque: 1 funda (1d3-1)/ 1 espada curta (1d6-1). 10 XP e 1d4 moedas de cobre

Kobold macho: [FOR 9, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.4, Moral 6, CA 11, JP 18, PV 3 Ataque: 1 lança +0 (1d6-1)/ 1 adaga (1d4-1). 10 XP e 2d4 moedas de cobre cada.



Kobold fêmea: [FOR 8, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.4, Moral 6, CA 10, JP 18, PV 2 Ataque: 1 mordida +1 (1d3-1). 8 XP e 1d4 moedas de prata cada

Kobold de elite com lança: [FOR 12, DES 13, CON 13, INT 10, SAB 10, CAR 8. Mov.4, Moral 10, CA 15 (cota de malha), JP 18, PV 7 Ataque: 1 lança +1 (1d6+1)/ 1 adaga +1 (1d4+1). 25 XP e 3d4 moedas de ouro cada.

Kobold de elite com besta: [FOR 10, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 10, CAR 8. Mov.4, Moral 10, CA 15 (cota de malha), JP 18, PV 5 Ataque: 1 besta +1 (1d6)/ 1 espada curta +1 (1d6). 25 XP e 3d4 moedas de ouro cada.

Kobold de elite com rede: [FOR 10, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 10, CAR 8. Mov.4, Moral 10, CA 15 (cota de malha), JP 18, PV 5 Ataque: 1 rede +1 (dano zero)/ 1 espada curta +1 (1d6). 25 XP e 3d4 moedas de ouro.

Kobold chefe: [FOR 13, DES 12, CON 13, INT 10, SAB 11, CAR 9. Mov.4, Moral 10, CA 15 (cota de malha), JP 17, DV 2 PV 10 Ataque: 1 espada curta (mágica +1, caótica) +2 (1d6 +2). 75 XP, duas correntes de ouro (50 PO cada) e um bracelete de prata no valor de 30 PO.

Zumbi: [FOR 12, DES 8, CON 0, INT 0, SAB 10, CAR 1. Mov.4, Moral 12, CA 10, JP 17, PV 11 Ataque: 1 pancada + 2 (1d6+1) /1 mordida +1 (1d4+2+dreno de atributo). 125 XP

Goblin: [FOR 11, DES 13, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 6, CA 13 (armadura de couro), JP 16, DV 1, PV 6 Ataque: 1 espada curta +2 (1d6). 25 XP e 2d4 moedas de prata.

Goblin macho: [FOR 11, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 5, CA 11, JP 18, DV 1, PV 5 Ataque: 1 arma improvisada +0 (1d3). 10 XP

Goblin fêmea: [FOR 11, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 6, CA 11, JP 16, DV 1, PV 4 Ataque: 1 arma improvisada +1 (1d3). 10 XP

Goblin de elite: [FOR 12, DES 13, CON 12, INT 11, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 10, CA 14 (armadura de couro e escudo de madeira), JP 16, DV 1, PV 9 Ataque: 1 espada curta +3 (1d6+1). 13 XP e 3d8 moedas de ouro.

Goblin chefe: [FOR 13, DES 12, CON 13, INT 11, SAB 10, CAR 8. Mov.4, Moral 10, CA 15 (armadura de couro +1 e escudo de madeira), JP 16, DV 2, PV 12 Ataque: 1 espada curta de mitral +3 (1d6+2). 125 XP.

Goblin guarda dos besouros: [FOR 11, DES 13, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 6 (10 com os besouros), CA 13 (armadura de couro), JP 16, DV 1, PV 7 Ataque: 1 lança pequena +1 (1d4). 25 XP e 1d4 moedas de prata.

Besouro de fogo gigante: [FOR 10, DES 11, CON 11, INT 0, SAB 10, CAR 7. Mov.6, Moral 7, CA 16, JP 16, DV 1+2, PV 8 Ataque: 1 mordida +1 (2d4). 25 XP.

Goblin guardião dos besouros: [FOR 12, DES 13, CON 12, INT 11, SAB 9, CAR 6. Mov.4, Moral 12, CA 15 (armadura de placas de besouro), JP 16, DV 1, PV 9 Ataque: 1 lança pequena +3 (1d4+1). 37 XP

Goblin fêmea criadora de besouros: [FOR 11, DES 13, CON 10, INT 10, SAB 10, CAR 9. Mov.4, Moral 6, CA 11, JP 16, DV 1, PV 4 Ataque: 1 soco ou chute -1 (1 ponto). 10 XP

Goblin chefe do clã besouro: [FOR 13, DES 12, CON 13, INT 11, SAB 10, CAR 11. Mov.4, Moral 11, CA 15 (armadura de couro +1 e escudo de madeira), JP 16, DV 2, PV 14 Ataque: 1 espada curta (mágica +1 Neutra) +3 (1d6+3). 125 XP.

Orc: [FOR 17, DES 11, CON 12, INT 8, SAB 7, CAR 6. Mov.6, Moral 8, CA 15 (cota de malha e escudo de madeira), JP 16, DV 1, PV 7 Ataque: 1 cimitarra +3 (1d6+3). 25 XP e 3d6 POs

Prisioneiro: [Guerreiro nível 2, Caótico, FOR 13, DES 9, CON 12, INT 9, SAB 10, CAR 11. Mov. 9, BA +2, JP 16, CA -1 pela Destreza.], PV 12

Chefe Orc [FOR 21, DES 8, CON 15, INT 8, SAB 10, CAR 7. Mov.5, Moral 10, CA 16 (cota de malha e escudo de aço +1 (caótico), JP 14, DV 3, PV 25 Ataque: 1 cimitarra +5 (1d6+5). 205 XP, uma coroa de latão no valor de 1 PC e um bracelete de cobre, no valor de 2 PP.

Orc guarda costas [FOR 19, DES 11, CON 13, INT 8, SAB 7, CAR 7. Mov.6, Moral 10, CA 16 (cota de malha e escudo de aço), JP 16, DV 2, PV 16 Ataque: 1 cimitarra +4 (1d6+4). 100 XP, uma corrente de ouro (15 PO) e um bracelete de cobre, no valor de 2PP.

Hobgoblin besteiro [FOR 13, DES 13, CON 14, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.5, Moral 8, CA 13 (armadura de couro), JP 16, DV 1+2, PV 12 Ataque: 1 besta +3 (1d6), 1 espada curta +3 (1d6+1). 25 XP e 2d4 moedas de prata.

Hobgoblins [FOR 13, DES 13, CON 14, INT 10, SAB 9, CAR 8. Mov.5, Moral 8, CA 13 (armadura de couro), JP 16, DV 1+2, PV 12 Ataque: 1 espada longa +3 (1d8+1), 1 lança +3 (1d6+1), 25 XP e 2d4 moedas de prata cada.

Ogro prisioneiro [FOR 21, DES 8, CON 15, INT 6, SAB 10, CAR 7. Mov.5, Moral 10, CA 10, JP 14, DV 4+1, PV 32 (atualmente, 22) Ataque: bônus de +5 devido a Força. 240 XP.

Hobgoblin comandante [FOR 14, DES 13, CON 14, INT 11, SAB 9, CAR 9. Mov.5, Moral 9, CA 15 (cota de malha), JP 16, DV 1+2, PV 12 Ataque: 1 espada longa +4 (1d8+2) 35 XP e 2d4 PO

Hobgoblin líder [FOR 15, DES 14, CON 14, INT 12, SAB 9, CAR 10. Mov.4, Moral 10, CA 18 (armadura de placas), JP 15, DV 3, PV 20 Ataque: 1 espada longa +5 (1d8+2). 145 XP

Troll: [FOR 23, DES 14, CON 23, INT 6, SAB 9, CAR 6. Mov.6, Moral 10 (8 contra fogo), CA 12, JP 14 +2 contra fogo e ácido, DV 6, PV 70 Ataque: 2 garras +7 (1d6+6) 555 XP.

Morcegos [FOR 1, DES 16, CON 8, INT 2, SAB 14, CAR 4. Mov.9 (vôo), Moral 8, CA 16, JP 16, DV 1, PV 5 Ataque: 1 mordida +0 (1d2) 10 XP.

Carniçal [FOR 14, DES 10, CON 12, INT 9, SAB 12, CAR 3. Mov.6, Moral 9, CA 13, JP 15, DV 2, PV 15 Ataque: 1 pancada +2 (1d4+2), 1 mordida (1d6+2+ paralisação). 125 XP.

Esporo de gás [FOR 10, DES 8, CON 1, INT 0, SAB 1, CAR 1. Mov.-, Moral 12, CA 10, JP 18, PV 1 Ataque: nenhum (ver no Livro de Regras) 37 XP.



Esqueletos [FOR 13, DES 13, CON 0, INT 0, SAB 10, CAR 1 Mov.6, Moral 12, CA 13 (armadura de couro), JP 18, DV 1, PV 6 Ataques: 1 espada longa +1 (1d6+1), 2 garras +1 (1d4+1). 25 xp.

Zumbis [FOR 12, DES 8, CON 0, INT 0, SAB 10, CAR 1 Mov.4, Moral 12, CA 10 (armadura de couro), JP 17, DV 2, PV 12 Ataques: 1 pancada +2 (1d6+1), 1 mordida +1 (1d4+2 + dreno de atributo). 125 xp

Acólito [FOR 12, DES 10, CON 12, INT 10, SAB 10, CAR 9. Mov.9, Moral 6, CA 10, JP 16, DV 2, PV 12 Ataque: 1 martelo +3 (1d6 +1). 75 XP e 3d4 PO cada.

Sombra [FOR 15, DES 4, CON 12, INT 10, SAB 9, CAR 9. Mov.9, Moral 12, CA 13, JP 15, DV 2, PV 12 Ataque: 1 toque +2 (dreno de energia). 150 XP

Shoggoth [FOR 15, DES 8, CON 18, INT 10, SAB 9, CAR 9. Mov.6, Moral 8, CA 10, JP 14, DV 2, PV 30 Ataque: 1 mordida +4 (2d8), 1 pancada +6 (2d6). 300 XP

Cultista [Cultista nível 5, Caótico, FOR 10, DES 12, CON 12, INT, 13, SAB 14, CAR 11, DV 5, PV 32, BA +3 (martelo 1d6+1), Mov. 6, JP 14, CA 17 (armadura de placa embaixo do robe), Magias 3/2/1. Memorizadas: Comando, Proteção contra alinhamento (Ordem), Causar ferimentos leves, Imobilizar Pessoa, Obscurecimento e Convocar Insetos]. Itens mágicos: robe do cultista (ver descrição na sala 3) e martelo +1 (Caótico). 450 XP

Clérigo maligno [Clérigo nível 2, Caótico, FOR 12 (+1 nos ataques e danos), DES 10, CON 12, INT 11, SAB 14, CAR 10, DV 2, PV 12, BA +1 (maça 1d8), Mov 8, JP 15, CA 14 (cota de malha embaixo das túnicas), Magias

2 de 1º. Memorizadas: Proteção contra alinhamento (Ordem) e Comando. 100 XP. Anel de ouro (20 PO)

Pantera [FOR 16, DES 12, CON 18, INT 8, SAB , CAR 6. Mov.20, Moral 8, CA 16, JP 14, DV 4, PV 30 Ataque: 1 mordida +5 (2d4), 2 garras +4 (1d4). 240 XP

Golem de carne (1) [FOR 18, DES 6, CON 15, INT 3, SAB 5, CAR 3. Mov.6, Moral 12, CA 13, JP 14, DV 5+4, PV 40 Ataque: 2 pancadas +7 (2d8+4). 2730 XP

Sacerdote Maligno [Cultista nível 8, Caótico, FOR 12, DES 11, CON 13, INT, 11, SAB 15, CAR 12, DV 8, PV 44, BA +4 (maça 1d8+1), JP 13, CA 16 (19) (armadura de placa mágica embaixo do robe), Magias 4/3/2/1. Memorizadas: Comando x2, Proteção contra alinhamento (Ordem), Luz, Imobilizar Pessoa x2, Obscurecimento, Convocar Insetos, Pestilência e Porta dimensional]. Itens mágicos: robe do cultista (ver descrição na sala 3), armadura de placa(Caótica) +2 contra personagens Ordeiros e maça +1 (Caótica). Nas mãos, 3 anéis de ouro com pedras preciosas no valor de 1000 PO cada, e um pulseira de platina com gemas no valor de 2000 PO. 1015 XP



Guerreiro Humano de Nível 3

Lance, o Guerreiro

For16 **Des**12 **Con**14 **Int**8 **Sab**10 **Car**12

CA 16

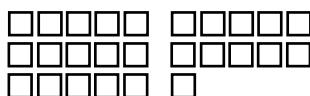
Cota de malha +4
Bônus DES +1
Escudo Madeira +1

Mov 8

Racial 9
Armadura -1

JP 16

PV 26



Armas

Espada Longa +6 (1d8+3 de dano). Iniciativa +3

Adaga +6 (1d4+3 de dano). Iniciativa +8

Adaga Arremessada +4 (1d4+1 de dano). Iniciativa +8

Equipamentos: (29 kg)

Cota de malha 15 kg
Capa de chuva 1 kg
Escudo de madeira 5 kg
Adaga 0,5 kg
Espada Longa 2 kg
Mochila de couro 2 kg
Pederneira 0,5 kg
Toga 0,5
Óleo 1kg





Guerreiro Halfling de Nível 3

Erol, Bom-de-mira

For 16 Des 15 Con 12 Int 12 Sab 9 Car 11

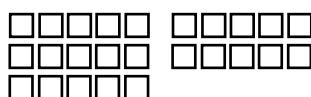
CA 16

Cota de malha +4
Bônus DES +2
+2 contra alvos
grandes ou maiores

Mov 5

Racial 6
Armadura -1

JP 16



PV 25

Armas

Espada Curta +4 (1d6+1 de dano). Iniciativa +7

Besta +5 (1d6 de dano). Iniciativa +3

Equipamentos: (17 kg)

Cota de malha 7,5 kg
Espada curta 1,5 kg
Besta 3,5 kg
Quatrelo (10) 2 kg
Mochila de couro 2 kg
Odre pequeno 0,5 kg

OBS: Halflings possuem 10% de chance de se esconderem.





Ladrão Elfo de Nível 3

Jimiel, a Sombra

For 12 Des 16 Con 11 Int 9 Sab 11 Car 13

CA 15

Armadura couro +2
Bônus DES +3

Mov 9

Racial 9

JP 15

PV 14



Armas

Sabre +3 (1d6+1 de dano). Iniciativa +8

Adaga +3 (1d4+1 de dano). Iniciativa +8

Adaga Arremessada +4 (1d4+1 de dano).

Iniciativa +8

Equipamentos: (15,5 kg)

Armadura de Couro 10 kg

Sabre 1 kg

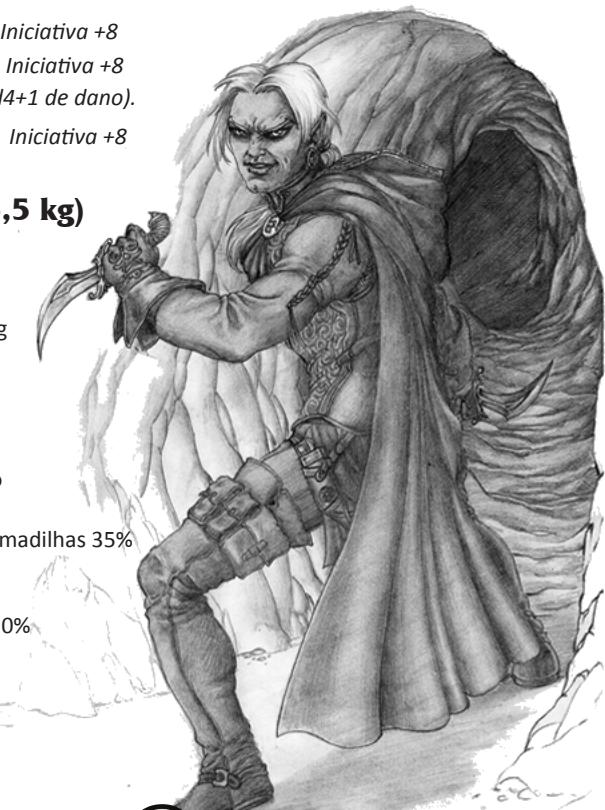
Adagas (2) 1 kg

Ferramentas de Ladrão 1 kg

Mochila de couro 2 kg

Apito

Capa negra 0,5 kg



Talentos de Ladrão

Abrir Fechaduras 25%

Reconhecer e Desarmar Armadilhas 35%

Escalar Muros 82%

Mover-se em Silêncio 45%

Esconder-se nas Sombras 30%

Pungar 40%

Ouvir Ruídos 30%

Ataque pelas Costas x2





Clérigo Anão de Nível 3

Otus, maça-santa

For 14 Des 10 Con 12 Int 14 Sab 11 Car 9

CA 14

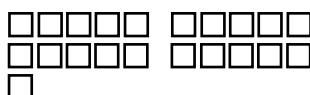
Armadura de
Placas +6

Mov 4

Racial 6
Armadura -2

JP 15

PV 21



Armas

Maça +4 (1d8+2). Iniciativa +3

Equipamentos: (28 kg)

Armadura de Placas 15 kg

Maça (2) 10 kg

Mochila de couro 2 kg

Caneca pequena 0,5 kg

Água Benta 0,5 kg

Cachimbo e fumo

Afastar Mortos-vivos

Mortos-vivos afastados: 1

Esqueleto 9

Zumbi 13

Carniçal 17

Inumano 19

Magias Memorizadas

1º Círculo

- Curar Ferimentos Leves
- Comando
- Proteção contra o caos

2º Círculo

- Cântico





Mago Humano de Nível 3
Ernest Roslof

For 8 Des 12 Con 10 Int 17 Sab 13 Car 12

CA 11
Bônus DES +1

Mov 9
Racial 6

JP 14

PV 9



Armas

Cajado +0 (1d4). Iniciativa +7

Equipamentos: (11,5 kg)

Manto 1 kg
Mochila de couro 2 kg
Tocha 0,5 kg
Grimoire 5 kg
Cajado de ossos 3 kg

Magias Memorizadas

1º Círculo

- Sono
- Abrir/Trancar
- Enfeitiçar Pessoas

2º Círculo

- Invisibilidade





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), portation, 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, TODA A PARTE DE REGRA, COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Proteja o forte das forças do caos.

O pacato Forte das Terras Marginais é um dos últimos bastiões da civilização nestas terras inóspitas, habitadas por monstros e bandidos da pior espécie. Nos arredores, a mão tenebrosa das forças do caos se organizam.

O Forte das Terras Marginais é uma aventura introdutória para personagens de 1º a 3º nível, podendo ser utilizada por jogadores iniciantes ou experientes. Além disso, este livro traz dicas para o Mestre iniciante de como conduzir uma aventura old school, aos moldes das aventuras criadas por Gary Gygax e Dave Arneson, os pais do RPG.

18

**NÃO RECOMENDADO
PARA MENORES
DE 18 ANOS**

Contém: descrição de atos
violentos e presença de armas

ISBN 978-85-912114-4-9



9 788591 211449 >