

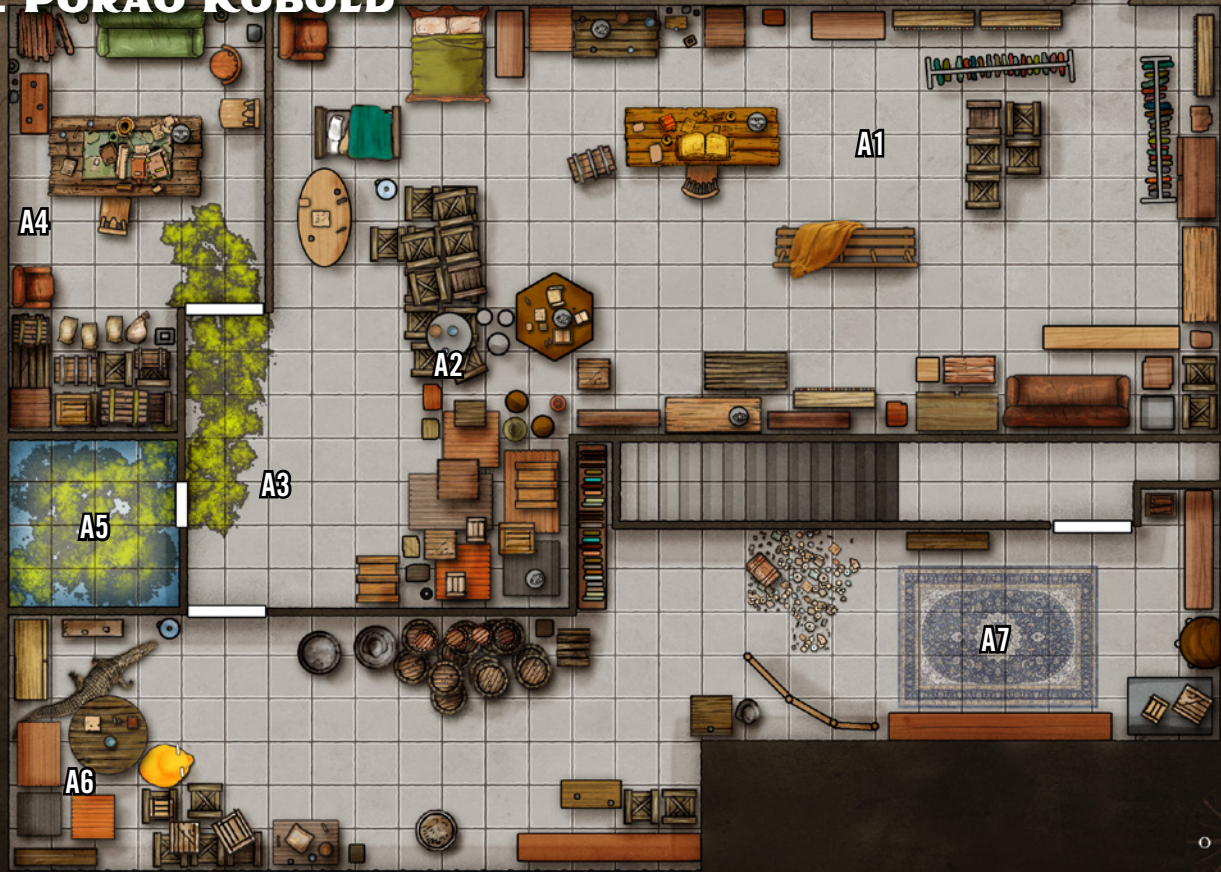
PATHFINDER®



OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BARRIO PROIBIDO

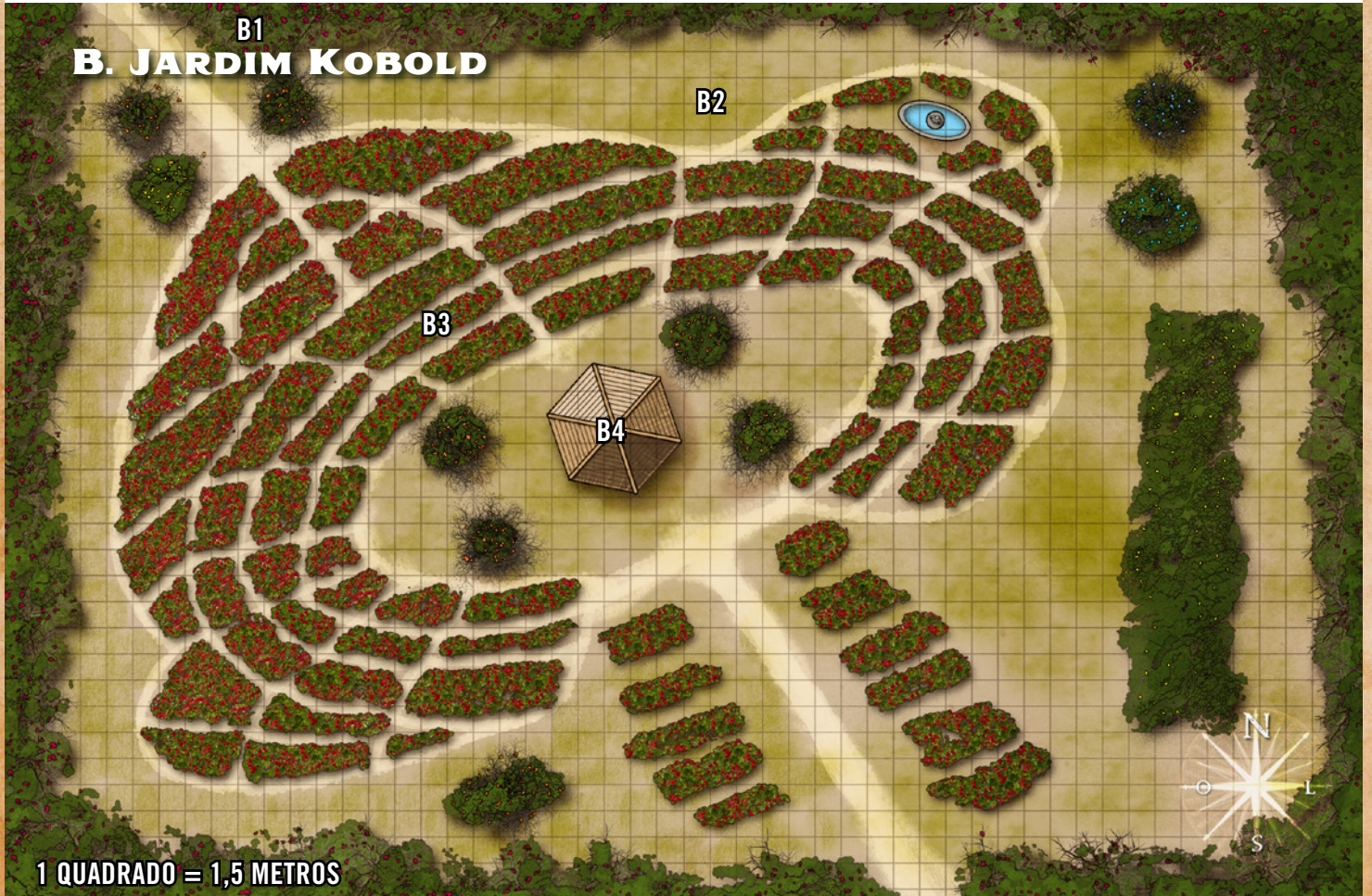
UMA AVENTURA DE 1º NÍVEL PARA PATHFINDER POR ELEANOR FERRON

A. PORÃO KOBOLD



1 QUADRADO = 1,5 METROS

B. JARDIM KOBOLD



1 QUADRADO = 1,5 METROS

AUTORA
Eleanor Ferron

LIDERANÇA DE DESENVOLVIMENTO
Adam Daigle

LIDERANÇA DE DESIGN
Mark Seifter

EDIÇÃO
Judy Bauer e Lu Pellazar

ARTE DA CAPA
Caio Maciel Monteiro

ARTE INTERNA
Israel Maccari Dionisio

CARTOGRAFIA
Robert Lazzaretti

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO
Sonja Morris e Tony Barnett

DIRETOR DE CRIAÇÃO
James Jacobs

GERENTE DE DESENVOLVIMENTO
Adam Daigle

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA
EDITORES
Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

EDITOR-CHEFE
Bruno Mares

TRADUÇÃO
Bruno Mares

REVISÃO
Calvin Semião

DIAGRAMAÇÃO
Rafael Tschöpe



OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: A TUMBA. 2

CAPÍTULO 2: ESCADA ACIMA! 6

MATERIAL DE APOIO 10

PERSONAGENS PRONTOS. 11

Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido é uma Aventura Pathfinder projetada para cinco kobolds de 1º nível e utiliza as regras do Pathfinder Livro Básico e Pathfinder Bestiário. Ela é projetada para jogar no cenário de campanha de Pathfinder, mas pode ser facilmente adaptada para uso em qualquer mundo.



NA CAPA

Os bravos heróis kobolds permanecem firmes no porão de uma avozinha contra uma sinistra boneca de alma presa e um cavalo de balanço maltrapilho nesta capa dinâmica por Caio Maciel Monteiro. Eles conseguirão sair vivos e reivindicar os tesouros do porão, ou perecerão para estes estranhos guardiões?



EDITORA
NEWORDER

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara - São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br



OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO

HISTÓRICO DA AVENTURA

Por gerações, os kobolds Garra-de-Gancho viveram sob a cidade conhecida como Absalom, vivendo uma vida dura catando coisas das ruínas cheias de terra de prédios soterrados. Em todo o tempo, os Garra-de-Gancho nunca foram conquistados ou aniquilados por forças poderosas, o que os torna verdadeiramente prestigiados para os padrões kobold. Infelizmente, este prestígio nunca resultou em riqueza ou conforto. Pois, enquanto existiram, os Garra-de-Gancho viveram em relativa austeridade entre garantias escassas e fervilhando de inveja de clãs kobolds mais famosos e abastados, como os renomados Dragões do Esgoto.

Até que sentiram o cheiro de mudança no ar. Bem recentemente, um grupo de mineradores Garra-de-Gancho acidentalmente chegou a uma sala subterrânea cheia de tesouros e lixos, a maioria deles em condições muito melhores que as relíquias apodrecidas pelo tempo que

os Garra-de-Gancho normalmente possuem. Defensores firmes que de cavalo dado se sim olha os dentes, contudo, os Garra-de-Gancho reuniram seus maiores heróis, a maioria voluntários ansiosos e misantropos violentos, para explorar a área. Após a câmara ser protegida e considerada segura, os Garra-de-Gancho podem carregar os tesouros para fora e viver opulentemente como merecem há tempos!

CAPÍTULO 1: A TUMBA

Para começar, leia ou parafraseie o texto a seguir.

A empolgação paira no ar na toca dos Garra-de-Gancho. Kobolds largam seu trabalho e bisbilhotam os túneis para verem vocês passarem. Vocês foram escolhidos para uma missão importantíssima. Mestre dos Túneis Miknik está antecipando sua chegada. Quando entram na câmara, mestre dos túneis dá uma pista aos trabalhadores próximos, que olham de longe para



tábuas de madeira e pedregulhos da boca estreita de um túnel. Os trabalhadores que escavam esta passagem a selaram assim que viram o que havia do outro lado. Ela permanecia fechada – esperando por vocês – até agora.

De onde estão, vocês podem ver tecidos ricos pendurados, vasos requintados e caixotes de madeira com prêmios desconhecidos dentro. Uma simples fração desta riqueza poderia permitir os Garra-de-Ganho viverem com mais conforto do que em gerações. Mas os Garra-de-Ganho são espertos, e sabem quando as coisas são boas demais para ser verdade. É aí que vocês entram.

“Assegurem a câmara!” Vocifera Mestre dos Túneis Miknik. Após vocês garantirem que o tesouro está a salvo, os Garra-de-Ganho poderão reivindicá-lo. “Pagamento de risco padrão dos Garra-de-Ganho! Peguem tudo que encontrarem primeiro, até onde conseguirem carregar! Sejam cuidadosos!”

Se os jogadores forem novos em Pathfinder, use este tempo para permiti-los apresentarem seus personagens uns aos outros e para se familiarizarem sobre como seus personagens supostamente devem funcionar. Você também pode fornecer alguma pequena oportunidade de interpretação antes dos PJs seguirem para iniciarem a aventura. Os PJs são os primeiros kobolds a explorar esta câmara misteriosa além de alguns olhares cautelosos, portanto, os outros kobolds do clã Garra-de-Ganho não possuem informações úteis para oferecer sobre quais desafios podem lhes aguardar.

A1. ENTRADA DA CRIPTA

MODERADO 1

O misterioso “cofre de tesouros” dos Garra-de-Ganho é, na verdade, o porão de uma casa. Os escavadores dos Garra-de-Ganho que originalmente encontraram a sala acidentalmente cavaram até o porão de uma modesta família abastada no distrito residencial Portão Leste de Absalom. Mesmo assim, para os kobolds que ganham a vida recuperando coisas de ruínas soterradas e que raramente encontraram cidades da superfície além de boatos, esta é apenas outra câmara subterrânea esquecida — e, mesmo que os Garra-de-Ganho soubessem que o prédio estava ocupado, eles ainda iriam querer o conteúdo do porão.

O odor familiar de terra e bolor cheia a abandono pelas suas narinas enquanto vocês caminham pelo túnel imundo até a câmara. Daqui vocês podem ver além das cortinas de tecidos chiques e caixas de madeira gigantes o resto da sala. Pilhas de livros e outros itens luxuosos estão desordenadamente amontoados em enormes prateleiras de madeira, preservados do mofo apesar de seu claro abandono. Pilhas imensas de móveis, esculpidos intrincadamente de maneira rica e com almofadas de pelúcia foram emperrados contra as paredes. Há baús com tranças brilhantes no chão, cobertos de poeira. Uma pilha de tonéis, sacos e barris forma uma grandiosa barricada no lado oeste da sala, que bloqueia a visão do resto da câmara.

As caixas e baús contêm livros velhos, brinquedos e bonecas gastos, roupas e sapatos (até mesmo alguns

pequenos o suficiente para caberem em um kobold), pequenos retratos pintados de humanos de pele escura e decorações de feriados. Um PJ que obtiver sucesso em um teste de Percepção CD 13 percebe um brilho tênue de luz ocultada sob colchas espessas das camas próximas.

Criaturas: Embora o porão seja relativamente bem protegido do aclima, insetos rastejaram pelas paredes ao longo de décadas, aninhando-se no ambiente seco. Entre os residentes mais intrusivos há um pequeno grupo de besouros luminescentes, que normalmente se escondem debaixo de camas para ocultarem sua luminescência. Os besouros não são agressivos, mas se sentirem uma criatura se aproximando a 1,5 metros ou menos, a percebem como ameaça e atacam instintivamente.

BESOUROS LUMINESCENTES (4)

CRIATURA -1

Pathfinder Bestiário 41

Iniciativa Percepção +6

Os besouros são simples animais defendendo seu território. Eles não perseguem os PJs além de 9 metros e fogem se forem reduzidos abaixo de metade de seus Pontos de Vida. Um PJ também pode gastar 2 ações e fazer um teste de Natureza CD 15 para tentar amansar um único besouro luminescente; em um sucesso, o besouro cessa as hostilidades — a menos que seja atacado ou ferido novamente.

Recompensa de História: Se os PJs amansarem ou de alguma forma neutralizarem os besouros luminescentes sem ferir as criaturas, recompense-os com XP como se tivessem derrotado as criaturas em combate.

A2. PAREDE DESCONFORME

TRIVIAL 1

Uma parede cheia de livros, sacos de sal e açúcar, caixas de compota, tonéis de vinho e jarros de melaço impedem a passagem dos kobolds para o lado oeste. Infelizmente, esta parede foi construída desordenadamente e é altamente instável.

Perigo: Tentar escalar a parede ou remover um objeto da pilha corre o risco de fazê-la desmoronar.

PILHA PRECÁRIA

PERIGO 2

AMBIENTAL

Furtividade CD 9

Descrição Esta perigosamente instável pilha de itens aleatórios mete 2,1 metros de altura 3 metros de largura.

Desabilitar Ladrageo CD 15 para cuidadosamente escavar um caminho pela parede sem atrapalhar seu equilíbrio, ou Atletismo CD 17 para sustentar quaisquer partes instáveis.

CA 16; Fort +10, Ref +2

Dureza 5; PV 25 (LQ 12); Imunidades acertos críticos, dano de precisão, imunidades de objeto

Desmoronar ➔ **Acionamento** Uma criatura tenta escalar ou remover um objeto da parede, ou então a parede sofre um forte impacto; **Efeito** A parede desmorona, causando 2d8 de dano contundente a criaturas nela ou a até 3 metros dela. Uma

criatura que obtiver sucesso em um salvamento de Reflexos CD 18 sofre metade do dano e rola para fora do caminho em uma direção aleatória. Em um sucesso crítico, a criatura não sofre dano e pode escolher a direção em que rola.

Desenvolvimento: Se a parede desmoronar por qualquer razão, uma voz feminina indistinta e assombrosa pode ser ouvida ecoando uma cantiga pelo porão alguns momentos após os sons dos itens caindo terminarem. A voz pertence a Camilla (veja área A7), uma boneca de alma presa que reside no porão e que está chamando por seu amiguinho para brincar.

A3. CORREDOR CONSUMIDO

BAIXO 1

Este corredor plano está relativamente livre de detritos, permitindo seguir mais além na tumba. Duas salas ficam a oeste, com seus corredores entalados com expansões de fungos e grandes aglomerações de cogumelos.

Os fungos nesta sala se originam da caixa de gelo da área A5. Décadas atrás, a família que possuía este porão recebeu uma infeliz caçarola terrível de um amigo. Muito educados para jogar a caçarola fora, mas sem querer fazer o sacrifício de comê-la, a família deixou a caçarola na caixa de gelo do porão, jurando voltar a ela algum dia. A caçarola apodreceu, e acabou explodindo em fungos que florearam e evoluíram a ponto de desenvolver consciência.

Criatura: Esta sala é o lar de um leshy de fungos, que reivindicou esta área para si e não aprecia invasores. O leshy está atualmente escondido entre os cogumelos usando sua habilidade de trocar forma. Ele é astuto o suficiente para não atacar os PJs diretamente, preferindo atacar à distância e então se movendo para se esconder nas sombras. Se reduzido a 5 Pontos de Vida, o leshy foge e não ataca novamente.

LESHY DE FUNGOS

CRIATURA 2

Pathfinder Bestiário 232

Iniciativa Percepção +6

A4. OFICINA DA TUMBA

Esta câmara abarrotada contém uma mesa enorme coberta por ferramentas de artesão e envolta por suprimentos.

Esta sala era uma oficina no porão, assim como área de armazenamento para suprimentos de viagem. Conforme os residentes da criadagem envelheceram, a sala foi cada vez menos usada até ser abandonada por completo.

Tesouro: PJs que procurarem pela sala encontram 30 metros de corda, quatro esteiras de dormir, ferramentas de artesão, dois kits de pesca, um kit de reparo, uma machadinha, um martelo leve e cinco mochilas.

A5. CAIXA DE GELO ABANDONADA

Esta câmara abarrotada contém uma mesa enorme coberta por ferramentas de artesão e envolta por suprimentos.

Esta caixa de gelo ainda contém o frio duradouro da magia que mantinha a câmara gelada, assim como alguns blocos de gelo derretendo muito lentamente. Entretanto, é claro que em algum momento no passado a magia falhou, deixando aglomerados de fungos e uma panela de caçarola enferrujada e esburacada para trás.

Tesouro: Um PJ que obtiver sucesso em um teste de Natureza CD 13 percebe um trecho de cogumelos cantarelo entre os fungos, que podem ser cozidos para fornecer refeição de boa qualidade para quatro PJs. Um sucesso neste teste também revela que os outros fungos são venenosos; comê-los possui o mesmo efeito que ingerir beladona (*Pathfinder Livro Básico* 551). PJs que quiserem coletar estes cogumelos venenosos podem usá-los como 4 doses do veneno.

A6. ANTECÂMARA DA CRIPTA

MODERADO 1

Este corredor gigante se abre em outra câmara a leste. Caixas e móveis estão acumulados contra as paredes, e sobre eles há jogos empoeirados e um brinquedo de pato velho e horroroso. Um jacaré taxidermado enorme está amontoado sob uma mesa de jogos.

Esta sala contém montes de conjuntos de pratos antigos que são bons demais para serem usados, jogos antigos, alguns brinquedos de criança espalhados e peças taxidermadas aleatórias que tinham valor sentimental demais para serem jogadas fora, mas muito irregulares e bregas para serem colocadas como enfeite na casa.

Criaturas: Além do jacaré taxidermado completamente sem vida, esta câmara contém três cachorros felpudos taxidermados. A influência maligna da boneca de alma presa, Camilla (veja área A7) animou estes antigos animais de estimação da família à não-morte, e as criaturas atacam qualquer coisa viva que entrar na sala.

CACHORROS TAXIDERMADOS (3)

CRIATURA 1

NM PEQUENO ACÉFALO MORTO-VIVO

Percepção +7; visão na penumbra

Perícias Acrobatismo +5, Atletismo +7, Sobrevivência +5

For +2, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -5, **Sab** +2, **Car** -1

CA 16; **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +3

PV 17; **Imunidades** doença, efeitos de morte, inconsciente, mental, paralisado, veneno; **Resistências** cortante 5, eletricidade 5, fogo 5, frio 5, perfurante 5

Velocidade 9 metros

Corpo a Corpo ➤ mandíbulas +7, **Dano** 1d6+2 perfurante

Ataque de Matilha Um cachorro taxidermado causa 1d4 de dano extra a qualquer criatura que estiver no alcance de pelo menos dois aliados do cachorro.



A7. COVIL DE CAMILLA

SEVERO 1

Esta sala contém móveis luxuosos, incluindo uma cama de criança com brinquedos infantis esquecidos empilhados sobre ela.

Este quarto gótico e delicado é o domínio de Camilla, uma boneca de alma presa de 1,2 metros de altura que foi a amiga de gerações de crianças que viveram nesta casa. A boneca era tão amada e querida que uma fagulha de consciência começou a se desenvolver na boneca. Tragicamente, a última amiga de Camilla, uma criança chamada Ella, morreu jovem em um acidente trágico. Sem saber que a boneca tinha um fagulha de vida em si, a família em luto colocou Camilla no porão, junto com a amado pônei de brinquedo em tamanho real de Ella, Princesa Pôr do Sol. Camilla foi deixada na escuridão, incapaz de compreender por que foi abandonada, chamando por um amigo, mas nunca sendo atendida, e lentamente foi ficando louca com a solidão e luto.

Criaturas: A boneca lentamente recriou o quarto de uma criança com o conteúdo do porão e fica mortalmente ofendida por quaisquer intrusos que não sejam sua antiga amiga. Assim que ficar ciente dos intrusos, ela diz “Brinquem comigo!”, em uma voz cantarolada. Então, ela e a pônei Princesa Pôr do Sol atacam imediatamente.

PRINCESA PÔR DO SOL

CRIATURA 2

N MÉDIO ACÉFALO CONSTRUCTO

Percepção +6

Perícias Atletismo +9

For +3, Des +0, Con +4, Int -5, Sab +0, Car -5

CA 17 (13 quando quebrado); Fort +9, Ref +5, Von +3

PV 20; Dureza 5 **Imunidades** ataques não-letais, condenado, cura, doença, drenado, efeitos de morte, enjoado, fatigado, inconsciente, mental, necromancia, paralisado, sangramento

Armadura de Constructo Como objetos normais, um cavalo de balanço animado possui Dureza. Esta Dureza reduz qualquer dano que ele sofrer em uma quantidade igual à Dureza. Uma vez que o cavalo de balanço animado seja reduzido a menos de metade dos Pontos de Vida dele, ou imediatamente após sofrer dano por um acerto crítico, a armadura de constructo se quebra e a Classe de Armadura dele é reduzida para 13.

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ♦ cabeça +8, **Dano** 1d8+2 contundente

Atropelar ♦♦♦ Pequeno ou menor, cabeça, CD 14

CAMILLA

CRIATURA 2

NM boneca de alma presa (*Pathfinder Bestiário* 44)

Iniciativa Percepção +8

Tesouro: A cômoda ao lado da cama de Camilla contém um espelho ornamentado no valor de 20 po. Os guarda-roupas na sala também contém cinco conjuntos de roupas finas Pequenas, no valor de 2 po cada.

CONCLUSÃO

Com Camilla e as outras ameaças no porão despachadas, os Garra-de-Ganho podem seguir e começarem a reivindicar os tesouros para o clã — embora quaisquer perigos que os PJs tenham falhado em lidar provavelmente venham a causar problema para seus companheiros kobolds no futuro! Este é um bom ponto para concluir a aventura se o grupo estiver sem tempo ou simplesmente quiser jogar um cenário mais curto. Contudo, a passagem ao norte do covil de Camilla apresenta um novo desafio e uma continuação para as explorações dos Garra-de-Ganho — escadas conduzem acima até o desconhecido!



CAMILLA



CAPÍTULO 2: ESCADA ACIMA!

Embora os Garra-de-Gancho tenham sido sempre cautelosos por natureza, o sucesso pode ser uma droga que sobe à cabeça. Com os espólios de suas explorações fornecendo uma vida de conforto além da que qualquer kobold tenha imaginado, a escadaria que conduz para cima começou a emitir um chamado de sirene, com promessas de mais tesouros pouco além da porta. Embora os PJs devam ter tempo o suficiente para descansar e recuperar, a curiosidade dos outros Garra-de-Gancho acaba os vencendo quando eles pedem seus heróis para se esgueirarem para explorar mais uma vez. Como isto ocorre depende dos eventos da aventura anterior: se os PJs tiverem aniquilado todos os perigos do porão, sua nova missão é encontrar uma grande fanfarra; porém, se tiverem falhado em garantir a segurança de seus companheiros kobolds, a tarefa é designada como punição.

Qualquer que seja o caso, os PJs se aventuram escada acima na passagem atrás do covil de Camilla quando estiverem próximos. Os PJs podem ver a luz entrando no porão da rachadura perto da porta, e um PJ que obtiver sucesso em um teste de Percepção CD 14 pode ouvir movimento em na sala contígua. Embora a porta do porão esteja trancada, a tranca está enferrujada e pode ser empurrada para fora do marco da porta, permitindo que a porta seja aberta facilmente.

A SALA DE ESTAR ASQUEROSAMENTE FOFA

A sala que leva para fora do porão é uma sala de estar aconchegante cheia de amenidades agradáveis como móveis confortáveis, guardanapos de crochê e pequenas bonecas felpudas de ovelhas, além de um cheiro tentador de chá e biscoitos preenchendo o ar. A câmara é atualmente ocupada por um único residente da casas, uma velha de pele escura com cachos brancos presos em um coque.

OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO



Extremamente míope e com uma incrível dificuldade de audição, a mulher alegre confunde quaisquer kobolds se aproximando dela com crianças da vizinhança. Caso um kobold se aproxime dela, ela ri e se vira para cumprimentá-lo. Leia o parafraseie o texto a seguir.

“Bem, olá! Você veio fazer uma visita à Vovozinha no aniversário dela? Aqui realmente ficou muito quieto quando as minhas crianças se mudaram.” A velha cambaleia na cozinha para pegar um jarro grande, abrindo-o para revelar biscoitos frescos com cheiro de canela. “Não tenham vergonha, ou então vou ter que comer todos eu mesma! Até passar mal.”

“Na verdade, vocês poderiam fazer um favor para a Vovozinha, crianças? Eu vou dar algumas moedas brilhantes para vocês se fizerem!” A mulher sorri beatificamente. “Um passarinho me contou que meu vizinho Jerren está fora no Grande Bazar hoje e que ele não volta até de noite. Vocês podem ir até o jardim dele duas casas abaixo e pegar meu aparador de cerca viva para mim? Eu emprestei para ele seis meses atrás, e ele ainda não me devolveu. Que ousadia daquele homem. Como se ele já não fosse cheio de ferramentas mágicas para usar! Mas tomem cuidado com a lagosta de gramado, meus queridos. Ouvi dizer que ela pode ser bem pedante.”

“Vovozinha” é, na verdade, uma poderosa druida, embora tenha desistido das aventuras anos atrás. Caso os kobolds tentem atacá-la, ela é capaz de subjugar e expulsá-los da casa dela. Felizmente, caso os kobolds retornem após serem expulsos, Vovozinha não parece reconhecê-los e os trata como crianças da vizinhança mais uma vez, permitindo que os PJs recomecem a conversa se necessário.

Vovozinha responde à maioria das questões com respostas aparentemente não relacionadas baseado no que ela acredita ter ouvido em vez do que eles realmente perguntaram. Entretanto, os PJs podem conseguir algumas informações dela. Algumas perguntas que Vovozinha consegue responder são listadas abaixo.

Quem é Jerren? “Ele é um cafajeste, é isso que ele é. Roubar o aparador de cerca de uma mulher velha. O homem é obcecado com o jardim dele, disso eu sei.”

O que é um aparador de cerca viva? “Bem, essa é uma boa pergunta. É um longo mastro com uma lâmina giratória na ponta para alcançar lugares bem altos. Com magia! Meus garotos trouxeram para mim depois que tentei podar a cerejeira e quebrei meu quadril. Eles me deram um tremendo sermão por causa disso.”

Onde o aparador de cerca viva pode estar? “Céus, queria saber. Ele provavelmente guarda o aparador naquele pequeno gazebo no jardim dele, mas não tenho certeza. Faz tempos que não vou lá.”

O que é uma lagosta de gramado? “Você sabe, uma lagosta no seu gramado. Eu e meus irmãos estávamos sempre tentando pegá-las com pedacinhos de bacon em uma corda, hehe!”

GUARDAS! GUARDAS!

Embora Portão do Leste seja rotineiramente patrulhada pela guarda da cidade, a vizinhança é idílica, e seus parques e arbustos escondem uma surpreendente gama de animais. Desde que os PJs evitem ações extremas, eles conseguem evitar serem percebidos, mas atividades criminais óbvias como incendiar algo provavelmente jogarão os kobolds em uma cela de prisão.

Lagostas não vivem na água? “Oh. Vocês devem ser do norte.”

Quer os PJs pretendam devolver o “aparador de cerca viva” à Vovozinha ou não, os Garra-de-Gancho seriam extremamente empolgados em examinar uma ferramenta mágica tão interessante dessa. Caso os PJs reportem aos Garra-de-Ganho antes de atenderem ao pedido da Vovozinha, os outros kobolds ansiosamente sugerem que os PJs encontrem este item inusitado.

O JARDIM

O vizinho da Vovozinha, vive na residência duas casas abaixo a oeste da morada da velha. Vovozinha falou a verdade quando afirmou que ele é obcecado com seu jardim — na verdade, sua paixão atualmente o colocou em problemas. Jerren notoriamente compra, escava e acumula qualquer item que poderia melhorar seu jardim — incluindo o *aparador de cerca viva da Vovozinha*. Entretanto, mais recentemente, ele comprou um pó mágico do Grande Bazar de Absalom que prometia melhorar o crescimento das plantas. O pó funcionou como prometido. Na verdade, ele funcionou bem até demais, já que o jardim de Jerren foi infundido com energia feérica do Primeiro Mundo, que fez suas plantas (e outros ocupantes do jardim) crescerem descontroladamente. Jerren está longe buscando uma forma de reverter os efeitos do pó, que significa que ele não está atualmente ao redor para pegar quaisquer kobolds que se esgueirem em sua propriedade. Mas isso não significa que o jardim está desprotegido.

PJs que se aproximarem do jardim imediatamente percebem uma estranheza óbvia — parece que falta uma entrada. O pó mágico fez as cercas vivas ao redor crescerem muito para cima, unindo-se como uma parede espessa. O primeiro desafio é entrar no local.

B1. CERCA VIVA DE BUGANVÍLIAS

TRIVIAL 1

Esta cerca viva de quase 3 metros de altura é absolutamente coberta por flores parecidas com folhas de cor magenta. Espinhos de mais de 5 centímetros saem debaixo das pétalas.

Esta cerca viva externa decorativa é feita de buganvílias, uma planta conhecida por suas flores vistosas e longos espinhos afiados. Buganvílias é uma planta difícil de podar sob circunstâncias normais, mas o pó mágico que

Jerren usou nelas fez a cerca viva crescer espinhos ainda mais sórdidos que o normal.

Perigo: A parede de cerca viva possui CD 15 para Escalar, Dureza 5, 17 Pontos de Vida e resistência 10 a dano contundente e perfurante. Qualquer PJ que quiser escalar a parede ou abrir um caminho por ela também deve obter sucesso em um teste de Acrobatismo CD 16; uma falha resulta no PJ sofrendo 1d6 de dano perfurante. Um PJ pode usar um ataque de alcance ou à distância para abrir um buraco pela cerca viva sem precisar fazer o teste de Acrobatismo, mas cortar a cerca viva desta forma é sem jeito e atrai a atenção da texuga gigante na área B2.

B2. PÁTIO DO JARDIM

BAIXO 1

A grama voluptuosa de 30 centímetros de altura deste jardim caiu com seu próprio peso, ficando em ondas retas em todo o perímetro deste campo cuidadosamente cultivado. Pedras brancas lisas formam caminhos ordenados pelo gramado, decorados com flores caídas de árvores próximas.

As plantas de Jerren não foram as únicas vítimas de sua compra infeliz. Sua texuga de estimação, Madame Focinhespinho está curiosa e investiga qualquer movimento que sentir, examinando qualquer criatura que ela encontrar ao levemente tentar morder uma parte dela. Entretanto, a curiosidade de Focinhespinho pode ser usada como vantagem para os PJs — PJs que obtiverem sucesso em um teste de Dissimulação ou Natureza podem distrair a texuga, fazendo-a afastar-se para investigar outra parte do jardim. Infelizmente para os PJs, Madame Focinhespinho é teimosa e continua voltando para molestá-los a menos que eles consigam evadir dos sentidos dela ou caso lidem com ela de uma vez por todas. Se atacada, Focinhespinho fica furiosa, recuando apenas se for reduzida abaixo de 5 Pontos de Vida.

MADAME FOCINHESPINHO

CRIATURA 2

Texuga gigante (*Pathfinder Bestiário 2* 32)

Iniciativa Percepção +8

Recompensa de História: Se os PJs evadirem ou afastarem Focinhespinho sem matar a texuga, recompense-os com XP como se eles tivessem derrotado a criatura em combate.

B3. LABIRINTO DE ROSA

BAIXO 1

Estas cercas vivas altas estão aparadas em formatos geométricos e brotaram rosas vermelhas de 30 centímetros. Caminhos brancos fazem curva entre elas, criando um caminho meditativo pelo jardim.

As cercas vivas de rosas nesta área possuem as mesmas estatísticas e representam o mesmo perigo que as paredes de buganvílias na área B1. Eles também fornecem um local ideal para criaturas pequenas se esconderem, já que medem 1,8 metros de altura e efetivamente bloqueiam qualquer linha de visão.

Criatura: A infusão de poder do Primeiro Mundo enfraqueceu os limites entre os planos, atraindo uma dragão-fada chamada Irilini na cidade de Absalom. Embora preocupada que não consiga voltar para casa, a dragoa minúscula está tirando o melhor da situação fazendo travessuras. Com um teste bem-sucedido de Arcanismo CD 18 para Recordar Conhecimento, um PJ percebe que dragões-fada são mais amistosos àqueles que são especialmente responsivos aos seus truques. PJs que obtiverem sucesso em um teste de Diplomacia, Dissimulação ou Performance CD 13 para dramaticamente colaborando com as travessuras de Irilini podem atrair a dragoa à área aberta. Após a dragão-fada estar engajada desta forma, os PJs podem fazer um teste de Diplomacia para Impressioná-la; PJs treinados em Performance podem utilizar esta perícia em vez de Diplomacia. Em um sucesso, Irilini fica intrigada pelos kobolds e promete visitar o clã dos Garra-de-Gancho — que os PJs sabem que irá absolutamente agradecer seus companheiros kobolds.

IRILINI

CRIATURA 2

Dragão-fada (*Pathfinder Bestiário 133*)

Iniciativa Percepção +16

Desenvolvimento: Irilini odeia confronto. Se atacada, ela usa seu sopro e foge antes de retornar. Se ela sofrer 10 pontos de dano o mais, ela foge e não volta.

Recompensa de História: Se os PJs ganharem o favor de Irilini, recompense-os com XP como se tivessem derrotado a criatura em combate. Se os PJs matarem ou afugentarem a dragão-fada, não os recompense com XP.

B4. O GAZEBO

Este prédio estranho não possui paredes, apenas um teto íngreme redondo suportado por um anel de pilares ao redor das cercas vivas. No centro da estrutura há um interior fechado com vidro, com algumas divãs e um armário fechado.

Este grande gazebo de pedra contém mesas, bancos, vasos cheios com flores e um armário de armazenamento conspícuo no centro da estrutura. O armário está trancado com um cadeado levemente enferrujado, portanto, é necessário um teste bem-sucedido de Ladragem (treinado) CD 15 para destrancá-lo. Em uma falha crítica, a fechadura emperra e fica impossível de abrir. Se nenhum dos PJs for capaz de abrir a tranca,



eles podem bater arrombar a porta com um teste bem-sucedido de Atletismo CD 17 — falhar repetidas não afetam a habilidade dos PJs de tentar novamente.

Tesouro: Após os PJs abrirem o armário do jardim, eles podem se ajudar para pegar o conteúdo lá dentro. Além do *aparador de cerca viva da Vovozinha* (página 10), o armário também contém uma *adaga +1*, uma arapuca de alarme, uma arapuca de espinho, dois fracos de fogo alquímico moderado, um kit de primeiros socorros contendo três antídotos, uma *machadinha +1*, um *óleo de potência* e uma seleção de ferramentas de jardinagem.

LAGOSTA DE GRAMADO

EXTREMO 1

Enquanto os PJs tentam sair do jardim após recuperarem o prêmio, o solo sob eles começa a tremer. Buracos se abrem na grama pristina do gramado, rapidamente enchendo com água. Enormes lagostas de gramado quitinosas detectaram os intrusos e emergiram de seus túneis, movendo-se para rasgar os kobolds membro por membro!

Criaturas: Estas quatro lagostas de gramado foram distorcidas além de serem reconhecidas pelo pó mágico de Jerren e não sentem mais dor, fazendo-as lutar até a morte. Os PJs devem derrotar as bestas terríveis ou tentarem correr delas e escapar do jardim em segurança!

LAGOSTAS DE GRAMADO (4) CRIATURA 1

Garrefice variante (*Pathfinder Bestiário* 181)

Velocidade 7,5 metros, escavação 3 metros, natação 9 metros

Iniciativa Percepção +7

Recompensa de História: Se os PJs escaparem das lagostas de gramado em segurança às ruas de Absalom, recompense-os com XP como se tivessem derrotado as criaturas em combate.

CONCLUSÃO

Caso os PJs escolham ser honestos e devolver o *aparador de cerca viva da Vovozinha*, seja intacto ou quebrado, a velha acena e constata, “Quem diria! Enquanto vocês estavam fora, meu neto me deu um novo! Disse que o modelo antigo era lixo. Vocês podem ficar com ele, se quiserem, meus queridos; talvez um de seus pais goste dele.” Contudo, honesta em suas palavras, ela dá 5 peças de ouro a cada PJ pelo problema.

Embora os PJs provavelmente terão usado parte de seu tesouro do galpão em sua fuga das lagostas de gramado, os Garra-de-Gancho ficam impressionados desde que os heróis levem algo de volta do

jardim; mesmo se os PJs voltarem de mãos vazias, os outros kobolds ainda ficam entretidos pelas histórias dos PJs, embora eles provoquem os PJs pelo sucesso parcial. Se os PJs conseguirem matar todas as lagostas de gramado, os Garra-de-Gancho são rápidos em enviar batedores para recuperar os corpos dos animais — os kobolds então enviam um grupo e assam a lagosta de gramado para banquetearem, brindando aos PJs em agradecimento por fornecerem refeições incríveis. Qualquer que seja o caso, quaisquer kobolds que voltarem vivos receberão promoções e podem vislumbrar um futuro melhor e um lugar mais importante entre os Garra-de-Gancho!



LAGOSTA DE GRAMADO

MATERIAL DE APOIO

Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido assume que os jogadores jogarão com kobolds, uma ancestralidade que estará disponível no vindouro *Guia Avançado do Jogador*.

Kobolds são pequenos humanoides reptilianos com uma leve semelhança a dragões verdadeiros. Estes pequenos humanoides até mesmo ostentam escamas de cores diferentes assim como dragões. Kobolds consideram esta semelhança a prova de uma conexão entre kobolds e dragões e se orgulham muito de sua herança — frequentemente reagindo com grande arrogância se desafiados sobre sua conexão. Kobolds tendem a ser altamente organizados, diligentes e pragmáticos, usando toda sua astúcia para compensarem sua proeza física. Estas virtudes podem frequentemente direcionadas a fins malignos ou egoístas, mas com a mesma frequência kobolds que são deixados à própria sorte ignoram seus vizinhos e focam em suas próprias vidas e trabalho. Embora kobolds possam facilmente vacilar para servirem mestres malévolos, eles preferem ser eficientes e cuidadosos em seus esforços.

HERANÇAS DE KOBOLDS

Há várias heranças de kobolds no *Pathfinder Guia Avançado do Jogador* que lhe permitem jogar com vários tipos diferentes de kobolds. A seguir são apresentadas apenas duas das heranças do livro citado.

KOBOLD DAS CAVERNAS

Você chocou em uma toca entre túneis estreitos e incontáveis parentes. Seu corpo é flexível. Quando Escalar paredes de rocha, estalactites e outras características naturais de pedra, você se move à metade de sua Velocidade em um sucesso e à sua Velocidade total em um sucesso crítico (e se move à sua Velocidade total em um sucesso se possuir Escalada Rápida). Isto não lhe afeta se você estiver usando uma Velocidade de escalada. Se rolar um sucesso em um teste de Acrobatismo para Espremer-se, trate o resultado como um sucesso crítico.

KOBOLD DE ESCAMAS DE DRAGÃO

Suas escamas são especialmente coloridas, possuindo alguma das mesmas resistências que um dragão possui. Você adquire resistência igual à metade de seu nível (mínimo 1) ao tipo de dano associado ao seu exemplar dracônico. Dobre esta resistência contra o Sopro de dragões.

TALENTOS DE KOBOLDS

O *Pathfinder Guia Avançado do Jogador* contém vários talentos de kobolds, e aqui são apresentados apenas alguns exemplos do que pode ser encontrado naquele livro.

CORRERIA

TALENTO 1

KOBOLD

Requerimentos Você está adjacente a pelo menos um inimigo. Você instintivamente sabe como fugir do perigo. Você Anda até sua Velocidade, com +1,5 metros de bônus de estado em sua Velocidade, e recebe +2 de bônus de circunstância na CA contra reações acionadas por este movimento. Você deve encerrar este movimento em um espaço que não esteja adjacente a um inimigo.

ENCOLHER-SE

TALENTO 1

EMOÇÃO KOBOLD MENTAL VISUAL

Acionamento Uma criatura à qual você está ciente obtém um sucesso crítico em um Golpe contra você e iria lhe causar dano. Com uma postura penosa, você faz seu adversário segurar um ataque mortal. A criatura atacante sofre uma penalidade de circunstância ao dano do Golpe acionador igual ao seu nível + 2. Esta penalidade se aplica após dobrar o dano de um acerto crítico. O atacando fica temporariamente imune ao seu Encolher-se por 24 horas.

SABER KOBOLD

TALENTO 1

KOBOLD

Você atentamente aprendeu estratégias de sobrevivência e mitologia kobold com seus anciões. Você recebe a graduação de proficiência treinado em Furtividade e Ladragem. Se algum benefício fosse torná-lo automaticamente treinado em uma dessas perícias (por sua biografia ou classe, por exemplo), em vez disso você se torna treinado em uma outra perícia à sua escolha. Você também se torna treinado em Saber Kobold.

TESOURO

Após descobrir os heróis kobolds em sua casa (e confundí-los com crianças da vizinhança), Vovozinha pede que eles recuperem seu aparador de cerca viva mágico de um vizinho próximo que o pegou emprestado tempos atrás e não o devolveu. Após devolverem, Vovozinha diz que ela já ganhou uma nova e permite que os heróis fiquem com ela, deixando-os bastante felizes.

APARADOR DE CERCA VIVA DA VOVOZINHA

ITEM 1

RARO EVOCAÇÃO MÁGICO

Uso Duas mãos

O aparador de cerca viva da Vovozinha lembra uma arma de haste, com lâminas dentadas anexadas na ponta do mastro. O item pode ser usado como uma arma simples do grupo de armas de haste que causa 1d4 de dano cortante.





GRIMMNIR

Grimmnir é uma mística do dragão, descendente da magia dracônica que quase todos os kobolds respeitam e honram. Pelo menos, é isso que Grimmnir afirma. Outros Garra-de-Gancho notaram que sua magia não parece muito como a de outros místicos do dragão. Para simplificar, Grimmnir é... medonha. Enquanto dragões pulsam com poder arcano e carisma sem restrições, a feitiçaria de Grimmnir sempre pareceu presságio e ódio, ornada com um arrepio de danação que sobe pela espinha e arde no fundo da mente. Porém, Grimmnir sempre muito assustadora e brilha seu olhos sempre que alguém trás isso à tona, portanto, os Garra-de-Gancho ficam de boca calada e não discutem com ela.

Grimmnir os considera de mente inferior. Ela sabe que é uma verdadeira filha dos dragões. Desde que era filhote, Grimmnir sonhada sobre eles: serpes do fim do mundo que espreitam nos mais profundos recessos da realidade, sob as ondas e além do universo, que roem as raízes da existência e surgirão das profundezas no fim dos dias. Embora esse poder destrutivo seja seu legado, Grimmnir decidiu não seguir os passos desses grandes anciões — não completamente. A kobold fez uma grande comparação entre os prós e contras, e decidiu que destruir o mundo seria pessoalmente inconveniente e mais problemático do que valeria a pena.

Todavia, Grimmnir se sente compelida a abraçar seu destino para se tornar uma das devoradoras de mundos, mesmo que nunca de fato devore algo. Na mente dela, isto significa crescer muito, mas muito alta, e se fortalecer através de quaisquer meios possíveis. Apesar de se encher de comida e outras ideias brilhantes, a kobold não tem tido sorte em aumentar sua altura, portanto, ela tem se forçado a direcionar seus esforços ao autoaprimoramento. Para isto, ela se uniu à milícia kobold, pretendendo direcionar suas garras ácidas e morta temível contra quaisquer obstáculos que encontrar. Os Garra-de-Gancho apreciam sua proeza em proteger a tribo — e apreciam ainda mais quando Grimmnir está fora patrulhando onde ninguém pode vê-la!

GRIMMNIR

CN PEQUENO HUMANOIDE KOBOLD

Kobold feiticeira 1 (*Guia Avançado do Jogador*)

Herança kobold de escamas de dragão

Biografia soldado

Linhagem demoníaca

Percepção +4; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Arcanismo +3, Atletismo +4, Dissimulação +7, Furtividade +4, Intimidação +7, Religião +4, Saber de Guerras +3

For 12, **Des** 14, **Con** 12, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 18

Itens kit de aventureiro, coroa de latão amassada, *pergaminho de emendar*, *pergaminho de raio de enfraquecimento*, tiara de prata de ouroboros, vela, 4 po, 2 pp, 9pc

CA 15; **Fort** +4, **Ref** +5, **Von** +6

PV 13; **PF** 1

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ➤ punho +5 (acuidade, ágil, desarmado, não-letal), **Dano** 1d4+1 contundente

Distância ➤➤ *jorro ácido* +7 (truque mágico), **Dano** 1d6 de ácido mais 1 de respingo

Magias Divinas Espontâneas (CD de classe 17) 1º *ferir*, *medo*, *ruína*; **Truques Mágicos** *detectar magia*, *escudo místico*, *jorro ácido*, *ler aura*, *mensagem*

Magias de Foco *mandíbulas do glutão* (*Livro Básico* 403)

Talentos Correria, Olhar Intimidante

Outras Habilidades mágica sanguínea



IZNI

Izni trabalha dura para criar grandes cogumelos requintados para fornecer refeições saborosas e nutritivas para seus companheiros kobolds. Embora de má vontade ela dê sua parte justa da colheita à tribo quando está pronta, Izni vende seus cogumelos excedentes a outras criaturas subterrâneas para ter um pequeno lucro. Ela sonha em chegar aos mercados acima da terã de Absalom e comprar os cogumelos estranhos e excitantes que os cidadãos humanos comem.

A única criatura que Izni parece gostar muito é uma grande gata peluda chamada Preciosa, que Izni resgatou de um saco de pano. Ela afirma que Preciosa pertencia à herdeira de uma fortuna nobre antes do mordomo se livrar dela para roubar a herança. Os outros kobolds não entendem muito bem a afeição de Izni por um mamífero



felpudo, mas ela insiste que Preciosa é uma pequena criatura dracônica assim como kobolds, conforme evidenciado por seus traços dracônicos como arrogância, carisma avassalador e rancor interminável.

IZNI

ON PEQUENO HUMANOIDE KOBOLD

Kobold druida 1 (*Guia Avançado do Jogador*)

Herança kobold de escamas de dragão

Biografia lavradora

Ordem dos animais

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Subterrâneo

Perícias Atletismo +4, Diplomacia +5, Furtividade +5, Medicina +6, Natureza +6, Saber de Agricultura +4, Sobrevivência +6;

Penalidade de Armadura em Testes -2

For 12, **Des** 14, **Con** 10, **Int** 12, **Sab** 16, **Car** 14

Itens kit de aventureiro, bolsa de cogumelos, gibão de peles, *pergaminho de mãos flamejantes*, pá afiada (adaga), planta aspérula odorífera, tronco coberto de cogumelos (escudo de madeira), vela, 7 po

CA 18; **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +8

PV 14; **PF** 1

Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 6 metros

Corpo a Corpo ✦ pá afiada +5 (acuidade, ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+1 perfurante

Distância ✦✦ *raio de gelo* +6 (truque mágico), **Dano** 1d4+3 de frio mais -3 metros de penalidade em Velocidades em um crítico

Magias Divinas Espontâneas (CD de classe 16) **1º curar**, *presa mágica*; **Truques Mágicos** *emaranhapé*, *estabilizar*, *ler aura*, *orientação*, *raio de gelo*

Magias de Foco *curar animal*

Talentos Bloqueio com Escudo, Certeza, Companheiro Animal (felino), Correria

PRECIOSA

N PEQUENO FELINO

Percepção +5; **faro** (impreciso) 9 metros, **visão na penumbra**

Perícias Acrobatismo +6, Atletismo +5, Furtividade +6

For +2, **Des** +3, **Con** +1, **Int** -4, **Sab** +2, **Car** +0

CA 16; **Fort** +4, **Ref** +6, **Von** +5

PV 11

Velocidade 10,5 metros

Corpo a Corpo ✦ mandíbulas +6 (acuidade), **Dano** 1d6+2 perfurante

Corpo a Corpo ✦ garra +6 (acuidade, ágil), **Dano** 1d4+2 perfurante

Especial Preciosa causa 1d4 de dano de precisão adicional contra alvos desprevenidos.

Benefício de Suporte Preciosa desequilibra seus inimigos quando você abre uma brecha. Até o início de seu próximo turno, seus Golpes que causarem dano a uma criatura ameaçada por Preciosa deixam o alvo desprevenido até o final de seu próximo turno.

OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO



QUIZREL

Quizrel chocou com o focinho fendido, o que a levou a sofrer oprimida pelos outros kobolds quando era jovem. Embora originalmente tenha recorrido a figuras de autoridade por ajuda, ela descobriu do jeito difícil que uma sociedade que valoriza ordem e conformidade sobre tudo o mais frequentemente faz muito pouco para ajudar suas párias; mais frequente do que não, Quizrel se metia em mais problemas por ser vitimizada do que os opressores por fazerem mal a ela. Até que Quizrel decidiu tentar uma abordagem diferente. Na próxima vez que um grupo de kobolds a cercou com más intenções, ela mordeu o líder bem no nariz e se recusou a soltar. Quizrel teve problemas por isso, mas os opressores pararam.

Contudo, esta dura lição não foi muito satisfatória para Quizrel, e ela lutou para aceitá-la por completo. Após muito esforço trabalhando seu espírito, ela chegou a duas conclusões: primeiro, que não era justo kobolds párias sofrerem como ela; segundo, que ela não gostava de se meter em problemas. Por isso, ela se dedicou ao estudo das leis, regulamentos e punições da toca. Ela encontrou toda brecha que poderia usar para forçar os outros kobolds a mediar em a seu favor quando conflitos surgissem. Armada com o poder do conhecimento, Quizrel foi capaz de conseguir um tratamento melhor para kobolds desajustados, adquirindo uma satisfação presunçosa por manipular as autoridades que tinham a abandonado. E, quando a abordagem legal falhou, um martelo na cara em um túnel escudo funcionava bem.

As experiências de Quizrel a deram um desrespeito casual por regras e autoridades, apesar dela ter aprendido a trabalhar com elas a seu favor. Nada empolga Quizrel mais do que fazer algo proibido e se safar. Ela constantemente ignora toques de recolher e áreas não permitidas, esgueirando-se para passar dos guardas e armadilhas da toca para explorar áreas proibidas do subterrâneo de Absalom e possivelmente afanar alguns tesouros enquanto está por lá. Quizrel possui ambições de finalmente chegar à superfície de Absalom, andar entre os povos, ruas e luxos da cidade, e então voltar para contar a história para seus companheiros kobolds e ser admirada.

QUIZREL

N PEQUENO HUMANOIDE KOBOLD

Kobold ladina 1 (*Guia Avançado do Jogador*)

Herança kobold de escamas de dragão

Biografia advogada

Esquema ladra

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Aklo, Comum, Dracônico, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +7, Atletismo +4, Arcanismo +4, Diplomacia +4, Dissimulação +4, Furtividade +7, Ladrãoagem +7, Manufatura +4, Medicina +4, Ocultismo +4, Performance +4, Religião +4, Saber de Kobolds +4, Saber de Leis +4, Sociedade +4

For 12, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 12, **Car** 12

Itens kit de aventureiro, amaciador de carne (maça leve), armadura de couro, besta leve (20 virotes), broche de

joaninha, ferramentas de curandeiro, ferramentas de ladrão (com apetrechos de reposição), jarro de mel, vela, 3 pp, 4 pc

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +6

PV 15

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ maça leve +7 (acuidade, ágil, empurrar), **Dano** 1d4+4 contundente

Corpo a Corpo ✦ mandíbulas +7 (acuidade, desarmado), **Dano** 1d6+1 perfurante

Distância ✦✦ besta leve +7 (incremento de distância 18 metros, recarga 1), **Dano** 1d6 perfurante

Talentos Descobridora de Armadilha, Impressionar Grupo, Medicina de Batalha, Saber de Kobolds

Outras Habilidades ataque furtivo 1d6, ataque surpresa



RHIN

Rhin passou sua infância como um recuperador, escavando pelos tijolos desmoronados e barro compactado do subterrâneo de Absalom em busca de coisas úteis. Um dia, quando estava escavando os restos soterrados de uma casa, Rhin conseguiu recuperar um livro infantil quase intacto. Intrigado pelas imagens coloridas, ele cuidadosamente folheou as páginas para investigar sua nova descoberta. Embora o livro estivesse escrito num idioma que ele não compreendia e o texto estivesse quase todo arruinado, as ilustrações representavam uma história clara: Rhin ficou extasiado com o conto de um garoto humano com um anel mágico que saiu em aventuras ousadas e podia convocar um dragão do mar com uma melodia especial.



Convencido de que este era algum tipo de livro de história, Rhin fez tudo que pôde para emular este herói misterioso. Ele juntou moedas e coleou trapos de pano para costurar juntos para fazer uma roupa igual à do garoto do conto. Um anel de cobre, machado de verde, agracia um de seus dedos. Um tanto mais prático, ele se colocou a treinar artes marciais, emulando as poses e manobras realizadas pelo garoto — embora isso dificilmente fosse o melhor dos ensinamentos, ele também se provou bem longe de ser o pior deles. O mais surpreendente para os outros Garra-de-Gancho, contudo, foi a música de Rhin. Sempre que ele toca certos tons, a magia parece responder.

Rhin acredita firmemente que seu poder vem de um dragão dormindo no porto de Absalom que ouve sua ocarina em seus sonhos e responde enviando seu poder. Os outros Garra-de-Gancho são céticos, mas ninguém consegue argumentar por tempo suficiente para provar que Rhin está errado. Suas músicas são claramente efetivas, e os sempre pragmáticos kobolds imaginam que é mais provável que seus poderes venham de um dragão submerso do que qualquer outra coisa. Rhin em si está sempre procurando por novas músicas e inspiração, convencido de que, se puder tocar o tom certo, seu dragão irá despertar e erguer para conhecê-lo.

RHIN

ON **PEQUENO** **HUMANOIDE** **KOBOLD**
Kobold bardo 1 (*Guia Avançado do Jogador*)

Herança kobold de escamas de dragão

Biografia discípulo marcial

Musa enigma (dragão)

Percepção +5; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico, Gnômico, Subterrâneo

Perícias Acrobatismo +6, Arcanismo +4, Dissimulação +7, Furtividade +6, Ladragem +6, Medicina +3, Ocultismo +4, Performance +7, Saber Bárdico +4, Saber de Guerras +4, Saber de Kobolds +4, Sociedade +4; **Penalidade de Armadura em Testes** -1

For 10, **Des** 16, **Con** 12, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 18

Itens kit de aventureiro, anel verde de má qualidade, armadura de couro batido, espada curta, ferramentas de curandeiro, ferramentas de ladrão, fóssil de trilobita, livro infantil danificado, ocarina, vela, 1 po, 5 pp, 9 pc

CA 18; **Fort** +4, **Ref** +6, **Von** +5

PV 15; **PF** 1

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo **◆** espada curta +6 (acuidade, ágil, versátil Ct), **Dano** 1d6 perfurante

Distância **◆◆** *projétil telecinético* +7 (truque mágico), **Dano** 1d6+4 contundente, cortante ou perfurante

Magias Ocultistas Espontâneas (CD de classe 17) **1º** *arma mágica, golpe certo, leque de cores*; **Truques Mágicos** *detectar magia, inspirar coragem^F, mão mística, prestidigitação, projétil telecinético, som fantasma*

Magias de Foco *contraperformance* (*Livro Básico* 386)

Talentos Queda do Gato, Saber Bárdico, Saber de Kobolds

OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO



SIMEEK

Simeek não é muito corajoso. Por anos, os Garra-de-Gancho se desesperaram sobre ele encontrar um trabalho na tribo, apesar de sua força incrível. Os comandantes militares expulsaram Simeek após ele constantemente falhar nas instruções mais básicas. A tarefa de Simeek como um reajustador de armadilhas acabou quando ele estava nervoso demais para trabalhar com uma besta sem causar acidentes. Por fim, kobold desafortunado acabou como um simples operário, atarefado com nada mais complexo do que mover caixas pesadas de um lugar para outro. E, além disso, essa simples decisão acabaria mudando drasticamente o curso da história da tribo Garra-de-Gancho. Quando um aventureiro sanguinário se provou habilidoso demais para as armadilhas dos kobolds e invadiu a toca, Simeek estava trabalhando na área. De uma vez, o kobold reagiu corajosamente em seu pânico e atingiu o aventureiro com um barril até o intruso fugir.

Agora, Simeek é um herói para a tribo — pelo menos, como os outros kobolds raciocinaram, até algo inevitavelmente comê-lo. Contudo, os Garra-de-Gancho descobriram que eles gostavam de ter um herói, e investiram muito trabalho para fazer Simeek dar vida ao título. Simeek ficou extasiado com presentes inesperados de roupas e armadura, que lhe permitiram parecer mais com os cavaleiros brilhantes que ele admirou quando filhote (tendo crucialmente entendido errado a intenção de contos de cavaleiros e dragões, especialmente entre kobolds). Obviamente, Simeek ainda é completamente sem esperança, portanto, os Garra-de-Gancho deram um jeito de garantir que vários outros kobolds sempre estivessem com ele a todo tempo para garantir que ele não congelasse de medo e acabasse morto.

Simeek simplesmente fica feliz que os outros kobolds agora gostam dele, e alegremente segue o que lhe é dito. Ele tem sobrevivido à mudança de profissão quase que por sorte mas, em certas ocasiões, quando ele entra em pânico na direção certa, ele vive seu título de herói novamente. Ele já se provou desatento demais para enganar e inocente demais para corromper, o que leva os Garra-de-Gancho ao desespero, mas também atíça uma certa quantidade de orgulho possessivo. Afinal de contas, Simeek possui um coração de ouro metafórico... que é o mais próximo de ouro real que a maioria dos Garra-de-Gancho encontraram alguma vez na vida.

SIMEEK

OB PEQUENO HUMANOIDE KOBOLD

Kobold guerreiro 1 (*Guia Avançada do Jogador*)

Herança kobold das cavernas

Biografia operário

Percepção +6; visão no escuro

Idiomas Comum, Dracônico

Perícias Acrobatismo +4, Atletismo +7, Diplomacia +4, Manufatura +3, Saber de Trabalho +3

For 18, **Des** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sab** 12, **Car** 12

Itens kit de aventureiro, bonecos de madeira de um cavaleiro e um dragão, faca de talhar (adaga), faca numa vara (alabarda), placa peitoral, *poção de cura mínima*, vela, 9 pc

CA 18; **Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +3

PV 18

Ataque de Oportunidade ↻

Bloqueio com Escudo ↻

Velocidade 7,5 metros

Corpo a Corpo ✦ alabarda +9 (alcance, versátil Ct), **Dano** 1d10+4 perfurante

Corpo a Corpo ✦✦ alabarda com ataque poderoso +9 (alcance, floreio, versátil Ct), **Dano** 2d10+4 perfurante

Distância ✦ adaga +6 (acuidade, ágil, arremesso 3 metros, versátil Ct), **Dano** 1d4+4 perfurante

Talentos Ataque Poderoso, Bloqueio com Escudo, Carregador Robusto, Encolher-se



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Livro Básico (Segunda Edição) © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) by Bruno Mares and Calvin Semião.

Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom © 2020, Paizo Inc.; Author: Eleanor Ferron.

Pathfinder Adventure: Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido © 2020, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Adventure: Little Trouble in Big Absalom by Bruno Mares.

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon

Desenvolvedor Líder de Campanha Organizada • Linda Zayas-Palmer
Desenvolvedores • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre e Jason Tondro

Líder de Design do Starfinder • Joe Pasini

Desenvolvedor Sênior de Starfinder • John Compton

Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman

Designers • Logan Bonner, Lyz Liddell e Mark Seifter

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editores • Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton e Lu Pellazar

Diretores de Arte • Kent Hamilton e Sonja Morris

Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Criação • Erik Mona

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Técnico • Vic Wertz

Gerente de Projetos • Glenn Elliott

Coordenador de Projetos • Michael Nzazi

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Produtor de Mídia Social • Payton Smith

Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie

Gerente de Operações • Will Chase

Gerente de Campanha Organizada • Tonya Woldridge

Contador • William Jorenby

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Gerente de Conteúdo da Web • Maryssa Lagervall

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenadora da Loja Online • Katina Davis

Equipe de Atendimento ao Cliente • Joan Hong, Jordan, Samantha

Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather

Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney

Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Calvin Semião

Diagramação • Rafael Tschope

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o Pathfinder Roleplaying Game (Segunda Edição).

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc., assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredos e identificações comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto, que forem exclusivamente de Conteúdo de Jogo Aberto prévio ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Adventure: Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido © 2020, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, o logo do P de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; Era das Cinzas, Pathfinder Roleplaying Game, Acessórios Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Batalhas Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Contos Pathfinder, Guia de Cenário Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Lendas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Peões Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Presságios Perdidos Pathfinder, Sociedade do Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peões Starfinder, Planilha de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas comerciais de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora. Produzido no Brasil. Agosto de 2020.



PROBLEMA NA CIDADE

Aventura Pathfinder

OS KOBOLDS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO

Viver sempre nas sombras é difícil quando você é uma criatura esperta e magnificente como um kobold. Agora é hora de fazer seu nome e obter honra e prestígio para seu clã.

Em *Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido*, você assume o papel de um dos cinco kobolds do clã Garra-de-Gancho atarefado em explorar um cofre cheio de tesouros descoberto por uma equipe de escavadores do clã. Seduzido pela riqueza potencial, os kobolds enfrentam terríveis perigos no que acaba sendo o porão de uma avó antes de serem exigidos pela velha gentil a recuperarem seu aparador de cerca mágico do jardim de um vizinho.

Os Kobolds Aventureiros do Bairro Proibido inclui duas mini aventuras que podem ser jogadas juntas ou separadas — ideal para muito ou pouco tempo que você tenha para uma aventura louca. Além disso, os cinco personagens kobolds prontos fornecem uma pré-estreia do que está por vir no *Pathfinder Guia Avançado do Jogador* nesta empolgante oferta para o Dia do RPG Gratuito! Pegue alguns dados, junte amigos e joguem com kobolds determinados!



EDITORA
NEW ORDER

Produzido no Brasil

PATHFINDER

FREE
RPG
DAY