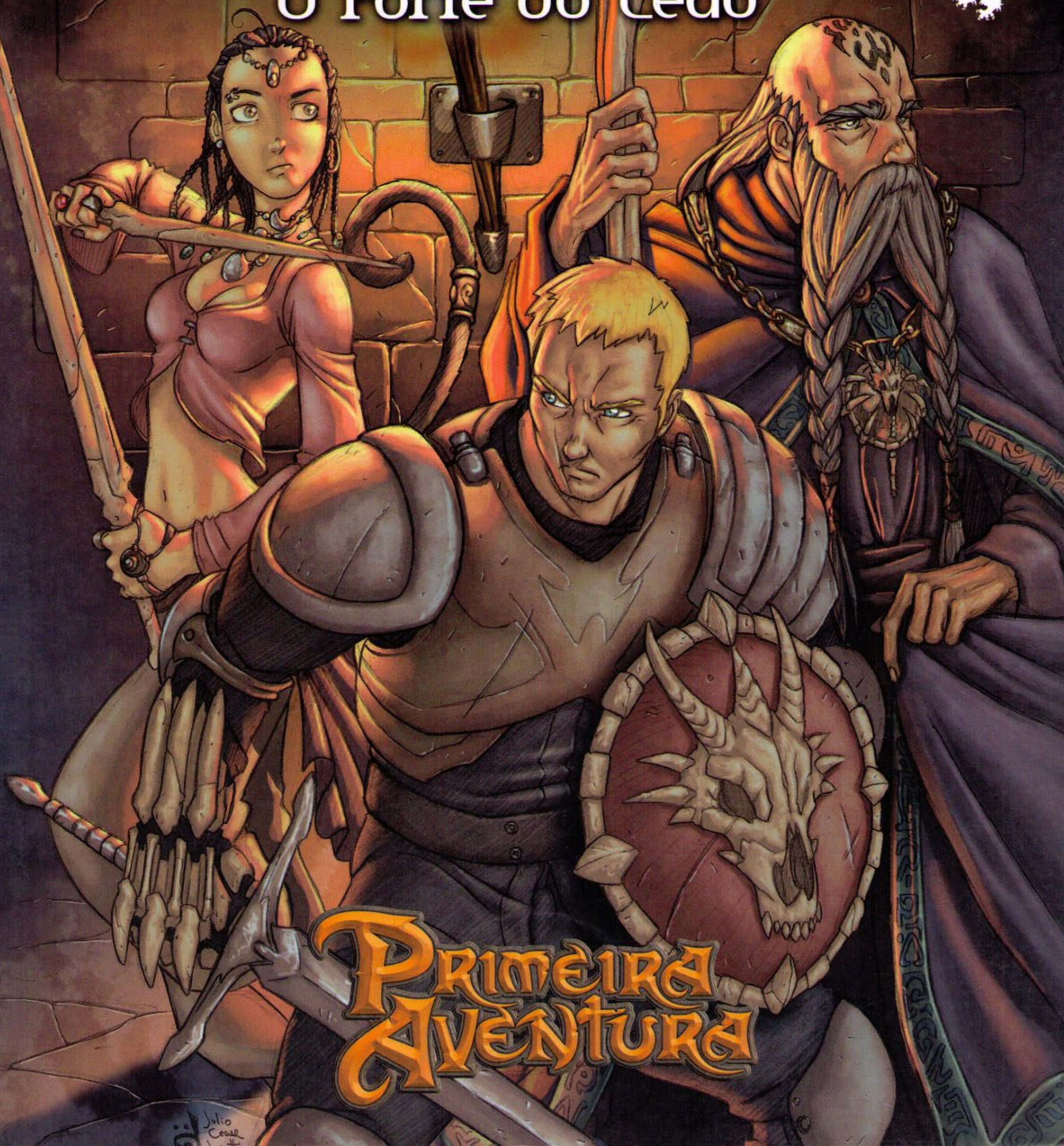


Relíquias de Brachian

editora
manticora



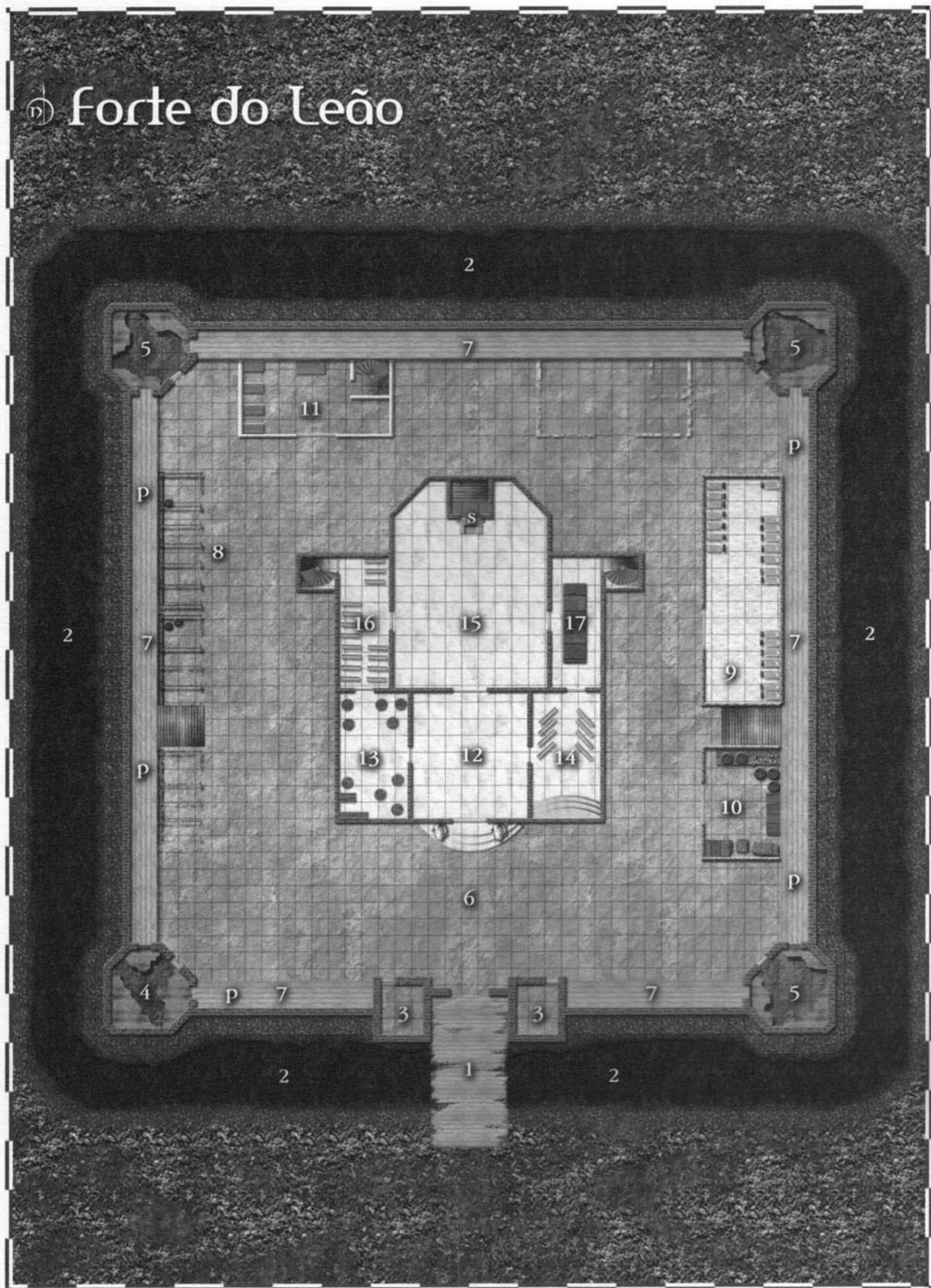
O Forte do Leão



PRIMEIRA
AVENTURA

Julio
Cesari

Forte do Leão



PRIMEIRA AVENTURA

Relíquias de Brachian

Parte I - O forte do Leão

editora
manticora



Editora Manticora
editora@manticora.com.br
www.manticora.com.br

Desenvolvimento

Marcelo Cassaro
Rogério Saladino
J. M. Trevisan
Marcelo Wendel

Capa

Julio César Leote
Ricardo Riamonde

Artes Internas

Julio César Leote
André Freitas
Caio Majado

Projeto Gráfico

Fabio Akio Fugikawa

Diagramação

Ricardo Wendel

Edição de Texto

Gisele Roth Saiz

Impressão

Editora Parma

Distribuição

Fernando Chinaglia S/A
Rua Teodoro da Silva, 907
Grajaú - RJ/RJ
CEP: 20563-900

Planejamento de Circulação:

EdiCase - Soluções para Editores
www.edicase.com.br

Sumário

Conto Introdutório.....4

Início da Aventura.....6

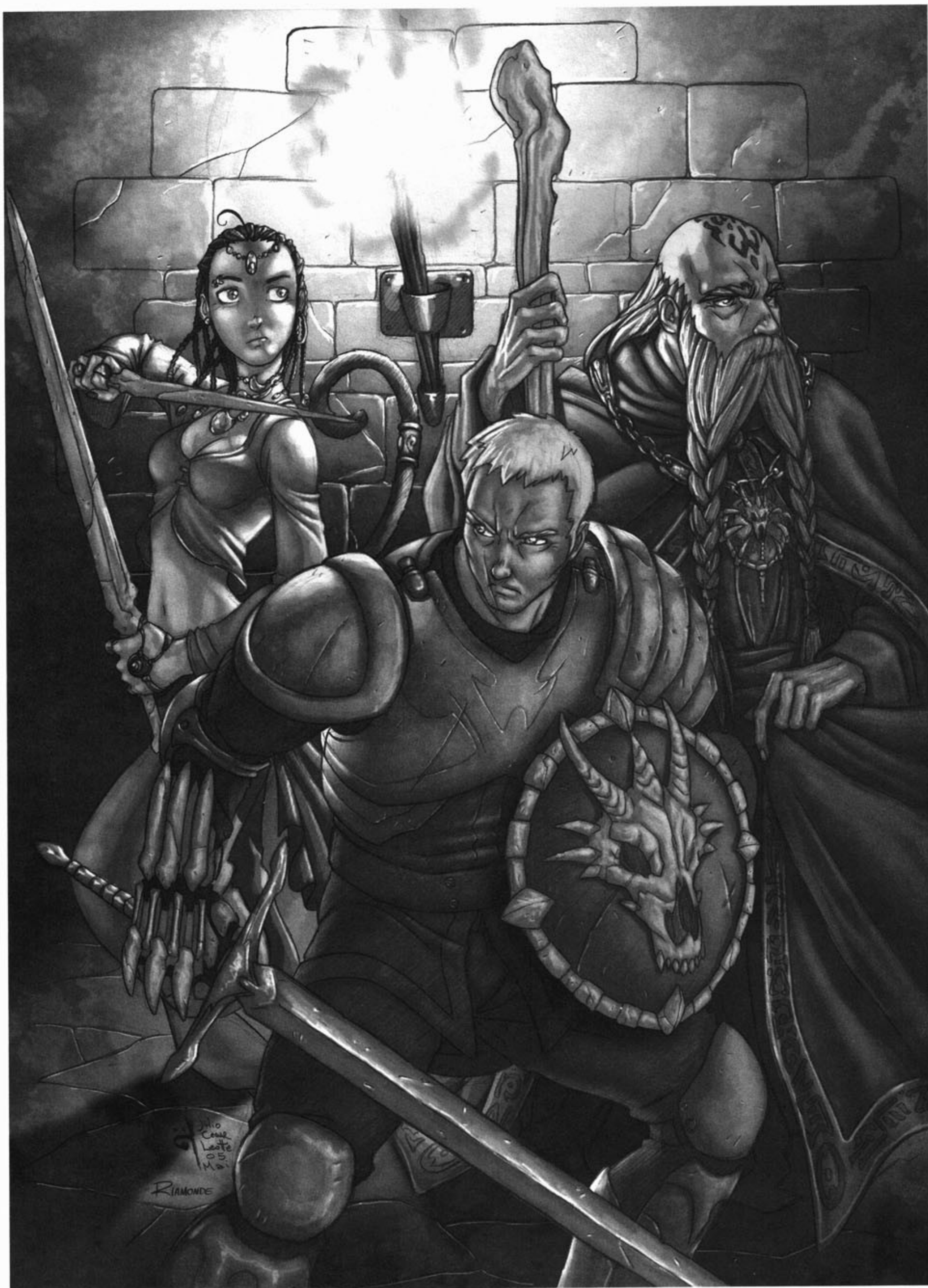
OGL.....34

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons*® criado por Gary Gygax e Dave Arneson e *Dungeons & Dragons*® criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast e usados de acordo com o d20 System License versão 1.0a. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em www.wizards.com.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Atenção: PRIMEIRA AVENTURA não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Manticora. Todas as ilustrações pertencem à Editora Manticora.



Sou um marinheiro diferente. Não possuo a perícia para manobrar barcos nem para dar nós. Não sou destemido como os bucaneiros nem posuo a astúcia de um pirata.

Por outro lado, aprendi a arte da escrita com a mesma facilidade com que os outros aprendem a caminhar no convés de um barco em meio à tempestade. Graças a este dom, guardo as histórias do mar, das areias e das marés. De heróis, vilões, monstros e tesouros.

E foi assim que, ao passar por Corealis, ouvi a jornada dos Heróis da Estrela. Não só de como transformaram o recife em ilha, usando a Estrela-das-Marés, atravessando masmorras com a ajuda das lendárias Relíquias de Brachian, mas de um pouco da vida de cada um deles também.

Que meu relato sirva de inspiração para que novos e nobres aventureiros possam se levantar contra o mal, protegendo as ilhas e os reinos!

Que sigam os passos da sorradeira Greiph, do sábio Movrian e do guerreiro Alock!

Que sigam os passos dos Heróis da Estrela!

— extraído das “Crônicas de Erol Fishhook”.

Alock Veinhard tombou pela segunda vez. A cabeça latejando de dor. O lábio sangrando por um profundo corte vertical feito por uma das garras do monstro.

Seu elmo, até então inexpugnável, havia rolado pelo solo frio da caverna e parado embaixo de uma estalagmite chorosa, que pingava em intervalos regulares. Por um instante, imaginou que o som intermitente das gotas batendo na superfície de metal marcava exatamente o pouco tempo que lhe restava de vida.

A criatura levantou os braços e urrou triunfante. Depois, permaneceu parada como se observasse sua presa imóvel.

A pele do monstro era rugosa e flácida como a de um humano gordo e doente, vítima de alguma moléstia de natureza mágica. Seus dentes eram pontiagudos e afiados. Capazes de destroçar metal, carne e osso. Os cabelos desgrehados, que emolduravam a face redonda e pustulenta, se arrastavam longos até o chão de pedra. Estranhamente, os olhos destoavam do resto. Eram azuis e límpidos como as águas do rio Ipeck-Akuanya, que cruzava boa parte da Ilha Nobre.

Mas nada disso interessava ao guerreiro.

Seu objetivo, o motivo que o havia feito seguir desde as Planícies de Vrionn até as profundezas das Cavernas de Horph, balançava despreocupadamente no pescoço do monstro, pendendo de uma fina corrente prateada: o *Medalhão das Sete Luas*.

Contavam os antigos escritos que, numa noite, a bondosa rainha Meik havia sido raptada na calada da noite por um terrível monstro que tencionava roubar o medalhão e nunca mais foi vista. Isto havia acontecido há dois séculos.

Em Vrionn, a história podia variar dependendo de com que se falava. Mesmo a descrição do *Medalhão das Sete Luas* era vaga e imprecisa. Tudo o que se sabia é que sete luas marcavam sua face.

Apesar de tudo isso, o item ainda era tido como um símbolo da nobreza e status do povo de Vrionn. Era o marco

da união de famílias rivais que haviam deixado de lado suas diferenças, mas que ameaçavam retomar suas atitudes hostis após tanto tempo sem o item que selava o contrato de paz entre todas elas.

Justamente por isso precisava levar a jóia de volta.

Alock permaneceu deitado, imóvel. A criatura observou por mais alguns segundos e, com uma velocidade espantosa para um ser tão grande, debruçou-se sobre o guerreiro. A boca aberta, babando de antecipação. Os braços se aproximando lentamente do pescoço do guerreiro. As garras afiadas roçando sua pele alva.

Antes que o pior viesse a acontecer, Alock girou o corpo, afastando o monstro e, ao mesmo tempo, cravando-lhe fundo a lâmina de sua espada longa. O monstro se contorceu, tentando virar-se, mas o guerreiro agiu rápido e, num único puxão, estourou a corrente que prendia o medalhão.

Uma estranha força, uma névoa azulada tomou conta do terrível ser deitado no solo rochoso. Suas formas começaram a mudar, a encolher, a moldar-se num belo corpo de mulher. As únicas coisas que permanciam inalteradas eram os belos e estranhos olhos azuis.

Aquela era a rainha Meik.

Ao contrário do que se contava, ela própria havia roubado o medalhão e fugido. Meik havia descoberto que o medalhão tinha poderes mágicos ocultos, e tomou-o para si. Mas, para a infelicidade da rainha, o item mágico havia reconhecido a chama da ganância em sua alma e usara de suas propriedades para transformá-la no monstro que sempre fora internamente.

Meik morreu no solo da caverna, finalmente livre da maldição que trouxera sobre si mesma. Seu corpo transformou-se em cinza levada pelo vento. Sua tragédia havia terminado, dois séculos depois de seu início.

* * *

Alock Veinhard foi recebido como herói em Vrionn.

Os patriarcas das famílias nobres usaram o medalhão entregue por ele para selar um novo pacto de paz e prosperidade que, acreditavam, duraria eras e mais eras.

Em troca, deram ao herói os itens mais preciosos da corte de Vrionn: duas das lendárias *Relíquias de Brachian*. A *Manopla* e o *Escudo*, que antes haviam pertencido ao terrível tirano que trouxe o terror e a morte aos Reinos de Moreania.

Encerradas as festividades, o guerreiro partiu, cavalcando pelas estradas poeirentas das planícies.

E, mesmo com toda a gratidão do povo de Vrionn, Alock só deu sua missão por encerrada quando finalmente chegou ao litoral da ilha e tirou da surrada algibeira o verdadeiro Medalhão das Sete Luas.

Cuidadosamente, amarrou a jóia a uma grande pedra e atirou-a no mar, olhando atento enquanto o item afundava velozmente, tragado pelas águas do oceano.

O acordo em Vrionn havia sido restaurado com uma réplica rústica, mas convincente. Ninguém mais seria corrompido pela magia do Medalhão das Sete Luas. Tudo estava em paz novamente.

Satisfeito, Alock Veinhard montou em seu cavalo e retomou a estrada, deixando para trás apenas a memória de seus feitos.

Prefácio

Ouvir histórias de aventuras sempre foi algo que me cativou desde criança.

Quando tinha a oportunidade de ler um livro ou ver um filme que trazia heróis, monstros e magia, ficava fissurado e sentia como se estivesse entrando naquele mundo fantástico. Mas algo faltava. Apesar de me imaginar naqueles lugares de fábula ainda era mero espectador das lutas entre guerreiros e dragões, dos poderes mágicos dos feiticeiros e das paisagens incomuns. Eu queria fazer parte da história e essa insatisfação me levou a procurar por outras fontes de fantasia. Foi quando me apresentaram o RPG.

O Role Playing Game, ou jogo de interpretação, era exatamente o que procurava. Eu podia ouvir e contar histórias de fantasias, criar um personagem do meu jeito, que participava efetivamente do enredo, podendo até mudar os rumos da narração. Estava vivendo de fato todas as aventuras de que tanto gostava, podia ser um guerreiro que salvaria uma cidade de monstros, um mago que criaria um castelo voador ou qualquer outro herói que pudesse imaginar. Essa diversão me conquistou de imediato e até hoje jogo RPG. Para mim é um passatempo maravilhoso, que me permite usar minha imaginação e interagir com meus amigos.

Por considerar esse jogo uma atividade saudável, prazerosa e enriquecedora, resolvi trabalhar neste ramo. Desenvolvi inúmeros livros e revistas de RPG, mas tive maior satisfação ao participar da criação de PRIMEIRA AVENTURA. Este RPG básico, constituído de um GUIA DO JOGADOR e um GUIA DO MESTRE, vem sendo importante para oferecer fácil acesso ao jogo de interpretação. Seu caráter simples e preço acessível buscam a disseminação desse hobby e, conseqüentemente, o aumento do número de praticantes vivendo aventuras com amigos.

E, por falar de amigos, não seria possível para a Editora Mantícora lançar PRIMEIRA AVENTURA e outros títulos não fosse a união de nosso grupo com um trio já conhecido no RPG nacional. Falo de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan. Eles foram os responsáveis pela criação original de 1ªA, então formatado e completo por Ricardo Wendel, Fabio Fugikawa e Gisele Roth Saiz.

Com esse novo time de profissionais, a Mantícora se revitalizou e o desejo de alimentar os jovens com entreterimento, cultura e fantasia tornou-se nossa maior meta. Por essa razão, também preparamos a série RELÍQUIAS DE BRACHIAN, cujo primeiro volume — O FORTE DO LEÃO — você tem em mãos. A primeira de uma série de cinco histórias, próprias para PRIMEIRA AVENTURA e também outros jogos de fantasia que usam dados de vinte lados.

Espero que gostem de superar os obstáculos e situações que oferecemos aqui.

Boa sorte e bom divertimento!

Marcelo Wendel

Introdução

O FORTE DO LEÃO é uma aventura para quatro a seis personagens de 1º nível. Uma vez concluída, os personagens bem-sucedidos recebem Pontos de Experiência (XP) suficientes para avançar até o 2º nível.

Qualquer combinação de personagens pode participar da aventura, mas recomendamos que a equipe seja formada pelos seguintes membros: dois a três Combatentes (bárbaro, guerreiro, monge e/ou paladino), um Conjurador arcano (mago ou feiticeiro), um Conjurador divino (clérigo ou druida) e um a dois Especialistas (bardo, ladrão e/ou ranger).

A aventura O FORTE DO LEÃO pode ser usada isoladamente. No entanto, ela também é parte da pentalogia RELÍQUIAS DE BRACHIAN, uma saga formada por cinco aventuras que levam do 1º ao 5º nível.

Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o GUIA DO JOGADOR e o GUIA DO MESTRE do jogo PRIMEIRA AVENTURA; ou com o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros do jogo Dungeons & Dragons.

Esta aventura, assim como os outros quatro títulos que formam a série RELÍQUIAS DE BRACHIAN, foi preparada para ser conduzida em REINOS DE MOREANIA — sendo que O FORTE DO LEÃO é uma excelente forma de iniciar uma campanha em Moreania. Este cenário é descrito mais detalhadamente na revista DRAGONSLAYER nº1.

As histórias são baseadas em certas características exclusivas de Moreania (veja o quadro adiante), como um grande número de ilhas, humanos com traços de animais, e a não-existência de semi-humanos (elfos, anões, halflings...). No entanto, um Mestre pode conduzir todas as aventuras da pentalogia em qualquer outro cenário sem dificuldade, com adaptações ligeiras (por exemplo, permitindo as raças normais de D&D como personagens jogadores de forma normal).

Os três Heróis da Estrela, mencionados constantemente ao longo da pentalogia, são descritos em detalhes na revista DRAGONSLAYER nº2. Embora não seja essencial, é recomendado que o Mestre se familiarize com estes personagens.

A revista DRAGONSLAYER também oferece numerosas regras adicionais para jogadores e Mestres de PRIMEIRA AVENTURA.

Histórico da Aventura

Nos dias de hoje, Corealis é uma das inúmeras ilhas povoadas que formam Moreania. Mas nem sempre foi assim.

Em tempos remotos, apenas a pequena parte de um recife de corais emergia acima das águas. Um rochedo agourento, detestado, evitado pelas embarcações — que, sem a devida cautela, podiam terminar com seus cascos perfurados pelas afiadas rochas submersas.

Próximas ao perigoso recife, havia numerosas vilas e aldeias. Ficavam em ilhas maiores, mais férteis, onde a agricultura podia

Reinos de Moreania

Moreania é formada por centenas de pequenas ilhas, sendo a Ilha Nobre sua parte principal. Grande para uma ilha, pequena para um continente, ela forma a massa principal do amplo arquipélago. Sua extensão territorial supera todas as outras ilhas reunidas. Sua parte oeste, mais densamente povoada, é formada por três reinos principais: Loughton, Lancaster e Brando.

É vasta a diversidade de paisagens na Ilha Nobre. A região central é montanhosa, vulcânica, enquanto suas extremidades incluem muitas florestas, planícies e praias. A travessia entre as regiões leste e oeste é dificultada pelas montanhas centrais, mantendo os dois lados relativamente isolados. O clima é tropical, variando entre o árido — especialmente nas montanhas — e o subtropical.

Moreania é um mundo em si mesmo, abrigado e isolado pela vastidão do Oceano. Desde o início dos tempos, sua história seguiu rumos diferentes daqueles traçados pelos outros continentes. Animais e monstros comuns em mundos fantásticos também existem aqui, mas em cores e formas próprias, às vezes bastante exóticas.

Nesta terra distante, os povos humanos chamados Moreau inventaram línguas faladas e escritas. Aprenderam a conjurar magias, desenvolveram artes e ciências. Ergueram cidades magníficas, radiantes, que adornavam a paisagem em vez de ferir. Cultivaram a terra sem profaná-la, domesticaram animais sem fazê-los sofrer. E transformaram Moreania em uma civilização fantástica, sempre demonstrando o devido respeito às criações dos deuses.

Um personagem Moreau pode adotar qualquer aspecto exótico, como pés parecidos com patas, olhos e cabelos em cores estranhas, grandes orelhas, caudas, cristas, manchas, listras e assim por diante — mas nunca uma característica que ofereça qualquer bônus ou habilidade especial em termos de jogo, como asas para voar ou barbatanas para nadar. Traços animais são puramente cosméticos, não têm qualquer serventia prática. Orelhas maiores **não** oferecem bônus em testes de Ouvir. Garras, chifres ou presas **não** afetam seu dano por lutar desarmado.

Mesmo um Moreau com aspecto humano apresenta alguns traços bestiais mínimos, como orelhas levemente pontiagudas, dentes caninos salientes, unhas um pouco escuras, manchas leves sobre a pele, olhos ou cabelos de cores incomuns... detalhes perceptíveis apenas com um exame atento (Observar, CD 15). No entanto, os visitantes Moreau são facilmente reconhecíveis por suas vestes exóticas, chamativas — à primeira vista, todos eles parecem ser swashbucklers!

Todos os Moreau, sem exceção, são considerados humanos para efeitos ligados a regras. Por exemplo, eles são afetados normalmente por magias como *Enfeitiçar Pessoas* ou *Imobilizar Pessoas*, e não são afetados por magias e efeitos que funcionem apenas com animais. Seus traços ferais são apenas vestígios, não oferecem nenhum poder ou fraqueza real. Um Moreau também pode usar qualquer vestimenta, armadura, arma ou instrumento feito para humanos.

Regras próprias para personagens Moreau são apresentadas na revista DRAGONSLAYER.

ser praticada. Seus habitantes comercializavam entre si por meio de barcos e navios mercantes que cruzavam os mares sem cessar, sempre evitando o perigoso recife Corealis. A paz reinava naquela pequena parte dos REINOS DE MOREANIA.

No entanto, um mistério nasceu. Teve início com um pequeno barco pesqueiro, que havia saído para buscar peixes-concha perto de Corealis e nunca retornou. Mais tarde, um navio carregado de frutas não chegou a seu destino nem voltou a ser visto. Incidentes parecidos ocorriam em todas as ilhas próximas ao recife nefasto. O número de desaparecimentos crescia, até que nenhuma embarcação conseguia ser bem-sucedida na travessia daquele pedaço de mar. Barcos, naus, fragatas e até mesmo grandes balsas. Ninguém voltava.

Incapazes de solucionar o mistério, os nativos enviaram uma delegação à Ilha Nobre em busca de ajuda. O antigo regente de Lancaster, o mais velho dos reinos, autorizou a intervenção de suas forças navais. Navios de guerra foram enviados a Corealis em busca de pistas, transportando soldados e também a delegação das ilhas. Lá estava o rochedo revestido de corais, mas nenhum sinal das embarcações desaparecidas. Nem sobreviventes nem destroços, nada.

Ancorada perto dos recifes, a frota de Lancaster fazia preparativos para uma investigação mais detalhada — quando a tragédia ocorreu. Ao cair da noite, os navios foram cercados por monstros marinhos. Eram centenas! Pareciam homens, com cabeças e braços e pernas, mas também pareciam peixes de pele escamosa, mãos membranosas e olhos grandes como pires. Muitos saltavam da água para os convéses, outros escalavam os cascos. Estavam armados com lanças rústicas de coral e redes tecidas com algas, mas também empunhavam armas de aço. Os comerciantes imediatamente reconheceram as armas: elas faziam parte de carregamentos desaparecidos.

Este foi o primeiro encontro registrado em Moreania com a raça sahuagin. Os demônios do mar.

As águas do recife tingiram-se de sangue. A batalha foi terrível, os homens-peixe afundaram navios, mataram muitos humanos — mas, desta vez, eles não enfrentavam mercadores indefesos, e sim soldados bem treinados e equipados. Boa parte da frota sobreviveu, retornando para terra firme com a solução do mistério. Assim começou a guerra.

Guerra contra Tetraodon

Numerosas batalhas foram travadas contra os demônios do mar. Com o tempo, descobriu-se que Corealis abrigava um vasto império submerso, uma intrincada rede de cavernas, habitadas por seres inteligentes e cruéis conhecidos como sahuagin. Estas criaturas não vinham à superfície com frequência, viviam reclusas na escuridão profunda. Mas em dado momento foram atraídos pelo crescente comércio marítimo, que despertou sua cobiça pelas riquezas dos humanos. O ambicioso Tetraodon, rei dos sahuagin, passou a comandar ataques contra as embarcações para pilhar suas cargas.

A guerra não seguia bem para a frota de Lancaster — os homens-peixe estavam em seu elemento, e existiam em grande número. Simplesmente não havia como transportar soldados em quantidade suficiente para vencê-los. Nem mesmo heróis devidamente preparados para aventuras submarinas podiam enfrentar uma ameaça desse porte; muitos grupos nunca

retornaram, apenas aumentando o poder do rei Tetraodon com seus tesouros mágicos.

Mas, se existe algo verdadeiro sobre heróis, é que eles triunfam cedo ou tarde.

Havia três amigos aventureiros. Alock Veinhaul, um poderoso guerreiro; Movrian Trewar, um conjurador arcano; e Greiph, uma bela ladina. Juntos, eles elaboraram um plano para derrotar Tetraodon e seu império cruel; se não podiam desafiar os demônios do mar em seu território, arrastariam os malditos para fora do mar!

Após uma série espetacular de missões, os três heróis conquistaram os meios para realizar um ritual mágico poderoso, capaz de erguer o recife inteiro. Auxiliados pelas forças navais de Lancaster, os heróis conseguiram escalar os corais, posicionar um artefato mágico — a lendária *Estrela-das-Marés* — no topo do recife, e então invocar o ritual. Com um tremor poderoso, forças ancestrais elevaram o que era profundo, a água fugia abundante das cavernas reveladas. O recife Corealis era agora a ilha Corealis.

Arrancados de seu terreno, os sahuagin foram dizimados ou afugentados pelos soldados de Lancaster. A ameaça estava terminada. Enquanto a *Estrela-das-Marés* estivesse em seu lugar, a ilha permaneceria emersa e nunca mais serviria como habitação para os demônios do mar.

Postos de vigília seriam estabelecidos para proteger a *Estrela*, no início habitados apenas por soldados. Mas Corealis havia se tornado um território vasto; apesar do solo rochoso e repleto de grutas, ainda assim podia abrigar uma grande população. Com o passar das décadas, acampamentos mudariam para povoados, que mudariam para vilas, e finalmente pequenas cidades. Sua posição estratégica entre as ilhas também incentivava o crescimento — antes um obstáculo, agora Corealis era um ponto de parada obrigatória, um valioso entreposto comercial.

Protegida pela *Estrela-das-Marés*, Corealis é hoje em dia uma jóia dos mares. Abrigando comunidades jovens e vibrantes, fervilhando com comércio e oportunidades. Poderia continuar assim para sempre.

Sim. Poderia.

A Estrela Apaga

O nome sahuagin havia sido quase esquecido pelos habitantes de Corealis. Atualmente, é raro encontrar pessoas na ilha que presenciaram a antiga guerra. Por isso, quando homens-peixe vieram do mar e atacaram as pequenas comunidades costeiras, poucos perceberam de imediato o que estava realmente acontecendo.

Os demônios do mar haviam sido expulsos, mas não destruídos. O próprio Tetraodon escapou com a maior parte de seus tesouros mágicos. Reunindo os sahuagin sobreviventes, ele reconstruiu seu reino em águas mais profundas, tramando sua vingança contra os humanos. Os monstros procriaram rápido. Os jovens aprendiam com os mais velhos sobre a covarde vitória humana, sobre como matariam os malditos intrusos e retomariam seu lar.

Novamente em grande número, bandos de sahuagin voltaram a saquear não apenas as embarcações que chegam e partem, mas também as aldeias mais próximas da costa. A matança escondeu um fato que parecia sem importância,

mas logo provou sua gravidade: as marés pareciam cada vez mais altas.

Os primeiros ataques foram apenas uma distração para o verdadeiro objetivo de Tetraodon: a *Estrela-das-Marés*.

Na torre onde deveria estar alojada, jaziam apenas cacos de cristal. O artefato foi destruído.

Corealis está afundando.

Algumas aldeias já estão submersas; em poucas semanas, tudo será devolvido às profundezas. Os monstros avançam cada vez mais. A *Estrela* deve ser reparada, ou então substituída. Os três heróis responsáveis por sua colocação — desde então conhecidos como os Heróis da Estrela — partiram há muitos anos, retomando suas vidas de aventuras. Agora, enquanto os habitantes de Corealis defendem a ilha contra os demônios, os antigos heróis devem ser encontrados. É preciso descobrir onde e como eles conquistaram a *Estrela-das-Marés*, como ela funciona, e se pode ser restaurada.

Sinopse da Aventura

Os heróis recebem notícias sobre a situação de Corealis. Eles também descobrem que o guerreiro Alock Veinhaul, um dos três Heróis da Estrela, pertenceu durante algum tempo a uma antiga ordem de cavaleiros — a Ordem do Leão Valente. O castelo da ordem, hoje em ruínas, não fica muito distante. Talvez ali eles encontrem pistas sobre o guerreiro, seus colegas, ou a *Estrela-das-Marés*.

Vila Marione

Vila Marione é o povoado mais próximo do Forte do Leão, a quase 30km, mais ou menos dois dias de caminhada (ou um dia a cavalo). Tem perto de 2.000 habitantes, e sobrevive à base de agricultura e pecuária.

Como a maioria das comunidades no reino, Vila Marione é um lugar de respeito às antigas tradições e à natureza. Todos aqui gostam de animais: bichos de estimação são comuns, e até mesmo animais de fazenda são aceitos no ambiente familiar com naturalidade.

Tendência: a maioria dos habitantes de Vila Marione tem tendência Neutra e Bondosa.

Economia: todos os recursos disponíveis de Vila Marione (propriedades, dinheiro, itens mágicos...) somam cerca de 500.000 PO. Não é possível adquirir aqui nenhum item (normal ou mágico) cujo valor supere 5.000 PO.

Poder Central: como é bastante comum em Lancaster, Vila Marione é governada por um druida: Ash Barkskin, um Conjurador divino de 2º nível, tendência Neutra e Bondosa. O prefeito Ash é um homem de meia-idade, com grandes e redondas manchas pretas à volta dos olhos (como um urso panda). Ele também atua como líder religioso, comandando cerimônias no Templo da Dama Altiva (a principal divindade local).

Personagens Importantes: Kellena Barkskin, Conjuradora divina 1, druida e irmã mais nova de Ash; Antony Gear, Especialista 1, ferreiro e proprietário da Forja do Dragão; Koltar Fullblade, Combatente 2, aventureiro aposentado após a perda da perna direita, hoje proprietário da Estalagem Quatro Vinhos.



Infelizmente, as ruínas não estão vazias. Elas servem de esconderijo para Mineh, o Bardo Louco, notório por conjurar e encantar monstros. Há anos ele abandonou a civilização para viver sozinho com seus "amigos" nas ruínas, e não é conhecido por ser gentil com visitantes! Infestadas de criaturas e repletas de armadilhas, as ruínas do Forte do Leão têm sido evitadas por todos.

O objetivo dos heróis é encontrar o forte, lidar com o Bardo Louco e seus monstros, e descobrir a tumba de Alock. Ali, além de pistas sobre o paradeiro dos outros dois heróis, eles encontram dois itens mágicos poderosos: as *Manoplas de Brachian* e o *Escudo de Brachian*. Ambos fazem parte de um conjunto formado por seis peças. Juntas, elas formam as *Relíquias de Brachian*. Seu poder reunido é necessário para restaurar a *Estrela-das-Marés*.

Caso seja usada isoladamente (ou seja, sem as outras quatro aventuras), O FORTE DO LEÃO será uma exploração de masmorra tradicional, com um vilão a vencer e tesouros mágicos a conquistar. O Mestre não precisa mencionar Corealis, Tetraodon ou os sahuagin; apenas o próprio Forte do Leão e o bardo Mineh são importantes.

Cenário da Aventura

Embora a história tenha início em Corealis, O FORTE DO LEÃO acontece em uma área continental. Em Moreania, a tumba está localizada no Vale da Caçada, próxima à Vila Marione, no reino de Lancaster. Em outros cenários de fantasia medieval, pode estar em qualquer vale a pelo menos dois dias da cidade mais próxima.

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem explorar o Forte do Leão de diversas formas:

- **O Boato:** os aventureiros estão passando pela Vila Marione, ou vivem ali. Em busca de sua primeira aventura, eles descobrem rumores sobre um forte abandonado, onde existem monstros comandados por um bardo louco. Mais detalhes podem ser descobertos com testes de Obter Informação (mas lembre que ninguém na vila jamais esteve no Forte do Leão).
- **O Tesouro:** os aventureiros recebem a notícia de que o Forte do Leão serve de tumba para um herói lendário, que possuía itens mágicos poderosos. Neste caso, eles não sabem ainda sobre o bardo louco Mineh, a menos que decidam investigar com mais cuidado antes de partir (com testes de Obter Informação).
- **Os Monstros:** criaturas horrendas têm sido vistas perto de Vila Marione, atacando suas criações de gado. Seguindo suas pistas, os aventureiros descobrem que seu covil é o antigo Forte do Leão (mas não sabem sobre o bardo louco, exceto com testes de Obter Informação).
- **O Rapto:** Mineh é conhecido por ocasionalmente raptar mulheres e crianças, levando-as ao Forte do Leão para saciar o apetite carnívoro de seus "amigos". Quando saía para colher flores no campo, uma jovem donzela desapareceu.

Investigação

É possível (e prudente) que os personagens jogadores decidam investigar mais sobre o Forte do Leão e seus ocupantes antes de partir para a missão. Eles podem conseguir isso apenas conversando com os NPCs de Vila Marione, ou fazendo testes de Obter Informação.

Quanto melhor o resultado dos testes, melhor a informação. Lembre-se que cada teste leva 1d4+1 horas. As informações são:

CD 5) A poucos dias de caminhada de Vila Marione fica o Vale da Caçada. Como diz o nome, costumava ser um bom lugar para caçar cervos, mas hoje em dia tem sido evitado.

CD 8) No Vale da Caçada existe uma ruína antiga. Dizem que é assombrada, cheia de monstros e demônios.

CD 10) Um grande bando de kobolds fez do Vale da Caçada seu território; eles acabaram com os animais, não vale mais a pena caçar por ali.

CD 12) No Vale da Caçada há um castelo em ruínas, que pertencia a uma antiga ordem de cavaleiros. O lugar se chama Forte do Leão.

CD 15) A Ordem do Leão Valente foi, no passado, um prestigioso clã de cavaleiros. Alguns de seus maiores guerreiros estão sepultados no forte, em uma tumba profunda.

CD 18) Um louco assassino está escondido no Forte do Leão.

CD 20) O Bardo Louco é amigo dos demônios que infestam o forte, toca música para eles. Em troca, os demônios obedecem ao bardo.

CD 22) A tumba do Forte do Leão abriga o túmulo de Alock Veinhard, um herói lendário. Seus itens mágicos também estão selados na tumba.

CD 25) O Bardo Louco consegue conjurar e controlar um tipo estranho de criatura.

CD 28) Os objetos mágicos de Alock Veinhard são a *Manopla de Brachian* e o *Escudo de Brachian*.

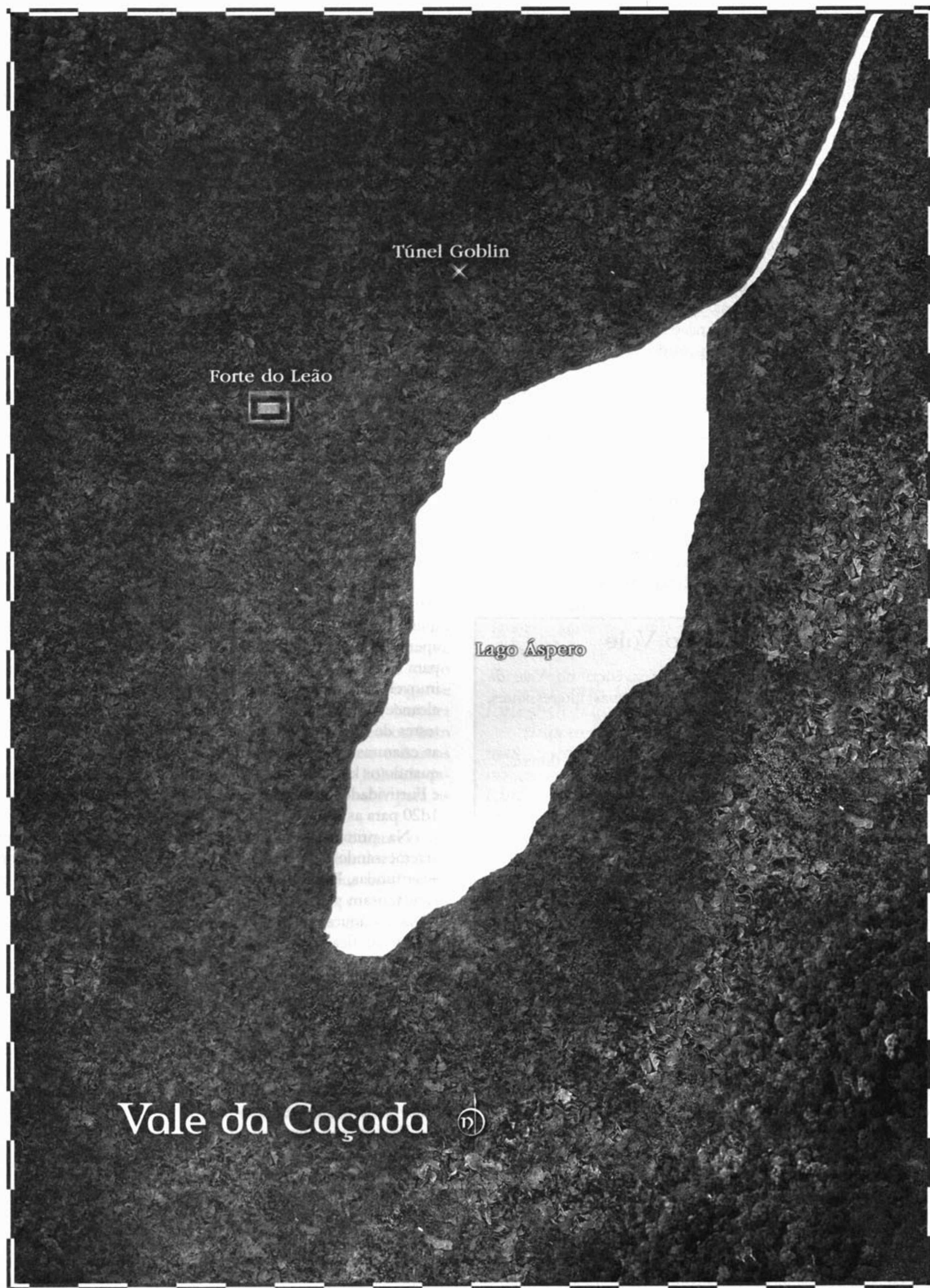
CD 30) Um antigo bardo chamado Mineh veio de uma cidade distante; ele enlouqueceu quando sua noiva foi acusada de bruxaria e queimada na fogueira. Desde então vive isolado do mundo, cheio de ódio, procurando companhia entre feras e monstros.

Temendo por sua vida, as autoridades de Vila Marione pedem aos heróis para procurar por ela no castelo.

- **Corealis:** os aventureiros são nativos de Corealis, ou estão na ilha quando acontecem os ataques e a destruição da *Estrela-das-Marés*. Eles precisam vencer o cerco dos sahuagin e começar a procurar pelos três heróis. Neste caso, o Mestre precisa ler também REI DAS PROFUNDEZAS, a última parte da pentalogia RELÍQUIAS DE BRACHIAN, para conhecer mais detalhes sobre Corealis e os sahuagin.

O Vale da Caçada

Este antigo vale sempre foi conhecido por sua caça, um bom lugar para flechar um cervo ou javali. Durante os tempos



áureos da Ordem do Leão Valente — que, como quase qualquer ordem em Moreania, contava com numerosos druidas em suas fileiras — extraía seu sustento deste vale. Assim não necessitavam de tributo das comunidades vizinhas, e também zelavam pela proteção e equilíbrio da vida selvagem.

Com a queda da ordem, o vale perdeu seus protetores. Permaneceu um lugar tranquilo durante longos anos, mas aos poucos começou a ser ocupado por kobolds, goblins, orcs e outras pragas. Hoje, com muito esforço e habilidade, ainda é possível caçar javalis aqui — mas não compensa o risco de ser atacado por bandos de pequenos monstros. Além disso, certas pessoas e criaturas especialmente estranhas fizeram do lugar seu covil.

É fácil chegar ao Vale da Caçada, através das numerosas passagens entre suas colinas. A mata fechada é formada por árvores frondosas, com clareiras e lagoas aqui e ali. As ruínas do forte encontram-se à margem do Lago Áspero, na parte central do vale.

Orientar-se na mata para encontrar o Lago Áspero exige três testes bem-sucedidos consecutivos de Sobrevivência (CD 12), sendo que cada teste corresponde a meia hora de caminhada. Se qualquer dos testes falhar, os aventureiros chegam a outro ponto aleatório do vale, ou ocorre um encontro com criaturas (veja o quadro “Passeio no Vale”).

Para cada hora de permanência no vale também pode ocorrer um encontro (chance de 1 em 1d6). Use a Tabela de Encontros Aleatórios (ND 1) existente no GUIA DO MESTRE, mas substitua os kobolds por kobolds-da-selva (veja adiante).

Passeio no Vale

Testes mal-sucedidos de Sobrevivência no Vale da Caçada podem levar a lugares (e problemas) interessantes. Role 1d12 na seguinte tabela:

- 1-2) Nada. Os aventureiros continuam na floresta.
- 3-4) Clareira.
- 5) Ninho dos Kobolds.
- 6) Choupana dos Goblins.
- 7) Coluna Misteriosa.
- 8) Charco de Sangue.
- 9) Túmulo sem Nome.
- 10) Lago Áspero. Com este resultado, os aventureiros encontram o lago e o Forte do Leão por puro acidente, e não através de sua própria habilidade (algo que pode muito bem acontecer).
- 11-12) Encontro. Os aventureiros não chegam a qualquer lugar especial, mas, enquanto estão na floresta, ocorre um encontro aleatório.

Clareiras

Várias pequenas clareiras oferecem uma boa visão do céu através das copas das árvores. São cobertas de grama, e bons lugares para acampar caso a noite chegue. Uma destas clareiras normalmente tem 1d6+5m de diâmetro.

Há uma chance (1 em 1d6) de que existam um ou dois javalis-anões em uma clareira; são versões muito menores e menos agressivas de um javali comum, encontradas apenas em

matas fechadas. Eram abundantes no passado, a caça favorita por muitos visitantes do vale — qualquer vila ou aldeia próxima tem numerosas receitas para seu preparo —, mas hoje são bastante raros.

Estes animais têm Faro (podem captar inimigos a até 9m pelo olfato), Observar +4 e Ouvir +4, percebendo os aventureiros com sucesso em testes destas perícias (CD 12, ou resistido contra testes de Esconder-se e Furtividade dos aventureiros). Se notar humanos, o bicho tentará fugir. Um destes javalis pode alimentar um grupo de aventureiros durante um dia.

Ninho dos Kobolds

Talvez os maiores responsáveis pelo desaparecimento da caça no vale, estes kobolds são ligeiramente diferentes da versão rasteira comum. Não vivem em tocas ou subterrâneos, preferindo saltar pelos galhos e cruzar as copas das árvores — à distância, é fácil confundí-los com babuínos. Além disso, sua pele escamosa apresenta listras verdes, tornando muito difícil enxergá-los em meio à vegetação.

Ao contrário do kobold terrestre, o kobold-da-selva não é particularmente sensível à luz forte. Mesmo assim eles preferem manter-se nas copas frescas e sombrias das árvores, jamais se aventurando em clareiras e outras áreas muito iluminadas.

Kobolds-da-selva patrulham constantemente as entradas do vale e suas passagens principais, sendo muito provável que os aventureiros venham a enfrentá-los. Eles atacam apenas em vantagem numérica (pelo menos dois kobolds para cada intruso), e preferem preparar emboscadas: ficam imóveis nas árvores, a pelo menos 9m de altura (o limite do alcance de suas lanças). Os personagens jogadores fazem testes de Observar (CD 20) e Ouvir (CD 16) para perceber as criaturas e evitar um ataque-surpresa (esta é a dificuldade quando os kobolds rolam “10” em seus testes de Esconder-se e Furtividade, respectivamente; se quiser, o Mestre pode rolar 1d20 para as criaturas de forma normal).

Na primeira rodada de combate, os kobolds atacam arremessando suas lanças. Eles então continuam a luta com suas fundas, lançando pedras (os kobolds não têm balas de funda; usam pedras comuns, por isso sofrem um redutor de -1 nos ataques e dano). Eles evitam lutar corpo-a-corpo, e fogem se ficarem sem munição (cada kobold carrega 10 pedras) ou se metade do bando for derrotada.

Os kobolds moram em estruturas esféricas, feitas de argila e galhos, lembrando imensos ninhos de pássaro — existem várias delas no vale. Ficam suspensas cerca de 20m acima do solo e estão bem camufladas, sendo difícil vê-las do chão (Observar, CD 16). Têm dureza 5 e podem ser derrubadas se sofrerem 60 pontos de dano. Sempre haverá pelo menos 2d6+6 kobolds protegendo um ninho.

Para saber o conteúdo de cada ninho, role 1d8 duas vezes na tabela a seguir:

- 1) Um arco curto inútil, com a corda quebrada, roubado dos goblins.
- 2) Uma aljava com 1d20 flechas, roubada dos goblins.
- 3) Uma bolsa contendo 1d8x100 PP.
- 4) Uma gema de quartzo (ou outra gema no valor de até 2d4x10 PO).

5) Uma pequena estatueta de marfim representando o Dragão de Marfim (ou outro objeto de arte no valor de até 1d10x10 PO).

6) Um velho (mas ainda proveitoso) escudo com o símbolo da Ordem do Leão Dourado, roubado das ruínas do forte.

7) Um broche de prata em formato de maçã, conhecido como a Maçã da Tristeza, um símbolo sagrado da Dama Ativa (ou outro objeto de arte no valor de até 1d10x10 PO).

8) 2d6 ovos de kobold. São nojentos, não servem para comer e não têm nenhum valor comercial. No entanto, se um personagem tem um ou mais destes ovos em seu poder, recebe um bônus de circunstância de +2 em testes de Blefar e Intimidar contra os kobolds-da-selva (isto é, supondo que consiga falar sua língua).

Será muito difícil exterminar totalmente os kobolds. Existem pelo menos 5d10+40 deles espalhados pelo vale em pequenos bandos. Caso mais da metade seja abatida, ou caso seu ninho seja destruído, os sobreviventes se escondem na floresta e evitam os aventureiros a todo custo, esperando que vão embora para começar a reconstrução do ninho.

Choupana dos Goblins

Este antigo casebre caindo aos pedaços foi uma antiga parada de descanso para caçadores. Hoje serve de esconderijo para um pequeno bando de salteadores goblins.

Estes 1d4+2 goblins lutaram pela liderança da tribo que vive no Forte do Leão, a Tribo Guilhotina, mas foram derrotados e banidos. Vagando pelo vale, eventualmente encontraram esta cabana e tomaram-na como seu novo esconderijo. Aqui eles tramam várias formas de vingar-se do bando, mas seus planos sempre esbarram na barreira da covardia: os goblins do Forte são mais numerosos, bem armados e melhor protegidos. Além disso, quase todos os seus poucos pertences foram roubados pelos kobolds-da-selva (exceto suas espadas curtas, que não têm valor para os kobolds e são inofensivas contra eles).

Os goblins normalmente ficam na cabana durante o dia, e perambulam pelo vale à noite. O líder do bando, Khigan, é o único que sabe falar o idioma Comum. Sua mão direita foi amputada na ocasião de sua derrota para os goblins do Forte; agora ele luta com uma espada curta amarrada bem firme no toco do pulso.

Quando ficam sabendo sobre a presença de intrusos no vale, os goblins rapidamente se escondem para armar uma emboscada. Escolhem uma trilha estreita, com muita vegetação para se esconder. Os personagens jogadores fazem testes de Observar (CD 16) e Ouvir (CD 20) para perceber os goblins (esta é a dificuldade quando eles rolam "10" em seus testes de Esconder-se e Furtividade, respectivamente). Então os goblins escolhem alvos que estejam surpresos (sem bônus de Destreza na CA) para usar seu Ataque Furtivo (que causará um grande estrago; 3d6 pontos de dano em caso de acerto). Após essa primeira investida, os goblins continuam lutando corpo-a-corpo com as espadas curtas.

Assim que um dos goblins é morto pelos aventureiros, os demais desistem de lutar e tentam fugir. Eles encontram outro ponto de emboscada e repetem a estratégia quando ocorrer um novo encontro no box "Passeio no Vale".

Lutando nas Árvores

Os kobolds-das-selvas sempre atacam de uma distância segura, abrigados nas copas das árvores. Contra eles, a melhor estratégia é atacar à distância e/ou proteger-se até acabar sua munição.

Um personagem que decida lutar com os kobolds corpo-a-corpo pode subir em uma árvore e alcançá-los em duas rodadas, com dois testes bem-sucedidos de Escalar (CD 15); ou mais rapidamente, em apenas uma rodada, com dois testes de Escalar (CD 18). Uma falha no primeiro teste provoca uma queda que causa 1d6 pontos de dano; falhar no segundo teste causa 2d6 pontos de dano (normalmente cair desta altura causaria dano maior, mas a vegetação da floresta amortece a queda).

Mesmo alcançando os kobolds, lutar nas árvores é complicado. Você poderá usar apenas uma das mãos (os monstros não têm esse problema), e não poderá se esquivar (você perde seu bônus de Destreza na CA e seus atacantes recebem um bônus de +2 para atacá-lo). Você também precisa fazer um novo teste de Escalar (CD 15) para evitar cair cada vez que é ferido.

Vale lembrar ainda que os kobolds podem mover-se com seu Deslocamento normal, sem testes, enquanto um personagem precisa fazer um teste de Escalar (CD 15) para mover-se metade de seu Deslocamento.

No entanto, se após o primeiro combate ainda houver alguma chance para diálogo, o líder Khigan enxerga uma oportunidade:

— Parar! Goblins desistir! Humanos muito fortes! Goblins não lutar mais!

"Humanos procurar o castelo? Humanos fortes, mas castelo muito perigoso! Muitos mais goblins no castelo! Goblins inimigos! Expulsar bando de Khigan! Cortar a mão de Khigan! Khigan querer vingança! Khigan ajudar humanos a achar o castelo e matar goblins!"

Khigan espera que os heróis acabem com os goblins. Ele aceita acompanhar os aventureiros até as proximidades do Lago Áspero (que deve estar a 1d6x10 minutos de distância), dispensando novos testes de Sobrevivência.

O goblin mutilado não aceita entrar no Forte nem vai fornecer muita informação útil sobre o interior ou seus habitantes, por dois motivos: primeiro, porque ele não fala o Comum muito bem; e segundo, porque ele espera que os heróis sejam mortos pelos demais habitantes do Forte, e assim poderá ficar com seus tesouros. Caso os heróis saiam vitoriosos, ele planeja enfrentá-los outra vez, já que poderão estar feridos. Um teste de Sentir Motivação feito em segredo pelo Mestre (CD 12) permite aos personagens perceber que o goblin esconde alguma coisa, mas não necessariamente o quê.

Khigan não consegue descrever com exatidão a arquitetura do Forte nem explicar qualquer coisa sobre salas ou corredores. Ele sabe sobre o Bardo Louco, mas não dirá nada. Obviamente, ele também não pode desenhar um mapa...

Os goblins não têm qualquer tesouro em sua cabana (tudo o que tinham foi roubado pelos kobolds). Caso sejam

emboscados aqui, usam a mesma estratégia que adotariam na floresta, escondendo-se para atacar de surpresa com Ataque Furtivo. Caso seja tomada pelos aventureiros, a cabana pode ser um bom lugar de repouso.

Coluna Misteriosa

A vegetação parece evitar esta parte do vale, formando uma clareira à volta de uma pequena elevação. No topo, existe uma coluna de pedra. É cilíndrica, mede cerca de 4m de altura e 1m de diâmetro. Parece uma estrutura comum, exceto por um detalhe: ela flutua cerca de meio metro acima do chão...

Nenhum tipo de força aparente sustenta a construção — no entanto, ela é firme como se estivesse presa a um suporte de rocha sólida. Não pode ser movida empurrando ou puxando, e não cairá de forma alguma, não importando o que os aventureiros façam. Não há nenhum perigo em escalar ou ficar embaixo da coluna (por mais estúpido e imprudente que isso possa parecer). Ela emana magia quando examinada através de *Detectar Magia*.

A coluna é repleta de entalhes e inscrições em baixo relevo, formando algum tipo de escrita antiga. Com um teste bem-sucedido de Conhecimento (arquitetura e engenharia, geografia, história ou masmorras, CD 12), um personagem pode perceber que são os mesmos sinais existentes na misteriosa Cidade Suspensa de Pendrick, no reino de Laughton.

Um personagem que se arrisque a examinar com cuidado a base da estrutura (para isso é preciso deitar-se no chão, embaixo da peça) pode fazer um teste de Procurar (CD 20). Em caso de sucesso, consegue encontrar entre os entalhes algumas partes móveis, que podem ser manuseadas com um teste de Operar Mecanismo (CD 12). Caso isso seja realizado, um ruído revela algo se movendo no topo da coluna.

Devido aos entalhes, escalar a estrutura é fácil (Escalar, CD 10). Se o mecanismo foi ativado com sucesso, haverá no alto da coluna um pequeno compartimento aberto, contendo um tesouro mágico: é um *Anel de Levitação*, que permite ao usuário lançar a magia *Levitação* (apenas em si mesmo) como um Conjurador de 5º nível, uma vez por dia.

🔍 **Experiência:** não há nenhuma armadilha ou perigo real aqui, mas exige-se certo sangue-frio para procurar mecanismos secretos sob uma coluna de pedra que pode a qualquer momento esmagar sua cabeça. Além do próprio anel mágico, desvendar o segredo da coluna dá 50 XP.

Túmulos sem Nome

Uma clareira sinistra abriga, em seu centro, 1d4+1 crânios humanos posicionados sobre amontoados rústicos de pedras, galhos e ossos. Parecem túmulos improvisados, sem inscrições ou símbolos.

Estes infelizes foram antigos caçadores locais, atacados e devorados por monstros. Restaram apenas sua cabeça e algumas costelas. Sozinhos, sem ninguém para enterrar seus restos e dar-lhes um túmulo digno, eles mesmos construíram alguns...

O tumular é um tipo raro de morto-vivo, que pode ocorrer quando uma criatura inteligente não é sepultada de forma condizente com sua cultura e crenças. A cabeça é formada pelo crânio original, enquanto o corpo é feito

de pedras, madeira e outros detritos que existam na região, reunidos em uma forma vagamente humanóide.

A criatura age e luta como um esqueleto comum, podendo também ser esconjurada como tal (como o poder Expulsar Mortos-Vivos). No entanto, não possui garras nem pode segurar armas, atacando apenas com golpes poderosos de suas mãos rochosas. Tumulares atacam qualquer criatura viva que perturbe seu descanso (para isso basta se aproximar a menos de 3m).

Muitas vezes o corpo de um tumular também será formado por tesouros que as criaturas carregavam em vida, incluindo armas e armaduras (mas, nesta forma desarticulada, não funcionam como tais). Estes tesouros podem ser apanhados quando a criatura é destruída, e seu corpo desfeito.

Charco de Sangue

Com suas águas vermelhas e escuras, este charco sinistro tem o aspecto de uma grande e imunda poça de sangue. O fenômeno acontece devido a depósitos de ferro que saturam a água, e formam crostas perto das margens. Não serve para beber: tem cheiro e gosto de sangue.

Infelizmente, o lugar está longe de ser inofensivo. Um grande troll, talvez a criatura mais perigosa em todo o vale, usa o charco como esconderijo. Ele vive imerso no líquido ferroso há tantos anos que suas pernas estão enraizadas no fundo do charco. Sua pele também ganhou um tom ferruginoso, proporcionando uma boa camuflagem: para notá-lo é preciso ser bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15).

O troll tenta atacar de surpresa e dilacerar com as garras qualquer criatura que se aproxime a menos de 1,5m da margem. Graças a seus braços compridos, ele pode atacar oponentes em terra sem precisar sair do charco, e sem que consigam atacar de volta (exceto com armas de ataque à distância). Por outro lado, é muito fácil sair do alcance do troll — basta ficar a mais de 1,5m da margem.

Os aventureiros podem evitar os ataques do troll simplesmente mantendo-se mais de 1,5m distantes da margem. As longas raízes do monstro permitem a ele atingir qualquer ponto do charco, mas não sair dele. Caso seja atacado com fogo, ou suas vítimas estejam fora de alcance, o troll volta a mergulhar.

🧛 **Troll:** 48 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág 31.

🔍 **Experiência:** mesmo preso ao lago, um troll é um adversário muito poderoso para aventureiros de 1º nível. Afugentar o troll forçando-o a mergulhar concede ao grupo 100 XP de recompensa.

Lago Áspero

Os aventureiros chegam ao Lago Áspero com testes bem-sucedidos de Sobrevivência, com ajuda dos goblins, ou por acaso. Quando isso acontecer, leia para os jogadores o seguinte:

Enquanto avançam, a floresta se abre revelando uma grande área aberta, com relva macia, pequenos arbustos e um vasto lago. Suas águas

crystalinas parecem em constante movimento, encrespadas pelo vento, emprestando ao lago o aspecto de uma malha áspera.

Mais ao longe, na margem oposta do lago, uma estrutura de pedra é visível. Parece uma fortificação cercada de muralhas. Provavelmente é o Forte do Leão.

O descampado próximo ao lago é um bom lugar para descanso antes de se aventurar no Forte do Leão. Assim como em clareiras, aqui também pode haver javalis-anões (a chance é maior: 1 ou 2 em 1d6, para 1d4 animais). Use os mesmos testes resistidos de Ouvir e Observar para saber se os javalis percebem os heróis.

A relva serve para dormir, e a água do Lago Áspero é pura. Infelizmente, a água enrugada pelo vento esconde um grande perigo — o lago está infestado de folhas-piranha!

Estes pequenos peixes-planta carnívoros têm o aspecto de folhas mortas de árvores, tornando sua detecção muito difícil. Atacando em cardumes, são difíceis de contra-atacar e podem reduzir uma criatura do tamanho de um homem a um esqueleto em minutos!

Qualquer personagem que entre no lago (para se banhar, tentar nadar até o Forte, procurar tesouros ou qualquer outro motivo) atrai imediatamente um cardume de folhas-piranha, que ataca dentro de uma rodada. Um personagem bem-sucedido em seu teste de Observar (CD 20) pode fazer um teste de Natação (CD 13) para escapar do lago antes de ser atacado. Falhando em seu teste de Natação, será atacado normalmente. Falhando no teste de Observar, sofrerá ainda um ataque-surpresa.

Mesmo que um cardume seja dispersado, outro virá para substituí-lo em 1d4 rodadas. Cada cardume ataca apenas uma pessoa; uma mesma vítima não pode ser atacada por mais de um cardume, mas sempre haverá pelo menos um cardume para cada personagem na água.

No fundo do lago, a mais ou menos 50m da margem, há um tesouro de ND 2 formado pelos pertences de vítimas anteriores. Enxergá-lo nas profundezas exige um teste de Observar (CD 16). Chegar até ele exige três testes bem-sucedidos de Natação (CD 15), sendo que cada teste consome uma rodada. Retornar exige mais três testes. É improvável que os aventureiros consigam apanhar esse tesouro e sobreviver ao enxame mortal, mas podem recorrer a meios criativos (como a magia *Telecinésia*).

✎ **Experiência:** dispersar um cardume de folhas-piranha concede 100 XP ao grupo. Recuperar o tesouro no fundo do lago concede, além do valor do próprio tesouro, mais 50 XP.

O Forte do Leão

Supondo que os personagens se aproximaram do Forte contornando o lago (uma vez que nadar seria morte quase certa), leia para eles o seguinte:

Conforme vocês percorrem as margens do Lago Áspero, conseguem distinguir melhor os detalhes da fortificação. Suas muralhas ainda estão íntegras,

A Ordem do Leão Valente

O castelo arruinado foi, em tempos passados, a base principal para a Ordem do Leão Valente, uma das mais prestigiosas ordens de cavaleiros em Moreania.

A ordem era formada principalmente por guerreiros, paladinos, monges, clérigos e druidas — estes últimos ocupam papéis importantes nos Reinos de Moreania, assumindo cargos de liderança, bem diferentes do tradicional sacerdote selvagem e recluso conhecido em outras terras. Também devido ao passado de devastação sofrido pela Ilha Nobre, esta e outras ordens de cavalaria assumem o papel de proteger as pessoas e a vida selvagem, preservando as riquezas naturais. Assim, a missão principal da Ordem do Leão Valente nesta região consistia em proteger o Vale da Caçada e outras áreas selvagens.

Na proteção das muralhas do Forte do Leão, os guerreiros aspirantes eram treinados, os veteranos condecorados e os mortos homenageados. Seus membros prestavam reverência aos Irmãos Selvagens e seguiam treinamentos e códigos de conduta severos. Isolados, atingiam o mais alto grau de maestria em combate, desenvolvendo técnicas e estilos de luta que sobrevivem até hoje.

Durante suas numerosas aventuras, a ordem adquiriu tesouros variados, sempre empregados a serviço do bem. Entre eles, destacam-se o *Escudo de Brachian* e as *Manoplas de Brachian*, ambas originalmente pertencentes a um dos maiores tiranos e conquistadores de Moreania.

As causas reais da extinção da ordem, bem como o abandono do Forte do Leão, são mistérios que até hoje persistem. O fato é que, sem a proteção dos cavaleiros e druidas, o forte e o Vale da Caçada foram ocupados por seres pestilentos como kobolds, goblins e — especialmente — o Bardo Louco.

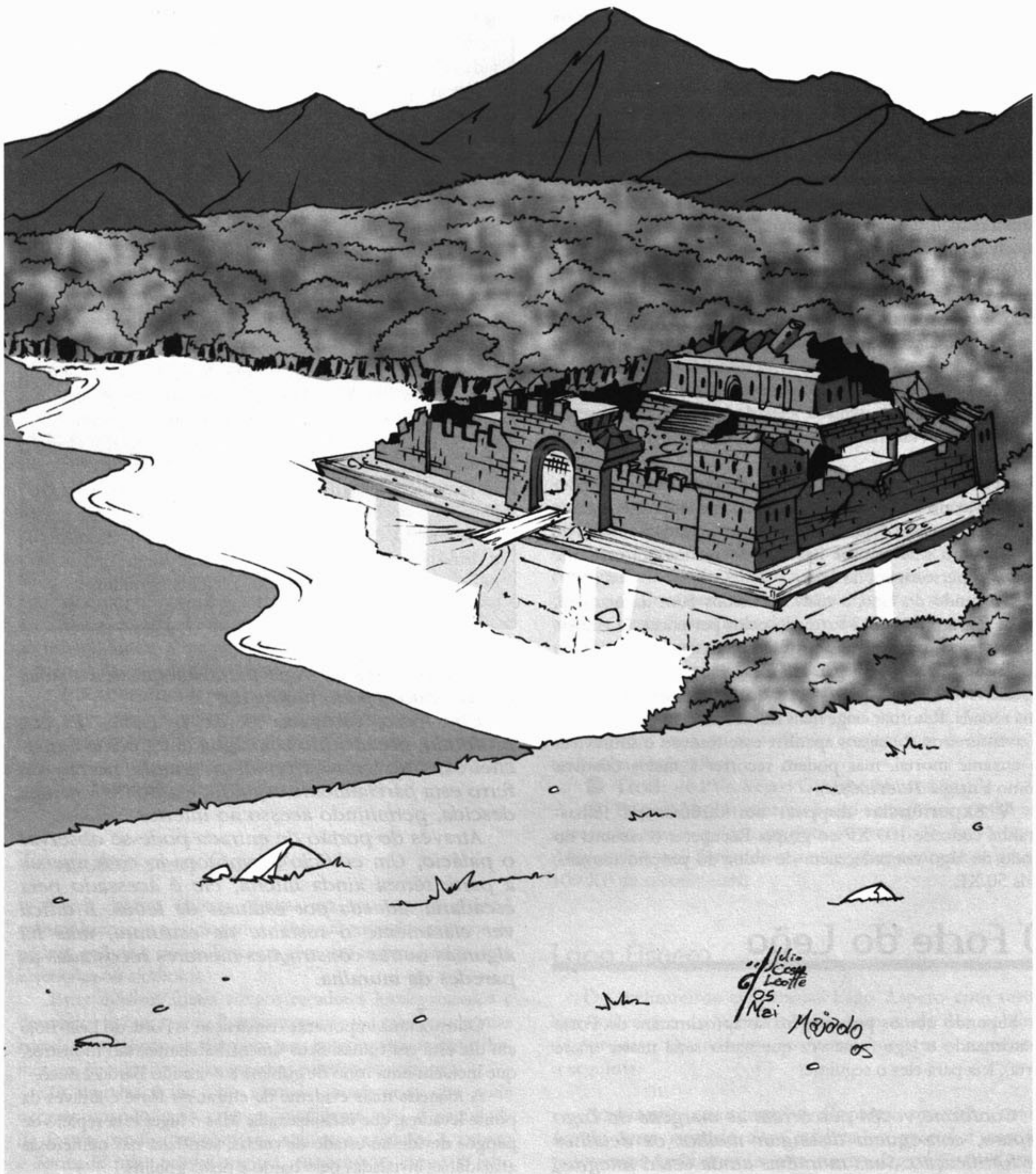
unindo as torres de vigia parcialmente derrubadas e mantendo o pátio protegido.

Um fosso escavado cerca o Forte. Parece profundo, preenchido com água enegrecida e malcheirosa. No muro frontal, o grande portão de ferro está parcialmente erguido, e a ponte levadiça descida, permitindo acesso ao interior.

Através do portão de entrada pode-se observar o palácio. Um edifício desmoronado com apenas a parte térrea ainda inteira, ele é acessado pela escadaria ladeada por estátuas de leões. É difícil ver claramente o restante da estrutura, mas há algumas outras construções menores recostadas às paredes da muralha.

Outrora uma imponente construção, o Forte do Leão hoje em dia está em ruínas. Seus únicos habitantes são monstros, que incluem uma tribo de goblins e o temido Bardo Louco.

A maneira mais evidente de entrar no forte é através da ponte levadiça, que está abaixada. Mas o lugar está repleto de perigos devido ao estado de ruínas, sem falar nas numerosas armadilhas instaladas pelo bardo e pelos goblins.



1. Entrada/Ponte Levadiça

A ponte levadiça está abaixada, permitindo a entrada até o interior das muralhas. Tem 6m de largura e mais de 10m de comprimento, feita de grandes toras presas por barras de ferro.

O aspecto da madeira denuncia seu estado podre, e as barras enferrujadas estão perigosamente dobradas. A ponte era suspensa por grossas correntes, mas estas estão quebradas e caídas no fosso. Também pode-se ver duas guaritas laterais, de onde pendem os restos das correntes.

A muralha se estende para os lados até terminar em torres. A torre esquerda está em melhores condições, ainda com suas janelas altas e estreitas: eram seteiras, onde os arqueiros podiam disparar contra os invasores. A torre direita desmoronou.

As correntes que permitiam içar a ponte estão quebradas, e o portão de ferro emperrado. Não há como fechar a entrada do forte.

O estado da ponte é muito precário. A madeira está podre, e os reforços metálicos estão enfraquecidos pela ferrugem. Um personagem bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15) ou Conhecimento (arquitetura, CD 12) pode encontrar pontos mais resistentes que permitam a passagem do grupo.

Caso contrário, qualquer pessoa pesando mais de 80kg (incluindo equipamento) que tente atravessar fará a ponte desabar quando chegar à metade. Quem estiver na ponte deve então ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 12) para não sofrer 1d6 pontos de dano pela queda. Personagens bem-sucedidos não sofrem dano, mas mesmo assim caem no fosso (veja adiante a área 2).

Há um kobold dormindo na torre esquerda. Faça para ele um teste de Ouvir (CD 20) a cada dez minutos, ou sempre que os personagens fazem algum barulho (como desmoronar a ponte). Se acordar, o kobold avistará os invasores e usará a seteira para atacá-los com flechas. Este kobold recebe um bônus de +8 em sua CA devido à proteção oferecida pela seteira. Para mais detalhes, veja a área 4.

Existe a possibilidade de escalar a muralha. Para isso um teste de Escalar (CD 15) deve ser feito, uma falha por mais de 10 pontos ocasionará uma queda, cuja consequência será 1d6 pontos de dano e ainda fará com que o personagem mergulhe no fosso (ver o item "2. Fosso", para mais informações).

🦋 **Experiência:** passar pela ponte sem cair dá 50 XP.

2. Fosso

Existe um fosso de proteção escavado à volta do forte. Tem em média 6m de largura. É difícil dizer a profundidade, pois a água está podre. Bolhas pegajosas estouram na superfície viscosa, que lembra piche.

Os personagens podem chegar ao fosso caindo da ponte (área 1) ou descendo voluntariamente. A água

não é profunda (menos de 1m), não oferecendo risco de afogamento, mas está contaminada. Este fosso foi habitado por um cubo gelatinoso, que devorava restos lançados aqui pelos monstros. Um dia o monstro morreu, e sua massa coloidal misturou-se à água, resultando em uma gosma repulsiva e infecciosa.

Qualquer personagem que entre em contato com esta água deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 10) ou contrairá uma doença semelhante à Febre do Carniçal: a doença se manifestará em 1 dia, causando a perda de 1d4-1 pontos de Constituição e Destreza por dia. A vítima deve fazer um novo teste de Fortitude todos os dias para evitar novas perdas, mas vai curar-se apenas quando conseguir dois sucessos seguidos. Caso sua Destreza ou Constituição chegue a 0, a vítima morre. Personagens com o talento Aura Sagrada são imunes a esta doença.

3. Guaritas

As guaritas são acessadas apenas pela porta que leva ao pátio interno do forte. As portas estão abertas.

A pequena sala está vazia, apenas um mecanismo enferrujado ocupa o lugar. Pode-se ver que um jogo de alavancas, engrenagens e correntes controlavam o portão de entrada e a ponte levadiça.

Os mecanismos que permitiam erguer e baixar o portão e a ponte levadiça não funcionam mais, estão estragados há tempos. As engrenagens estão emperradas e recobertas de uma espessa camada de ferrugem.

Em cada guarita, um teste bem-sucedido de Procurar (CD 16) revela que uma adaga foi usada para prender a engrenagem primeiramente, essa adaga está estragada, mas em sua empunhadura existe uma pequena esmeralda (no valor de 100 PO). É possível remover as adagas com testes de Operar Mecanismos (CD 20), mas isso provoca a queda do portão, que não poderá ser erguido novamente.

4. Vigia na Torre

Das quatro torres de vigia, esta é a única que ainda mantém parte da estrutura intacta. Seu nível térreo pode ser acessado por uma porta que leva ao pátio interno. A parte superior tem entradas pelos passadiços que seguem a extensão das muralhas. As paredes voltadas para o exterior têm janelas altas e finas. Caso os personagens entrem na torre, diga o que segue:

O interior da torre está todo destruído, apenas escombros do que deveria ser uma escada ao centro jazem no chão. Pedacos de laje ainda formam um precário andar superior a 4m acima das ruínas.

O andar superior está parcialmente desmoronado, firme apenas perto dos cantos. Percorrer o andar superior exige um teste de Saltar (CD 8) para alcançar os pedaços seguros de

chão. Em caso de falha, um personagem com as duas mãos livres ainda pode tentar se agarrar à borda com um teste de Força (CD 8). Falhar em ambos os testes provoca uma queda que causa 1d6 pontos de dano.

Na torre vive um kobold subordinado do Bardo Louco. Seu trabalho é vigiar a entrada, mas na verdade o bicho passa grande parte do tempo dormindo. Ele acorda apenas se tiver sucesso em um teste de Ouvir (CD 20) a cada dez minutos, ou cada atividade barulhenta dos aventureiros.

O kobold atacará intrusos na área 1 com seu arco curto, com um bônus de +1 por sua posição elevada. Ele ainda recebe um bônus de CA+8 contra ataques vindos de fora, pela proteção da seteira. O kobold cessa de atacar se acabarem suas 20 flechas, se os intrusos saírem de alcance ou se conseguirem entrar no pátio interno. Neste último caso, ele se esconde dentro da torre (no andar superior) e espera a entrada de alguém.

Para alguém que entre pelo andar térreo perceber o kobold escondido exige um teste de Observar (CD 25) devido ao excelente esconderijo; vindo pelo andar superior, a dificuldade cai para CD 16. Personagens que não percebam o kobold estarão sujeitos a um ataque surpresa, com flechas ou espada curta (ambos com bônus de +1).

Kobold: ND ½; LM; DVs 1d6; PVs 4; Inic +1; Desloc 9m; CA 15, toque 12, surpresa 14; Ataques: +1 espada curta (1d6-1) ou +2 arco curto (1d6); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz; Fort +2, Ref +3, Von -1; For 8 (-1), Des 13 (+1), Cons 10, Int 10, Sab 9 (-1), Car 8 (-1); **Perícias:** Arte da Fuga +3, Equilíbrio +3, Escalar +3, Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +5; **Talentos:** Esquiva, Prontidão; **Equipamento:** arco curto, 20 flechas, espada curta.

Experiência: derrotar o kobold pelo lado de fora (na área 1) concede 200 XP; pelo lado de dentro, 100 XP.

5. Torres Destruídas

Esta torre outrora usada para vigiar os arredores do forte está totalmente desmoronada. O teto e a laje do andar superior sucumbiram, e destruíram a escada circular que dava acesso ao piso de cima. Apenas escombros e detritos se espalham pelo chão.

Estas torres estão totalmente destruídas. Não é possível percorrer o andar de cima. Todas as passagens estão abertas.

As torres não contêm nada interessante, mas o Mestre pode incluir poções de *Curar Ferimentos Leves* (1d8 +5 PVs) escondidas (Procurar, CD 15) para ajudar os jogadores; ou ninhos com 1d4+1 ratos gigantes para atrapalhar. Ambos são descritos no GUIA DO MESTRE.

Experiência: derrotar ratos gigantes concede 35 XP cada.

6. Pátio Interno

O amplo pátio interno de terra batida abriga diversas edificações. A mais imponente, ao centro, é o Palácio da Ordem do Leão Valente. Toda a cobertura, torres e andares superiores ruíram, restando apenas o pavimento térreo. A entrada

do palácio é marcada por uma escadaria e duas estátuas de leões em mármore branco, posicionadas como se estivessem guardando o local.

No pátio, há restos de construções menores, muitas totalmente arruinadas. Aquelas que ainda oferecem alguma integridade ficam no lado oeste. Parecem ser um estábulo, um templo e duas casas térreas com telhado de sapé.

Durante cada hora em que os personagens circulam pelo pátio, pode ocorrer um Encontro Aleatório de ND 1 (veja no GUIA DO MESTRE).

Experiência: cada encontro de ND 1 dá 100 XP.

7. Passadiços

Estas plataformas de madeira seguem toda a extensão das muralhas, na altura certa para que um humano consiga observar acima dos enormes muros. Antigamente, eram conectados pelas torres, mas estas tombaram. Agora, os passadiços só podem ser alcançados pelas escadas que levam ao pátio interno.

Não há nada nos passadiços, mas os lacaios de Mineh montaram armadilhas ao longo deles. Nos pontos onde há uma "P" existem pisos falsos que, quando pisados, levam a uma queda.

Fosso comum (ND 1). A abertura é escondida por um alçapão. Tem 6m de profundidade e uma queda causa 2d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar (emperrando ou cobrindo a abertura).

Experiência: passar pelas armadilhas sem ativá-las rende uma recompensa de 100 XP cada.

8. Estábulo

Esta estrutura parcialmente desmoronada era provavelmente um estábulo para os cavalos e outras montarias dos guerreiros. O chão está recoberto de detritos e palha podre, e algumas cocheiras ainda se mantêm intactas. Bem ao fundo, alguns barris e uma mesa se posicionam contra a parede de madeira.

Com um teste de Procurar (CD 14) os jogadores podem achar, em meio aos barris, um pequeno baú. Ele está fechado, mas pode ser aberto com Abrir Fechaduras (CD 15) ou pela força (caso o baú sofra 10 pontos de dano). Dentro do baú, há um pergaminho mágico contendo quatro magias *Montaria*.

9. Dormitórios

A entrada deste pequeno edifício é guardada por uma porta dupla, que está entreaberta e totalmente despedaçada.

Quando entram, vocês observam que o lugar servia como dormitório e salão de lazer. Variadas camas desgastadas com colchões rasgados se espalham desordenadamente pelo local. Para cada cama há uma arca. Em outro ambiente, mesas e cadeiras estão tombadas e reviradas.

Mas chama atenção o cadáver de um goblin sobre uma das camas. Deve estar ali há poucos dias. Ele teve as duas pernas amputadas e parece que morreu de tanto sangrar.

O goblin pertencia à Tribo Guilhotina, e deve ter sido alguém que irritou muito o líder Fargh. Não tem nenhum pertence, exceto uma corrente no pescoço, trazendo pendurada uma chave de ferro (esta chave abre a porta para a Cidadela Goblin; veja a área 28).

Não há nada de valor nas camas e baús, somente algumas armas enferrujadas. São adagas, lanças, maças, espadas curtas e longas, espadas montante, machados de batalha e de duas mãos, martelos de guerra e armas de haste (pelo menos duas peças de cada). Todas estão em condições precárias, provocando um redutor de -1 nos ataques e danos quando utilizadas.

10. Refeitório

As portas duplas para o refeitório contêm uma armadilha de ND 1: uma lâmina mecânica salta do batente da porta, fazendo um arco amplo. Ataca com +10, dano de 1d8 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

Após a armadilha, os personagens podem entrar:

Por incrível que pareça, este salão ainda se encontra em bom estado. Mesas estão dispostas ordenadamente, cercadas por cadeiras de madeira. Ao fundo, o que parece ser uma cozinha aberta ao salão ainda contém alguns potes e travessas inteiras. Esses recipientes guardam frutas podres e líquidos de aparência duvidosa.

O mais incomum é a presença de dois corpos em decomposição no meio do salão. O cheiro de putrefação é nauseante.

A razão para tudo estar bem conservado neste local é a armadilha de lâmina preparada pelo Bardo Louco, ferindo ou desencorajando intrusos.

Ele também deixou dois “presentes” para possíveis invasores: os corpos no chão na verdade são zumbis, que aguardam para atacar. Um personagem que se aproxime até 3m dos corpos pode fazer um teste de Observar (CD 15) para perceber que na verdade são mortos-vivos, evitando um ataque-surpresa. Um personagem com o talento Expulsar Mortos-Vivos, por sua familiaridade com estes monstros, pode fazer esse teste à distância.

Personagens desprevenidos que se aproximem a menos de 1,5m sofrem um ataque-surpresa das criaturas.

☠ **Zumbis (2):** 9 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 31.

🗡 **Experiência:** ultrapassar a armadilha garante 100 XP; derrotar os zumbis, mais 100 XP.

11. Mausoléu

As portas duplas para o mausoléu estão preparadas com uma armadilha de ND 1: uma besta automática escondida dispara contra a vítima. Ataca com +10, dano de 1d6 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para desarmar.

Depois de vencida a armadilha, os heróis podem entrar:

Ao entrar no recinto, um vento frio gela suas espinhas. O local é recoberto por granito cinza. Logo à frente, um grande túmulo é iluminado por dois braseiros. O fogo azulado dos braseiros parece mágico, não emana calor algum. Objetos religiosos estão espalhados por todo o local.

Um pequeno altar oferece espaço para uma pessoa acender velas e rezar diante das imagens. A oeste há quatro outros túmulos. A parede contém urnas funerárias que parecem cavidades guardando ossadas humanas. Todos os túmulos têm inscrições, e as urnas trazem placas de bronze abaixo de cada uma.

A leste, uma escada em caracol desce para um piso subterrâneo. Não há luz lá embaixo.

Este é o antigo mausoléu e templo religioso da Ordem do Leão Valente. Seus mortos em combate eram sepultados neste santuário, onde os outros membros da ordem oravam por seu descanso. Há muitos nomes nas tumbas e urnas, mas não o nome Alock Veinhard.

Abriu qualquer dos caixões ou danificar as urnas provoca a imediata ira de 1d6 esqueletos, que atacam os invasores.

Mesmo destruídos, os mortos-vivos são reconstruídos em 1d4 dias e retornam para seus túmulos, e voltam a atacar quaisquer profanadores.

☠ **Esqueletos (1d6):** 6 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE na pág. 25.

Derrotando os esqueletos, os heróis podem apanhar uma espada montante guardada dentro do túmulo principal — que leva o nome de Lorde Heixvar Fillenson, o mais antigo mestre dos guerreiros da ordem. Esta espada montante +1 é famosa em lendas (pode ser reconhecida com Conhecimento de Bardo, CD 20), e cravejada com nove pequenas safiras pequenas (que valem juntas 1.350 PO).

Para descer a escada, os personagens precisam de iluminação. Os braseiros estão fixos no chão, suas chamas não queimam nem apagam de forma nenhuma. As oito velas podem ser levadas: elas duram 2 horas cada e iluminam até 6m, mas apagam facilmente com quedas e movimentos bruscos (um teste bem-sucedido de Reflexos, CD 15, evita que apaguem nestas situações).

🗡 **Experiência:** 100 XP por ultrapassar a armadilha, 35 XP por cada esqueleto derrotado.

O Palácio da Ordem

O palácio é a principal construção no Forte do Leão. Aqui as estratégias de guerra eram traçadas, os julgamentos de criminosos realizados, festas e condecorações sediadas.

Este palácio poderia ter sido maravilhoso antigamente, uma verdadeira obra-prima arquitetônica com vários andares, porém agora é somente uma ruína. Resta apenas o piso térreo, que pode ser alcançado por de uma escadaria. No final da escada, acima da porta, há um lema: "Força e Coragem".

Duas grandiosas estátuas de leão, do tamanho de animais reais, repousam nas laterais da escada. Elas movem suas cabeças e olham para vocês...

As estátuas são uma armadilha mágica, construída pelos antigos habitantes do forte. Elas sentem a presença de auras malignas, como se tivessem o talento Detectar o Mal.

Se houver entre os aventureiros alguém de tendência Maligna (ou carregando um item amaldiçoado), as estátuas sopram pelas bocarras uma nuvem de gás venenoso (uma armadilha de ND 2). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar. O veneno causa a perda de 1d6 pontos de For, Des e Cons; teste de Fortitude com CD 18 para evitar.

As estátuas podem ser danificadas apenas com armas mágicas +2 ou melhores. Elas movem suas cabeças acompanhando o grupo mas, se não houver pessoas ou itens malignos, não fazem mais nada.

As portas duplas no final da escada estão fechadas, mas não trancadas.

✚ **Experiência:** 200 XP por sobreviver à armadilha, caso ela dispare.

12. Hall

Quando entram no palácio, vocês se deparam com um amplo salão. Tochas presas nas paredes se acendem como por mágica, revelando outra porta dupla ao norte e duas portas simples a leste e oeste. O local está completamente vazio, exceto por quadros e tapeçarias puídas espalhadas desordenadamente nas paredes.

Um grande espelho com moldura dourada está fixado ao sul da parede leste. Tudo está recoberto por uma fina camada de pó.

Este hall servia para receber visitantes, pedidos de ajuda ou realizar julgamentos de criminosos. Sendo uma área de grande circulação, o salão não contava originalmente com nenhum tipo de mobília, exceto quadros e tapeçarias. Aquelas que ainda restam exibem figuras de leões, além de guerreiros com faces de leões.

O espelho é mágico. Uma pessoa diante dele pode "ver" qualquer doença ou maldição que esteja em seu corpo, mesmo que não esteja sentindo nada nem sofrendo qualquer efeito evidente. A doença aparece na forma de vermes ou pústulas verde-escuras.

O funcionamento do espelho pode ser desvendado com um teste de Conhecimento (Arcano) (CD 14), Conhecimento de Bardo (CD 20) ou pela da inscrição em idioma celestial na moldura. Note que o espelho pode ajudar jogadores que estejam doentes por cair no fosso (área 2), uma vez que a doença só aparece no dia seguinte.

Removidos de seus suportes, as tochas e o espelho deixam de funcionar. Só voltam a ser úteis quando devolvidos ao lugar original.

✚ **Experiência:** 50 XP de recompensa por descobrir como o espelho funciona.

13. Salão de Festas

Este salão apresenta numerosas mesas redondas, cercadas de cadeiras, mas com bastante espaço livre no centro. Um imenso e belo lustre de cristal ornamenta o teto; subitamente todas as velas se acendem no momento em que vocês entram, iluminando o ambiente.

Aqui também as paredes são repletas de quadros, tapeçarias e cortinas estragadas. Está tudo muito empoeirado, parece que ninguém entra aqui há séculos. Há uma porta entreaberta na parede norte.

Exceto pelas muitas mesas e cadeiras, o salão está quase vazio. Mas há uma pequena e bela harpa repousando sobre um suporte, atrás de uma cortina (Procurar, CD 12). Caso seja apanhada ou apenas tocada por uma criatura viva, a harpa mágica começa a emanar uma bela e tranqüila melodia durante 10 minutos.

A Harpa de Djanina nunca toca duas vezes a mesma música e vale 300 peças de ouro. Ela ainda funciona normalmente caso seja removida, e oferece um bônus de +2 para testes de Atuação enquanto toca. A harpa não cessa de tocar enquanto está em contato com um ser vivo (mas pode ficar em silêncio quando manuseada com luvas ou guardada em mochilas).

✚ **Experiência:** 30 XP por encontrar a harpa.

14. Sala de Julgamentos

Ao abrirem a porta, candeeiros recostados nos cantos da sala se acendem.

O lugar parece um pequeno tribunal: há um palanque para o juiz, um banco para o júri, uma cadeira para o réu e um auditório. A mobília é feita de madeira escura. Sobre a mesa do juiz há um martelo e um grande livro. Uma outra porta ao norte está aberta.

Esta câmara inteira está sob efeito permanente de uma magia Zona da Verdade.

O martelo de madeira é comum, mas o livro é mágico. O tomo leva o título "O Código dos Justos": em seu interior há leis e regras de conduta, o rigoroso código da Ordem do Leão Valente. Aquele que estudar suas 500 páginas (o que levaria pelo menos três dias) será abençoado pela justiça, assumindo tendência Leal e Bondosa (caso não seja) e recebendo 2 pontos permanentes de Carisma.

O livro vale 10.000 peças de ouro. Seus poderes desaparecem assim que um personagem tenha lido suas páginas e recebido seus benefícios (então será um livro comum, no valor de 100 PO).

15. Sala do Trono

Todas as portas para esta sala estão trancadas. Abri-las exige um teste de Abrir Fechaduras (CD 20) ou Força (CD 25). Também é possível despedaçá-las com armas (as portas têm 50 PVs cada).

Esse deve ser o maior aposento do palácio. Além da porta pela qual entraram, há também outras duas. A iluminação é difusa, sem tochas ou velas como nos outros ambientes. Ao norte a parede se inclina em um ângulo fechado e depois recua em direção ao centro da sala.

Um majestoso trono de pedra se recosta no recuo da parede norte. Uma criatura humanóide no trono parecia estar meditando. Com a chegada de vocês, ele se levanta. Por suas feições felinas, olhos amarelos luminosos e juba farta, parece ser um homem-leão. Um tipo de gente comum em Moreania.

Este humanóide, de nome Sir Hellon Finäwe, talvez seja o último integrante vivo da Ordem do Leão Valente.

Sir Hellon estava em peregrinação pelos reinos. Voltou recentemente, encontrando o forte destruído e nenhum sinal de seus companheiros. Impotente, trancou-se na sala do trono, esperando pelo retorno de alguém. Estava em transe de meditação, para não envelhecer nem precisar de água ou comida. Acaba de ser despertado pelos aventureiros.

Embora tenha sido um cavaleiro valoroso, o homem-leão não está bem. Encontrar o Forte do Leão destruído e seus amigos desaparecidos foi um grande choque, que abalou sua sanidade. Com seu transe interrompido, ele estará surpreso com a chegada dos heróis, recebendo-os com desconfiança e hostilidade.

Caso os aventureiros estejam carregando qualquer item encontrado no castelo (especialmente a espada de Lorde Heixvar Fillenson; veja a área 11), o leão reconhece o tesouro e ataca:

— Malditos! Foram vocês que destruíram a ordem! Então morram! Assim como mataram Lorde Heixvar!

Se ninguém tiver tesouros do castelo, e com um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD 16), o leão adotará uma postura mais amistosa. Mas ele tem dificuldade em lembrar do passado, perdeu a noção do tempo e não pode oferecer nenhuma dica útil. Apenas dirá que voltou de uma missão e encontrou tudo destruído.

Caso a Diplomacia falhe, há chances iguais (50%) de que Hellon ataque ou fique amigável.

Uma vez amigo, o homem-leão se oferece a ajudar caso os aventureiros revelem sua missão. Se os jogadores assim quiserem, preencha uma Ficha de Personagem para Hellon com suas estatísticas e entregue para os jogadores, que poderão controlá-lo. Atenção: o leão é um NPC, os jogadores não podem forçá-lo a fazer coisas arriscadas e estúpidas (como avançar na frente sempre que entram em um lugar perigoso). Se isso acontecer, interfira dizendo que "Hellon não aceita fazer isso".

Se um novo jogador quer participar da aventura após ela ter sido iniciada, ele poderá jogar com Hellon (que é um Combatente de 1º nível). O mesmo vale para algum jogador cujo personagem tenha morrido.

A sala esconde uma passagem secreta atrás do trono. Um teste de Observar (CD 25) ou Procurar (CD 20) revelam a passagem. Arrastando o trono, uma escada se torna visível, levando para os subterrâneos do forte. Hellon sabe sobre esta passagem, dispensando testes se ele estiver no grupo.

✂ **Experiência:** 100 XP por vencer Hellon em combate, ou então convencê-lo a não lutar.

16. Biblioteca

A porta a sul está aberta, a porta a leste está trancada.

Quando entram no salão, vocês logo percebem que se trata de uma biblioteca. Infelizmente, o colapso do palácio permitiu que água e umidade invadissem o recinto, provocando enorme estrago nos livros.

Além de prateleiras com livros embolorados, uma mesa redonda de madeira é cercada por bancos de leitura, no centro da mesa um globo mágico de vidro emite uma forte luz. A oeste há uma passagem que leva até uma escada, mas esta desmoronou e não permite mais acesso aos andares superiores, caso houvesse ainda algum.

Quase todos os livros estão imprestáveis, mas com um teste de Procurar (CD 16) é possível achar um estojo de couro bem fechado, contendo dois pergaminhos mágicos. Um deles, divino, contém *Curar Ferimentos Leves* (2 vezes), *Benção* e *Escudo da Fé*. O outro é um pergaminho arcano com as magias *Compreender Idiomas*, *Detectar Magias* (2 vezes) e *Sono*.

Examinado de perto, o globo de luz mostra uma pequena criatura alada aprisionada. Quando quebrado, ele liberta uma fada feita de luz. A criaturinha mágica agradecida transforma uma das tochas nas paredes em uma *Tocha de Chama Contínua* antes de desaparecer.

17. Sala do Conselho

A porta a sul está aberta, a porta a oeste está trancada.

Este salão é iluminado por tochas que se acendem automaticamente. Não tem qualquer mobília, exceto uma enorme mesa retangular com mais de 40 cadeiras. Deveria ser uma sala de reuniões. Como em todo o palácio, o pó tomou conta do lugar, mas distinguem-se sobre a mesa alguns mapas e pergaminhos com anotações.

Os mapas e notas são sobre uma estratégia de batalha. O mapa sinaliza uma ilha longínqua de nome Coreallis, e o nome de Alock Veinhard está marcado como comandante de uma missão. Também aparecem os nomes Greiph (um nome feminino nestes reinos) e Movrian Trewar.



Uma gravura exibe uma estrela de vidro, chamada *Estrela-das-Marés*. Segundo as anotações, ela teria sido criada pelo poder de seis itens mágicos que pertenciam a Brachian, o Imbatível. Os seis itens teriam sido divididos entre os três Heróis da Estrela, famosos por salvar Corealis de uma invasão de demônios marinhos.

A última informação que se pode extrair das velhas inscrições é o paradeiro de Greiph; ela seria, hoje, líder de uma guilda de aventureiros na cidade de Otebo.

As Masmorras do Forte

Existem três acessos possíveis para os subterrâneos do forte. Um deles fica no mausoléu (área 11), outro atrás do trono no palácio (área 15), e o terceiro através de um túnel construído por Fargh, o chefe goblin. Este último fica no exterior e está bem camuflado: deve-se ter sucesso em um teste de Observar (CD 20) para notar a entrada. Dificilmente os jogadores usarão esse túnel para entrar no Forte do Leão, mas podem mais tarde usá-lo para sair.

18. Catacumbas

A luz que trazem consigo revela um salão repleto de túmulos de pedra e urnas funerárias.

O local parece ser uma imensa catacumba. Alguns caixões foram violados, e pedaços de ossos se espalham pelo chão. O fedor é insuportável.

No canto sudeste, um som de mastigação é fracamente audível. Um vulto parece se levantar, sua forma encurvada avança na direção de vocês. Sob a luz ele se revela como um humanóide de pele azulada, com dentes pontiagudos cheios de carne rasgada. Ele prepara as garras para atacá-los.

A criatura é um carniçal, ou ghoul, trazido por Mineh. Estava se banquetear com os corpos, mas a carne fresca dos aventureiros mostra ser uma refeição bem mais saborosa.

Carniçal: 13 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 24.

Depois de enfrentar o carniçal, os heróis podem procurar por pistas e notar as portas existentes no salão. Com algum tempo de procura, encontram a tumba do guerreiro Alock Veinhaud... mas a tampa do túmulo está aberta, e a cripta vazia!

Os demais túmulos parecem normais, exceto pela violação do carniçal. Porém, com um teste de Procurar (CD 20), os aventureiros encontram um pequeno saco contendo quatro poções (duas *Curar Ferimentos Leves*, uma *Invisibilidade* e uma *Patas de Aranha*).

Experiência: 100 XP por derrotar o carniçal.

19. Escada Secreta

Esta é a escada secreta que fica atrás do trono. Ela acaba neste pequeno aposento, que contém mais duas passagens secretas. São claramente visíveis pelo lado de dentro, mas por fora (áreas 18 e 21) exigem testes de Procurar (CD 20) para serem reveladas. O local está vazio.

20. Interdição

Esse pequeno corredor de ligação não contém nada além de uma armadilha instalada pelos goblins. Uma espécie de guilhotina gigante alojada no teto, pronta para apanhar aquele que atravessar o corredor. Esta armadilha é um orgulho técnico de Fargh, uma lâmina mecânica muito comprida salta do teto, fazendo uma descida vertiginosa (ND 1). Ataca com +10, dano de 1d8 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

Experiência: 100 XP de recompensa por passar com sucesso pela armadilha.

21. Arsenal

Ao entrar neste salão nota-se o poder bélico que a Ordem do Leão Valente um dia teve. Inúmeros hacks e prateleiras guardavam armas, cabides especiais sustentavam armaduras. Uma bigorna e forno funcionavam como oficina de ferreiro para reparos, e alvos de palha serviam para treinamento de tiro.

Quase tudo foi levado. Poucos itens permaneceram, e mesmo estes parecem estragados.

Procurando entre as armas e armaduras restantes, os aventureiros encontram uma cota de malha ainda em bom estado, além de uma maça e uma espada longa ainda úteis.

A porta secreta na parede leste foi escavada pela Tribo Guilhotina e não está bem camuflada. Um teste de Observar (CD 14) ou Procurar (CD 11) denunciam a passagem.

22. Corredores de Ligação

Estes corredores estão vazios, mas podem ser bons lugares para descansar caso as portas norte e sul sejam vigiadas.

23. Sala das Colunas

A utilidade verdadeira deste salão ficou esquecida no tempo, mas as seis colunas ainda sustentam o teto a quase 6m de altura. Mineh usou a sala para sediar um de seus enigmas insanos: a porta sul serve de entrada para o seu Labirinto Ilusório (veja adiante).

Essa imensa câmara parece vazia, exceto por seis colunas colossais alinhadas de leste a oeste. Há uma grande porta ao sul, feita de metal. Diante dela, no chão, há seis pequenos bastões de ferro. A porta tem inscrições na superfície que dizem:

"Para entrar no reino do bardo, encontre a sétima coluna. Dizem que ela começa a oeste e termina a leste."

Os bastões de ferro têm o formato de prismas quadrados, com marcas nas duas menores faces (Observar, CD 5). Essas marcas são as letras "A", "C", "L", "N", "O" e "U".

As seis colunas, se examinadas, têm pequenos orifícios quadrados, que permitem o encaixe perfeito dos bastões (Procurar, CD 12). Se os bastões forem encaixados na ordem, de oeste para leste, formando a palavra "Coluna", o enigma será solucionado e a porta destrancada com um estalo.

Dica: Mestre, entregue para os jogadores pedaços de papel com as seis letras, para que tentem descobrir a palavra.

Qualquer tentativa de abrir a porta sem solucionar o enigma, ou se ele tiver sido resolvido erroneamente, ativará uma armadilha mágica: tocar na porta provoca um poderoso choque elétrico que causa 1d8 +5 pontos de dano, sem direito a testes de resistência. Após o primeiro choque a armadilha não funciona outra vez.

🔪 **Experiência:** a resolução do enigma dá 200 XP.

Cidadela Goblin

Esta parte da masmorra foi escavada e/ou adaptada pela Tribo Guilhotina a mando de seu chefe Fargh. Os salões e corredores deste local são toscamente escavados, sem qualquer acabamento. Os pontos marcados com "G" são locais fixos de patrulhas goblins.

👤 **Goblins:** 4 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 26.

Cada patrulha é formada por 1d4 goblins, armados e equipados de forma normal, oferecendo um encontro de ND 1.

🔪 **Experiência:** cada goblin derrotado dá 50 XP.

24. Sala de Tortura

A escavação na rocha é bem rudimentar e, à medida que vocês avançam, ela se alarga para formar um salão. Outra passagem segue no lado oposto. O lugar está cheio de engenhocas: são guilhotinas de tamanhos variados. Os aparatos cruéis, sujos de sangue, denunciam seu uso recente.

Não há mais nada na câmara. Caso os jogadores escolham destruir as guilhotinas, chamarão a atenção de uma patrulha goblin adicional (além das outras marcadas no mapa).

Porém, se todas as guilhotinas forem destruídas (um total de 60 pontos de dano basta para isso), um fato curioso acontece: com um teste bem-sucedido de Sentir Motivação (CD 8), os aventureiros podem perceber um sentimento de revolta entre os goblins asseclas de Fargh. Eles estarão menos propensos a obedecer seu chefe, já que não podem mais ser disciplinados.

Essa situação concede um bônus de +2 em quaisquer testes de Diplomacia, Blefar e Intimidar realizados pelos heróis contra os goblins. Além disso, haverá apenas 50% de chance de existir patrulhas goblin nos pontos marcados com "G" (pois eles talvez tenham fugido).

🔪 **Experiência:** 50 XP por destruir todas as guilhotinas, mais 50 XP por cada goblin vencido.

25. Quarto de Fargh

O corredor rusticamente escavado se alarga em direção ao norte. Biombos entrelaçados de

bambu e couro dividem o aposento em ambientes precários, emprestando um aspecto de moradia. Há uma cama de palha e, logo ao lado, uma mesa com ferramentas.

Recurvado sobre a mesa há um goblin, bastante compenetrado em seu trabalho sinistro. Ele parece consertar um tipo de guilhotina minúscula. Percebe a aproximação de vocês e encara-os com olhos vermelhos de fúria.

Este goblin de olhar sagaz é Fargh, o chefe da Tribo Guilhotina. Ele foi interrompido pelos heróis quando preparava uma pequena guilhotina para cortar dedos (destinada a pequenas infrações). Para fazer seus "brinquedos", ele utiliza a perícia Ofícios (uma nova perícia em PRIMEIRA AVENTURA; veja adiante, no "Apêndice").

Distraído com seu "passatempo", Fargh precisa ser bem-sucedido em testes de Observar e Ouvir (CD 15 e 12; o resistido contra testes de Esconder-se e Furtividade dos personagens) para não ser apanhado de surpresa.

Fargh não está adequadamente armado, mas usará uma lâmina de guilhotina como espada improvisada para lutar (mesmo dano de uma espada curta). Ele é um pouco mais experiente e habilidoso que o goblin médio, mas mesmo assim não é adversário para um grupo inteiro de aventureiros.

Se a qualquer momento perder metade de seus Pontos de Vida, Fargh desistirá de lutar e clamará por misericórdia. Mas, na primeira oportunidade que aparecer, tentará fugir ou usará seu Ataque Furtivo.

🔪 **Experiência:** 200 XP pela derrota de Fargh.

A Tribo Guilhotina

O nome desta tribo goblin vem da forma peculiar como seus membros costumam castigar transgressores...

Fargh, o chefe da tribo, é bastante habilidoso com ferramentas (para um goblin). Este pequeno monstro é obcecado em fabricar guilhotinas de tipos e tamanhos diversos, destinadas a decepar dedos, mãos, braços, pernas e até mesmo cabeças. Assim, amputações são sua forma pessoal de disciplinar os membros mais problemáticos do bando. Fargh é orgulhoso de seu "inventor", pela eficácia com que controla a tribo; o terror de ter alguma parte do corpo amputada é suficiente para que todos se mantenham leais.

O chefe da Tribo Guilhotina também é respeitado por sua perspicácia e ambição, qualidades raras em goblins. Certo dia, ouvindo sobre o desaparecimento da Ordem do Leão Valente, decidiu rumar para o forte e pilhar tesouros que poderiam existir. Encontrou a resistência de criaturas estranhas e armadilhas engenhosas. Após perder vários companheiros, decidiram escavar um túnel secreto e alcançaram as masmorras do Forte do Leão, onde estabeleceram um acampamento que mais tarde se tornaria uma cidadela.

Até o momento a tribo tem sido bem-sucedida em proteger seu novo território das outras criaturas que infestam o forte. O chefe Fargh tem planos ousados, que envolvem tomar o Forte do Leão e erguer um grande exército goblin para conquistar a região.

26. Quartel

Este salão que se abre ao sul funciona como um quartel para o exército goblin. Algumas dessas criaturas deveriam estar fazendo a guarda no corredor, mas estão em um sono profundo, assim como alguns outros cochilando recostados em cadeiras de madeira. Garrações jogados pelo chão, exalando um forte cheiro de álcool demonstram que os monstros andaram bebendo demais.

O pequeno "exército" (1d4+4 goblins) estava entediado, esperando ordens de seu chefe — ordens que não vinham, porque Fargh estava ocupado com seus inventos. Queriam atacar alguma coisa, pilhar tesouros e causar confusão. Mas, quando o chefe está inventando, somente resta esperar. Assim, beberam muito rum e caíram em um sono profundo.

Os personagens podem percorrer a câmara sem acordar os goblins com testes bem-sucedidos de Furtividade (CD 5). Passar pelo corredor ao norte e travar batalhas longe daqui não os fará acordar. Se deixados de lado, os goblins recuperarão a consciência apenas em 1d4 horas.

✂ **Experiência:** não há recompensa em XP por matar os goblins dormindo.

27. Armadilha

Este corredor parece ser como qualquer outro, mas contém uma armadilha de ND 1: uma besta automática escondida dispara contra a vítima quando ela pisar em uma placa solta no chão. Ataca com +10, dano de 1d6 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para desarmar.

✂ **Experiência:** 100 XP de recompensa caso o grupo escape da armadilha.

28. Entrada/Saída

A porta de ferro deste aposento está trancada. É possível tentar abri-la (Abrir Fechaduras, CD 25) ou arrombá-la (Força, CD 22). Apenas dois goblins têm a chave. Um deles está morto na área 9, enquanto o outro faz parte da patrulha nesta sala. Vindo pelo corredor sul, os heróis vão precisar da chave do goblin morto ou encontrar outro meio de entrar.

Este salão tem uma porta de ferro ao sul e uma abertura na parede leste, por onde entra ar fresco. Alguns goblins fazem a guarda e estão prontos para o combate.

O corredor a leste é um túnel que leva ao exterior do forte. Um dos 1d4+1 goblins aqui presentes tem no pescoço uma corrente com uma chave de ferro, para a porta sul.

Caso os jogadores vasculhem a sala e sejam bem-sucedidos em um teste de Procurar (CD 18), verão um alçapão secreto. Abrindo-o, encontrarão um pequeno tesouro que pertence a Fargh e à Tribo Guilhotina.

O tesouro, fruto de muitos saques, é formado por 1.500 peças de cobre, 400 peças de prata, 70 peças de ouro, um rubi no valor de 200 PO, uma estatueta de marfim no valor de 55 PO e uma varinha mágica de *Detectar Magias* com 26 cargas.

✂ **Experiência:** 50 XP por cada goblin.

29. Túnel Goblin

Este túnel liga a cidadela goblin ao Vale da Caçada.

Vocês seguem o túnel tortuoso, e a luz do dia parece mais e mais próxima. Após um bom tempo de caminhada e subida, encontram uma saída para o exterior. Ao cruzá-la, encontram-se novamente no Vale da caçada, fora do Forte do Leão e bem perto do Lago Áspero.

Este túnel é uma boa maneira de entrar e sair do Forte do Leão. Uma vez descoberto, os jogadores podem utilizá-lo à vontade. Mas lembre-se de que outras criaturas podem tentar se infiltrar no local — principalmente o goblin Krigan, se ainda estiver vivo.

O Labirinto Ilusório

Estes salões foram elaborados por Mineh como proteção e diversão insana. Eles escondem criaturas e armadilhas para destruir invasores.

O próprio Mineh vive no último aposento, seu estúdio. O Bardo Louco roubou o cadáver de Alock Veinhard, transformando-o em um zumbi ao seu controle.

As áreas seguintes são repletas de ilusões, criando cenários e sensações desagradáveis para os aventureiros.

30. Prisão

Os personagens chegam a este corredor resolvendo o enigma na área 23.

Assim que passam pela porta de metal na câmara das colunas, vocês entram em um pequeno corredor com outra porta a sul.

Quando todos entraram, a porta metálica se fecha com um clangor. Antes que os ecos terminem, uma gargalhada histérica preenche o lugar:

"Bem-vindos ao meu labirinto!"

Agora não há mais volta. A porta de metal não pode ser aberta, exceto com a chave que o bardo possui.

31. Corredores de Lição

Todos os corredores que ligam as câmaras são vazios e seguros. Nenhuma criatura pode entrar ou sair pelas portas. São ótimos pontos para os heróis descansarem — exceto pelo



fato de que o Bardo Louco ocasionalmente volta a gargalhar e contar bravatas, provocando os aventureiros.

32. Mata dos Kobolds

Abrindo a porta vocês se deparam com uma cena bizarra: o ambiente parece uma mata fechada. Nuvens de mosquitos pairam no ar e incomodam vocês constantemente com suas picadas. O calor e umidade são extremos.

A mata é uma ilusão mágica, assim como os mosquitos e o calor. O mal-estar provocado pelo ambiente tropical impõe um redutor de -1 na CA, testes de ataque e perícias enquanto os aventureiros estão aqui — exceto aqueles bem-sucedidos em um teste de Vontade (CD 16), que conseguem resistir à ilusão.

No entanto, os 1d4+2 kobolds-da-selva presentes aqui são reais. Eles aguardam escondidos na mata e tentam surpreender os intrusos, usando a mesma estratégia empregada no Vale da Caçada (veja em “Ninho dos Kobolds”).

Após derrotarem os kobolds-da-selva, os heróis podem vasculhar a mata e procurar pela saída na parede leste. Assim que a porta é aberta, a ilusão desaparece e revela uma câmara vazia, exceto pelos corpos dos kobolds.

Experiência: 25 XP por cada kobold derrotado.

33. O Pântano dos Homens-Lagarto

Novamente parece que o cenário muda quando abrem a porta. Agora vocês se encontram em um pântano fétido e agourento. Juncos e arbustos parecem se movimentar sozinhos. Seus pés se afundam até os joelhos, é difícil andar neste terreno. O mau cheiro também incomoda muito.

De repente, humanoides de pele esverdeada e cabeças de lagarto emergem do charco escuro. Não parecem nada amigáveis.

Tal como na área 32, o charco e fedor são ilusões. Novamente, um teste de Vontade (CD 16) permite resistir à ilusão e evita uma penalidade de -1 na CA, ataque e perícias. Os 1d4 homens-lagarto são reais e estão prontos para o combate.

☠ **Homens-Lagarto:** 15 PVs cada. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 27.

Depois de derrotar os monstros, os jogadores podem procurar pela porta que fica a leste. Outra vez, com a abertura da porta, a ilusão se desfaz.

🦎 **Experiência:** 100 XP para cada homem-lagarto.

34. A Alcotéia

Já acostumados com a estranheza do local, vocês não se surpreendem ao abrir a porta e avistar um terreno montanhoso. O frio é intenso, a neve cobre tudo. É difícil andar na superfície gelada.

Enquanto cruzam o ambiente glacial, um bando de lobos surge do nada. Eles parecem famintos

O Bardo Louco

A história do homem conhecido como Mineh, o Bardo Louco, é trágica e repleta de inconsistências.

De acordo com alguns, este jovem e talentoso músico costumava ser visto passeando pelas matas, tocando para os animais. Predadores e presas mansamente se aproximavam para ouvir sua bela música. Um dia, sua platéia não reunia apenas bestas, mas também uma linda donzela de origem desconhecida que cativou seu coração. Alguns diziam ser uma fada. Outros, uma bruxa remanescente do maldito povo Darash. Estes últimos, cheios de medo e ódio, conseguiram capturar a donzela e queimá-la na fogueira — fato que levou o bardo apaixonado à loucura.

Outra versão da lenda, ainda mais aflitiva, diz que Mineh era um sinistro conjurador de feras e monstros, que dominava animais com sua música maligna para fazê-los atacar povoados inocentes. Um dia, ele teria sido capaz de conjurar uma sedutora e cruel mulher-demônio. Juntos, os dois sacrificaram numerosas vítimas em honra a espíritos malignos, buscando conquistar mais poder — até que a bruxa foi vencida e destruída por heróis, e o Bardo Louco refugiou-se em terras esquecidas.

Em ambas as versões, os responsáveis pela execução da bruxa seriam membros da Ordem do Leão Valente, mantenedores da lei local. Aparentemente, o bardo teria encontrado uma forma de vingança, dizimando a ordem e ocupando sua fortaleza — sendo esta uma possível causa para o desaparecimento dos cavaleiros. Muitos contestam essa hipótese, pois Mineh sozinho não seria poderoso o bastante para vencer tropas inteiras de guerreiros e druidas, muito menos quando estavam protegidos em seu forte. A verdade é desconhecida.

De qualquer forma, Mineh infestou o Forte do Leão com todos os tipos de monstros, que ele conjura com magia ou encanta com música. Em sua loucura, o bardo prefere a companhia de feras a qualquer humano. Com sua ajuda, ele modificou as instalações do forte, ampliando câmaras, construindo armadilhas, transformando a estrutura em um labirinto mortal.

O bardo maléfico ocasionalmente captura mulheres e crianças em povoados vizinhos para realizar rituais de sacrifício, talvez buscando trazer sua antiga amada de volta à vida. Ele também encontra prazer especial em profanar as tumbas existentes no forte, perturbando o descanso dos guerreiros que ali jazem. No entanto, Mineh vem enfrentando problemas para desalojar uma tribo goblin que recentemente invadiu e ocupou parte do forte.

e olham para vocês salivando após emitir uivos horripilantes.

A neve, o frio e o chão montanhoso são ilusórios. Vontade (CD 16) para resistir e evitar um redutor de -1 na CA, ataques e perícias. Os 1d4 lobos são reais e estão com fome.

☠ **Lobos:** 18 PVs cada. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 28.

Depois de derrotar os lobos e abrir a porta leste (que desfaz a ilusão), os heróis podem deixar o aposento.

🦊 **Experiência:** 100 XP por derrotar cada lobo.



35. A Amada do Bardo

Ao contrário das câmaras anteriores, esta parece comum. As paredes de pedra formam um aposento quadrado, e uma porta a sul deve levar a outro local. O único elemento incomum é uma estatueta posicionada no centro da câmara.

A estatueta reproduz uma mulher com traços lupinos: focinho, orelhas e cauda de lobo. Está vestida como uma barda ou maga.

Quando o último de vocês entra, a estatueta começa a cantar.

A estatueta mágica foi preparada por Mineh, sendo na verdade uma armadilha mágica. Aqueles que a escutarem devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade (CD 16) ou ficam confusos. O Mestre rola 1d4 para descobrir como age cada vítima afetada:

- 1) Fica parado, sem conseguir se mover, defender-se ou realizar qualquer tipo de ação.
- 2) Age normalmente.
- 3) Ataca a pessoa mais próxima (aliado ou não).
- 4) Fica girando no mesmo local e balbuciando palavras sem sentido.

Novos testes devem ser feitos a cada rodada de permanência na câmara. O efeito pode ser detido apenas deixando a câmara, destruindo a estátua ou pelo talento Música de Proteção (que, utilizado com sucesso, anula totalmente o efeito da estátua).

A peça é frágil, muito fácil de quebrar (basta 1 ponto de dano), mas foi preparada para explodir quando danificada. A explosão de chamas causa 2d6 pontos de dano a até 1,5m. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade, e o talento Evasão evita este dano.

🔪 **Experiência:** superar o desafio rende 200 XP.

36. Inferno

De todos os aposentos no Forte do Leão, este parece ser com certeza o mais perigoso.

O lugar é uma caverna desolada, com piso e paredes de rocha negra. Há numerosas pequenas poças borbulhantes de fogo e lava. Rachaduras expelem jatos de vapor quente, e o enxofre cheira como ovos podres. Se existe um inferno, deve ser exatamente assim!

Suando e respirando com dificuldade, vocês são surpreendidos pelo rosnado de um grande cão negro, com muitos chifres pelo corpo e olhos avermelhados. Labaredas exalam de sua bocarra.

Este cão infernal deve ser a criatura mais perigosa invocada pelo Bardo Louco, deixada aqui como guarda. A paisagem é ilusória como as anteriores (Vontade, CD 16, para evitar -1 na CA, ataque e perícias). O monstro ataca os aventureiros assim que os avistar.

🐾 **Cão Infernal:** 26 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 23.

Após derrotar o cão infernal os jogadores podem seguir para a porta dupla na parede leste.

🔪 **Experiência:** 300 XP caso derrotem o cão.

37. O Santuário do Louco

Quando abertas, as portas duplas do corredor revelam o maior e mais sinistro aposento em toda a masmorra.

As amplas paredes estão revestidas de partituras musicais e inscrições arcanas, além de prateleiras contendo tomos e pergaminhos desordenados. Ocupando lugar de destaque, há um grande quadro representando uma bela mulher com traços de lobo, em trajes de Conjuradora. Há também suportes com instrumentos musicais, muitos deles quebrados.

No centro do aposento, um guerreiro em armadura pesada empunha uma espada longa e um escudo. O elmo fechado não permite ver seu rosto, mas a armadura e escudo trazem a insígnia da Ordem do Leão. Ele anda a passos lentos na direção de vocês...

Nesta câmara ocorre o combate final contra o Bardo Louco e seu "aliado" mais sinistro...

A mulher-lobo representada no quadro, cuja figura também era reconhecível na estátua cantora da área 35, muito provavelmente pertence à antiga bruxa por quem Mineh havia se apaixonado no passado. A morte dela na fogueira foi tão traumática que teria levado o bardo à beira da loucura.

O guerreiro em armadura não é ninguém menos que Alock Veinhaul, que teve o cadáver roubado da área 18 e animado como um zumbi, sob o controle de Mineh. Embora seja um zumbi comum, ele ainda usa seus itens mágicos, as *Manoplas* e o *Escudo de Brachian*, que fazem dele um oponente muito perigoso. Ele está ainda sob efeito de uma magia *Arma Mágica* lançada por Mineh (tornando sua espada uma arma +1, já incluída em suas estatísticas). Alock ataca os aventureiros até ser totalmente destruído pelos seus oponentes.

Devido à armadura fechada, reconhecer Alock como um zumbi (não revele esse fato para os jogadores) exige um teste bem-sucedido de Observar (CD 18). Um personagem com o talento Expulsar Mortos-Vivos recebe um bônus de +2 nesse teste.

O próprio Bardo Louco está muito bem escondido em meio ao caos de pergaminhos, tomos e mobília quebrada que preenche o espaço da câmara. É necessário um teste de Observar (CD 22) para notá-lo. Além disso, ele está sob efeito de *Armadura Arcana* (bônus de CA+4, já incluído em suas estatísticas).

Quando seu poderoso zumbi começa a perder a batalha (ou seja, se perder metade de seus PVs ou mais), Mineh abandona o esconderijo e entra em combate. Ele usa *Invocar Aliado II* para conjurar 1d4 dronnies (veja no "Apêndice"), repetindo o ato até acabarem suas quatro magias de 2º nível. Então passa a atacar com *Mísseis Mágicos* e, quando suas sete magias diárias de 1º nível se esgotam (Mineh já lançou *Armadura Arcana* e *Arma Mágica*), continua atacando à distância com sua besta. O bardo ensandecido luta até a morte.

🔪 **Experiência:** 200 XP pelo zumbi de Alock, 200 XP por Mineh, e 30 XP por cada dronnie.

Conclusão

Com a derrota do Bardo Louco, a aventura chega ao fim. Claro que, se os aventureiros não percorreram toda a masmorra, ainda podem fazê-lo para encontrar mais tesouros e enfrentar mais perigos.

Os heróis vitoriosos, ao examinar o corpo do bardo, podem encontrar seus tesouros e ficar com eles: uma besta, um bandolim, alguns papiros e livros diversos sobre ocultismo, um pergaminho com as magias *Imagem Menor* e *Sono*, e duas poções de *Curar Ferimentos Leves* (cura 1d8+1 Pontos de Vida).

Muito mais importantes são os pertences do zumbi Alock. Ele tem consigo boas peças, como uma espada longa mágica (que voltará a ser uma espada normal quando terminar o efeito de Arma Mágica); e também uma couraça, que qualquer personagem com o talento Usar Armadura Pesada pode utilizar. Mas lembre-se, a armadura estava sendo usada por um zumbi; vesti-la sem uma limpeza completa (que levaria pelo menos dois dias) provoca um redutor de -2 na CA, ataques e perícias, devido ao forte mau-cheiro.

É claro, o zumbi também possui dois itens mágicos, o *Escudo de Brachian* e as *Manoplas de Brachian*. Ambos são necessários para a restauração da *Estrela das Marés*.

O zumbi carrega ainda um antigo diário pessoal de Alock Veinhard. Ele revela todos os fatos sobre a Ordem do Leão Valente apresentados no quadro da página 15, e também tudo sobre Corealis, a guerra contra Tetraodon, e a *Estrela das Marés*. O diário também revela a identidade dos três Heróis da Estrela — o guerreiro Alock Veinhard, o Conjurador arcano Movrian Trewar, e a ladina Greiph. Esta última atualmente comanda uma guilda de aventureiros na cidade de Otebo. Estas pistas também aparecem em documentos na área 17, e são fundamentais para levar até O LABIRINTO DO MACACO, a próxima parte de RELÍQUIAS DE BRACHIAN.

Caso o Mestre esteja conduzindo esta aventura separadamente, não haverá nenhum diário com o zumbi — ou haverá pistas levando a outro local. Veja o quadro “Depois do Fim” para algumas idéias.

Lembre-se ainda que o goblin Khigan talvez tenha uma emboscada preparada para o grupo na floresta, quando deixarem no forte.

Ao final da aventura, os aventureiros sobreviventes terão ganho 500 XP ou mais, suficiente para avançar até o 2º nível.

Apêndice

Este capítulo contém informações de jogo para quase todos os personagens, criaturas, magias e itens mágicos encontrados nesta aventura. Qualquer elemento que não apareça aqui pode ser encontrado em PRIMEIRA AVENTURA: GUIA DO MESTRE.

Personagens do Mestre

❖ **Hellon Fināwe:** Combatente 1; LB; DVs 1d10+2; PVs 12; Inic +1; Desloc 9m; CA 19, toque 11, surpresa 18;

Depois do fim

Estas são algumas idéias para novas aventuras após O FORTE DO LEÃO:

- Entre os pergaminhos do Bardo Louco, os aventureiros descobrem pistas revelando que ele não destruiu a Ordem do Leão Valente sozinho. Mineh teve ajuda de um bando de cultistas rivais, adoradores malignos de um antigo deus-monstro, cujo esconderijo fica a alguns dias de viagem.

- Mineh foi parcialmente bem-sucedido em suas tentativas de ressuscitar sua amante bruxa: ela retornou como um fantasma e está aterrorizando um povoado próximo, acompanhada por vários outros mortos-vivos.

- Após conjurar seguidamente as criaturas-inseto conhecidas como dronnies, o Bardo Louco atraiu para a região uma grande colônia desses monstros, que estabeleceu uma colméia em uma rede de cavernas próxima.

- O chefe goblin Fargh era um oficial de um exército maior, formado por várias tribos diferentes, e sediado em algum ponto secreto das colinas que cercam o Vale da Caçada, em uma cidadela fortificada. Mesmo com a perda da Tribo Guilhotina, o exército ainda planeja uma grande ofensiva contra os humanos.

- A tribo de kobolds-da-selva está totalmente alvoroçada. Dizem que algo anda entre as árvores, uma criatura que saiu das profundezas. Os heróis podem averiguar o fato, já que estão perto do local.

Ataques: base +1, corpo-a-corpo +4, à distância +2, +5 montante (dano 1d10+3); +2 besta (dano 1d8); Qualidades Especiais: Destruir o Mal; Fort +4, Ref +1, Von -1; For 17 (+3), Des 13 (+1), Cons 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 8 (-1), Car 10; **Perícias:** Conhecimento (Nobreza e Realeza) +4, Cura +1, Diplomacia +3, Saltar +5, Sentir Motivação +1; **Talentos:** Ataque Poderoso, Foco em Arma: Montante, Herança do Leão (este talento oferece um bônus permanente de Força +2, já incluído nas habilidades de Hellon); **Equipamento:** couraça, montante, poção de *Curar Ferimentos Leves* (cura 1d8+2 pontos de dano).

❖ **Fargh, o Chefe Goblin:** NM; ND 3; DVs 3d6; PVs 14; Inic +2; Desloc 9m; CA 13, toque 13, surpresa 11; Ataques: base +2, corpo-a-corpo +3, à distância +4, +3 lâmina de guilhotina (dano 1d6+1); Ataque Especial: Ataque Furtivo; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +5, Von +2; For 12 (+1), Des 14 (+2), Cons 10, Int 15 (+2), Sab 13 (+1), Car 06 (-2); **Perícias:** Arte da Fuga +6, Blefar +4, Escalar +5, Furtividade +10, Esconder-se +10, Observar +7, Ofícios* (Armadilhas) +11, Operar Mecanismo +8, Ouvir +7, Procurar +5, Usar Cordas +5; **Talentos:** Ataque Furtivo, Esquiva, Foco em Perícia: Ofícios (Armadilhas), Prontidão. *Esta é uma nova perícia, veja adiante; **Equipamento:** armadura de couro, lâmina de guilhotina (usada como arma, causa o mesmo dano de uma espada curta), ferramentas diversas (para suas invenções).

❖ **Mineh, o Bardo Louco:** Conjurador arcano (bardo) 4; ND 4; CM; DVs 4d4+4; PVs 15; Inic +2; Desloc 9m; CA 16, toque 12, surpresa 14; Ataques: base +2, corpo-



Dronnies

Dronnies são pequenas criaturas-inseto com quase 1m de altura que lembram fadas, por sua estrutura humanóide — mas na verdade são abelhas gigantes, extremamente agressivas. Elas atacam sempre que avistam alguém. Quando uma dronnie acerta uma ferroadada, perde o ferrão e cai morta imediatamente, assim como uma abelha real. No entanto, o ferrão fica preso à vítima e continua causando dano.

Dronnies vivem em grandes campos floridos, onde passam o dia colhendo pólen, mas sua colméia normalmente fica instalada em uma caverna próxima. Uma colméia em geral abriga 5d6 dronnies (que atuam como zangões e operárias) e uma rainha. A rainha tem as mesmas características de uma dronnie normal, mas é um pouco maior (4 PVs) e pode atacar com o ferrão repetidas vezes sem morrer.

Dronnies fabricam um mel com propriedades curativas: se uma criatura viva beber um litro inteiro desse mel, vai recuperar 1d6 PVs. Cada colméia pode ter até 2d6+2 litros desse mel, que pode ser transportado em cantis — mas cada personagem só consegue beber um litro por dia.

A magia *Invocar Aliado I* pode ser usada para invocar uma dronnie. A magia *Invocar Aliado II* pode invocar 1d4 dronnies normais, ou uma rainha.

☛ **Dronnie:** ND ½; N; DVs ½d8 (2 PVs); Inic +0; Desloc 9m, vôo 12m; CA 11, toque 11, surpreso 10; Ataques: ferrão +1 (1d4-2 + ferrão); Ataques Especiais: Ferrão; Qualidades Especiais: Inseto, Visão no Escuro; Fort +2, Ref +0, Vont +0; For 6 (-2), Des 11, Cons 10, Int —, Sab 10, Car 2 (-4); **Perícias:** Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +6, Ouvir +6; **Talentos:** Acuidade com Arma (ferrão), Prontidão.

Inseto: dronnies não possuem Inteligência, por isso são imunes a magias e efeitos que afetam a mente.

Visão no Escuro: dronnies enxergam na escuridão total a até 18m, mas apenas em preto e branco. Visão no Escuro não serve para ver coisas invisíveis nem funciona em uma área de *Escuridão* mágica.

Ferrão: quando a dronnie acerta um ataque, seu ferrão causa dano normal (1d4-2) e fica preso à vítima, causando 1 ponto de dano por rodada até ser removido. A dronnie morre após perder o ferrão. Um personagem precisa de uma rodada inteira para remover o ferrão.

Nova Perícia

Ofícios (Int)

Ofícios são várias perícias diferentes destinadas a fabricar coisas. Um personagem pode possuir várias perícias de Ofícios, cada uma com suas graduações próprias, compradas como perícias separadas. Em geral, esta perícia é destinada apenas para NPCs, como forjadores e artesãos, pois aventureiros supostamente não teriam tempo (ou paciência!) para dedicar-se à fabricação de itens.

Um personagem com Ofícios pode praticar seu trabalho e tirar sustento dele, recebendo cerca de metade do resultado do seu teste na perícia em peças de ouro, por semana de trabalho — sem envolver-se em aventuras. Ele sabe como usar as ferramentas de seu ofício, e também cuidar de tarefas rotineiras, como supervisionar os aprendizes e ajudantes ou

lidar com problemas comuns. Assistentes e trabalhadores sem treinamento recebem uma média de 1 peça de prata por dia como pagamento.

Alguns exemplos de Ofícios são: Construir Armaduras, Fazer Arcos, Forjaria, Carpintaria, Armadilheiro entre outros.

Nova Magia

Montaria Arcana

Nível: Arcana 2; **Componentes:** V, G, M; **Tempo de Formulação:** 1 rodada; **Alcance:** Curto; **Efeito:** uma montaria; **Duração:** 2 horas/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Componente material:** um pouco de crina de cavalo.

Essa magia conjura um cavalo ou pônei (à escolha do Conjurador) equipado com sela, estribos e rédeas, para servir como meio de transporte. A montaria servirá ao Conjurador voluntariamente, de boa vontade, sem a necessidade de qualquer teste.

Novos Itens Mágicos

☛ **Tocha da Chama Contínua:** esta tocha é um item mágico muito comum tanto em masmorras antigas quanto em construções modernas. Trata-se de uma barra de ferro onde, em uma extremidade, uma chama mágica muito brilhante ilumina como uma tocha comum, mas sem nenhum calor.

A tocha mágica não consome oxigênio (por isso pode funcionar até mesmo embaixo d'água) e nunca se esgota, mas pode ser coberta com qualquer pano comum. Uma magia *Escuridão* também impede a tocha de funcionar enquanto durar o efeito.

Uma *Tocha da Chama Contínua* pode ser encontrada no comércio em cidades médias e grandes, por 200 PO (ou mais, dependendo do local).

☛ **O Escudo de Brachian:** este poderoso escudo mágico apresenta a figura de um crânio de dragão, lembrando o símbolo sagrado do Indomável, Deus dos Monstros local. É um *escudo* +2, oferecendo CA total +3 (+1 pelo próprio escudo, +2 pelo encantamento).

O *Escudo de Brachian* também tem a propriedade de proteger os aliados de seu dono, oferecendo um bônus de CA+1 para qualquer aliado a até 3m do portador. Inimigos não são afetados. Até quatro aliados podem agir e lutar normalmente à volta do portador do escudo.

Na parte interna do escudo está gravado um antigo mapa de Moreania.

☛ **As Manoplas de Brachian:** estas luvas metálicas são decoradas com entalhes que lembram garras e ossos fossilizados. Enquanto são usadas, elas aumentam a Força do usuário em +2.

Além disso, uma vez por dia, o usuário das manoplas pode (se estiver desarmado) tocar um aliado para aumentar sua Força em +4 durante 10 minutos. Este efeito não afeta o próprio usuário das manoplas.

Open Game License

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute this document is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This document provides an interface to the basic rules and materials needed to create content compatible with the modern setting based on the best-selling tabletop RPG system in the world.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

All of the rest of the text in this document is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

More information on the Open Game License can be found at www.opengamingfoundation.org or www.wizards.com/d20.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

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.

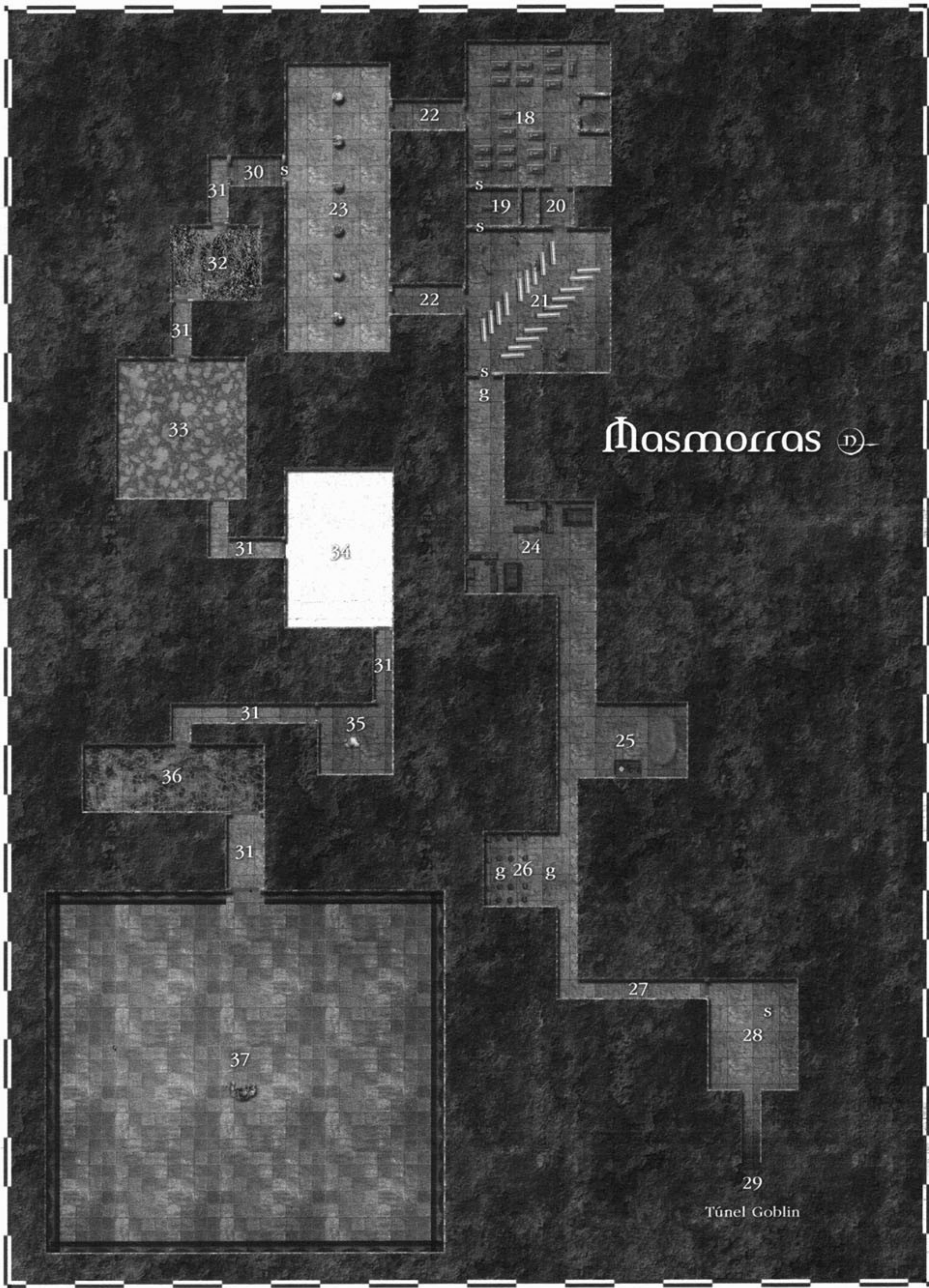
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

END OF LICENSE



Masmorras

29
Túnel Goblin

Relíquias de Brachian

No Vale da Caçada,
os monstros dominam
e um louco espreita!

A outrora gloriosa Ordem do Leão Valente protegeu o Vale da Caçada por séculos, mantendo a justiça, preservando a beleza e vida. Mas a Ordem desapareceu. Criaturas malignas tomaram o vale. O antigo castelo dos cavaleiros está em ruínas, servindo de covil para monstros... e um assassino insano, cujo nome é sussurrado em temor pelos camponeses.

Neste lugar sinistro repousa um antigo aventureiro. Um dos três lendários Heróis da Estrela, portador de valiosos itens mágicos. Agora, o mundo precisa novamente das Relíquias de Brachian.

O FORTE DO LEÃO é uma aventura completa para aventureiros de 1º nível. Sua missão: entrar no Vale da Caçada, encontrar o Forte do Leão e desafiar seus habitantes, em busca das primeiras *Relíquias de Brachian* — as seis peças mágicas necessárias para restaurar a lendária *Estrela-das-Marés* e salvar Corealis do ataque dos demônios-marinhos.

RELÍQUIAS DE BRACHIAN: O FORTE DO LEÃO é compatível com os jogos PRIMEIRA AVENTURA e Sistema D20. Você vai precisar do GUIA DO JOGADOR e o GUIA DO MESTRE do jogo PRIMEIRA AVENTURA; ou o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* do jogo **Dungeons & Dragons**.

editora
manticora



R\$ 7,90

Reliquia de Brachian
O Forte do Leão
ISBN-85-89926-04-4