

MOREANIA

RELIQUIAS DEBRACHIAN

Por MAW e Paladino

Parte 1
© Vale da Caçada

O Vale da Caçada” uma aventura para 4 a 6 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 feitiçeiro), um Conjurador divino (clérigo ou druida) e um a dois Especialistas (bardo, ladrão e/ou ranger).

“O Vale da Caçada” pode ser usada isoladamente. No entanto, ela também é parte da mini-campanha Relíquias de Brachian, que será apresentada ao longo de futuras edições da revista DragonSlayer.

Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros do jogo Dungeons & Dragons; ou com o Guia do Jogador e o Guia do Mestre do jogo Primeira Aventura.

Esta aventura, assim como as demais partes da série Relíquias de Brachian, foi preparada para ser conduzida em Reinos de Moreania — sendo uma excelente forma de iniciar uma campanha neste cenário.

As histórias são baseadas em certas características exclusivas de Moreania, 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 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 saga, são descritos em detalhes na revista DragonSlayer nº2. Embora não seja essencial, é recomendado que o Mestre também se familiarize com estes personagens.

Histórico da Aventura

Nos dias de hoje, Corealis é uma das inúmeras ilhas povoadas que formam os Reinos de 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 rochas submersas e afiadas.

Próximas ao perigoso recife, havia numerosas vilas e aldeias. Ficavam em ilhas maiores, mais férteis, onde a agricultura podia ser praticada. Seus habitantes comercializavam entre si, através 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

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. Regras próprias para poderes assim serão apresentadas nos próximos números.

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 incomuns, 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.

braços e pernas, mas também pareciam peixes de pele escamosa, mãos membranosas e olhos grandes como pires. Muitos saltavam da água para os conveses, 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 certo 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 número 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 Veinhard, um poderoso guerreiro; Mervian 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,

Vila Marione

Vila Marione é o povoado mais próximo do Vale da Caçada, 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.

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 fugindo 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 obrigatório, 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. Raras pessoas na ilha presenciaram a antiga guerra. Assim, há poucas semanas, quando homens-peixe vieram do mar e atacaram as pequenas comunidades costeiras, poucos perceberam rápido 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 suas 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 dos demônios foram apenas uma distração para o verdadeiro objetivo de Tetraodon: a Estrela-das-Marés.

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

Corealis está afundando.

Algumas aldeias já estão submersas; em poucas semanas, tudo será devolvido às profundezas de onde veio. Os monstros avançam cada vez mais. A Estrela deve ser



Os demônios do mar chegam à Corealis

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 Veinhard, 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.

Mas chegar ao Forte não é façanha simples. Primeiro os aventureiros devem equipar-se de acordo, investigar pistas sobre o local, e ainda vencer o Vale da Caçada — terra perigosa, habitada por toda a sorte de criaturas hostis.

Embora a história tenha início em Corealis, “O Vale da Caçada” acontece em

uma área continental, próxima à Vila Marione, no reino de Lancaster. Em outros cenários, pode estar em qualquer vale a pelo menos dois dias da cidade mais próxima.

Esta primeira parte da campanha conduz os heróis às portas do Forte do Leão.

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem explorar o Vale da Caçada 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 lembrando 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 melhor 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 esta tarde, uma jovem rapariga desapareceu. Temendo por sua vida, as autoridades de Vila Marione pedem aos heróis para procurar por ela no castelo.

Chegada ao Vale

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 aleatório de ND 1 (chance de 1 em 1d6).

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 perceber 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 perceber 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 ras-teira comum. Não vivem em tocas ou subterrâneos, preferindo saltar pelos galhos e cruzar as copas das árvores — à distância, é fácil confundi-los com macacos 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 bolas 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 Altiva (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 firme no toco do pulso.

Investigação

É possível (e prudente) que os personagens jogadores decidam investigar mais sobre o Vale da Caçada, o Forte do Leão e seus ocupantes antes de partir para a missão. Eles podem conseguir isso apenas conversando com os PdMs 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, uma prestigiosa ordem 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.



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 imediatamente desistem de lutar e tentam fugir. Eles encontram outro ponto de emboscada e repetem a estratégia quando ocorrer um novo encontro na tabela “Encontros no Vale”.

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, e 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, agora que estarão 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 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 oferece ao grupo 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 e 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 per-

nas 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

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

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 cristalinas 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!

Passeio pelo 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 simplesmente 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.

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.

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. Recuperar o tesouro no fundo do lago concede, além do próprio tesouro, mais 50 XP.

Conclusão

Esta parte da aventura está concluída, mas foi apenas o início da saga. Vencer o Vale da Caçada trouxe os aventureiros às portas do Forte do Leão, onde precisarão lidar com o Bardo Louco e suas criaturas, além de resgatar as primeiras Relíquias de Brachian. Tudo isso acontecerá na segunda parte da campanha, "O Forte do Leão".

Ao final desta aventura, os aventureiros sobreviventes terão conquistado cerca de 200 ou 300 XP, metade do necessário para avançar até o 2º nível.

Novas Criaturas

Javali-Anão: ND 1; Neutro; DVs 2d8+4 (13 PVs); Inic +1; Desloc 12m; CA 16, toque 11, surpresa 15; Ataques: mordida +2 (1d6+2); Qualidades Especiais: Faro, Visão na Penumbra; Fort +4, Ref +3, Vont +1; For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (-4), Sab 12 (+1), Car 3 (-4).

Perícias: Esconder-se +7, Observar +4, Ouvir +4; Talento: Prontidão.

Faro: o javali-anão pode detectar opo-

nentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 (não incluído nas estatísticas) em testes de Sobrevivência.

Visão na Penumbra: um javali-anão enxerga duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um animal será capaz de ver até 6m de raio.

Kobold-da-Selva: ND ¼; LM; DVs 1d6 (3 PVs); Inic +2; Desloc 9m; CA 15, toque 12, surpresa 14; Ataques: lança +1 (1d6-1) ou funda +3 (1d4); Qualidades Especiais: Movimento nas Árvores, Visão no Escuro 18m; Fort +2, Ref +3, Vont -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 (+11 em árvores), Esconder-se +10, Furtividade +6, Observar +8, Ouvir +4, Procurar +5; Talentos: Esquiva, Prontidão.

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

Movimento nas Árvores: em áreas de mata fechada, kobolds-da-selva podem se mover com seu Deslocamento normal através de galhos, troncos e copas das árvores. Eles recebem um bônus de +8 em testes de Escalar (já incluído em suas perícias) quando estão neste tipo de ambiente, e fazem testes apenas em situações extremas.

Folhas-Piranha: ND 1; Neutro; DVs 2d8 (8 PVs); Inic +7; Desloc nadando 12m; CA 17, toque 14, surpresa 13; Ataques: veja adiante (dano 1d6); Qualidades Especiais: Resistência a Armas Normais,

Distração, Percepção às Cegas 18m, Enxame, Planta; Fort +2, Ref +3, Vont -1; For 2 (-4), Des 17 (+3), Cons 10, Int 2 (-4), Sab 8 (-1), Car 3 (-4).

Perícias: Esconder-se +6, Ouvir +3; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Distração: uma vítima envolvida em um enxame de folhas-piranha, que esteja sofrendo dano, deve obter sucesso em teste de Fortitude (CD 12) por rodada, ou sofre uma penalidade de -2 em todas suas jogadas, e não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias). Essa penalidade dura enquanto a vítima está sofrendo dano.

Percepção às Cegas: um cardume de folhas-piranha pode perceber seus inimigos a até 18m sem enxergá-los, mesmo criaturas invisíveis ou em uma área de Escuridão.

Resistência a Armas Normais: apenas armas de esmagamento (clava, maça, funda, martelo de guerra...) causam dano às folhas-piranha. Outras armas não causam dano algum, a menos que sejam mágicas. Nesse caso, as folhas-piranha sofrem dano igual ao bônus mágico (uma espada curta +1 causa apenas 1 ponto de dano para cada acerto, por exemplo).

Enxame: folhas-piranha atacam em cardumes, como se fossem uma única criatura, envolvendo a vítima e cortando com suas laterais afiadas. O cardume causa 1d6 pontos de dano por rodada sem precisar fazer testes de ataque. Um enxame não é afetado por acertos decisivos, é imune a magias que afetam apenas um alvo (como Mísseis Mágicos), magias que afetam a mente, mudam a forma ou causam dano de habilidade. Quando é reduzido a 0 Pontos de Vida, o enxame é dispersado.

Planta: como são plantas e não animais, folhas-piranha são imunes a veneno, sono e paralisia, assim como magias que afetam especificamente animais. Também não precisam dormir (embora ainda precisem se alimentar e respirar).

