

Desafio 09 - Masmorra de Tauron

Para cada meia hora de caminhada, os Libertadores fazem um teste de Sobrevivência (CD 22). Em caso de falha, não conseguem chegar a parte alguma e continuam vagando, correndo o risco de encontrar monstros errantes. Em caso de sucesso, os personagens chegam a "algum lugar". O Mestre escolhe o lugar encontrado, ou rola 1d10 na seguinte tabela:

- 1-8) Desafios da Porça.
- 9) Coração da Serpente.
- 10) Arena do Guardião.

Encontros Aleatórios

| D% | Quant | Monstro |
|---------|-------|--------------------------------|
| 1 a 5 | N/A | Nada. |
| 6 a 8 | 1 | Gladiador Minotauro (Unidade). |
| 9 a 10 | 1 | Gladiador Humano (Unidade). |
| 11 a 12 | 1 | Gladiador Anão (Unidade). |

Gladiador Genérico (Unidade) ND 5

Generico (Grande); Bárbaro 3, Guerreiro 4; Neutro

- **Iniciativa:** +16
- **Sentidos:** Percepção +4, faro.
- **Classe de Armadura:** 26.
- **Pontos de Vida:** 315.
- **Resistência:** Fort +9, Ref +7, Von +4, esquiva sobrenatural.
- **Deslocamento:** 12m.
- **Corpo-a-Corpo:** manopla-espada +26 (1d8+10, 19-20).
- **Hab.:** For 17, Des 15, Con 13, Int 8, Sab 8, Car 9.
- **Peridas** Atletismo +7, Intimidação +13.
- **Talentos:** Ataques Múltiplos, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Especialização em Arma (manopla-espada), Foco em Arma (manopla-espada), Usar Arma Exótica (rede), Usar Arma Exótica (manopla-espada).
- **Fúria:** o gladiador pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 24; manopla-espada + 28 (1d8+12, 19-20); redução de dano 1. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia.
- **Equipamento:** armadura de gladiador, manopla-espada obra-prima x2.

| Habilidades de Unidade |
|---|
| Ataque: Para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez. |
| Imunidades de Unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. |
| Vulnerabilidades de Unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespasar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespasar Aprimorado). Um personagem com Araque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado. |

Desafio 1 - Desafio da Força

Monstros da Arena: [U] = Unidade.

- 1) [U] Leões (Bestiário 1 – Pag. 89)
- 2) [U] Manticoras (Bestiário 1 – Pag. 97)
- 3) [U] Quimera (Bestiário 2 – Pag. 104)
- 4) [N] Gigante de Fogo (Bestiário 1 – Pag. 74)
- 5) [N] Golem de Pedra (Bestiário 1 – Pag. 80)
- 6) [U] Wyvern (Bestiário 1 – Pag. 127)

Ao derrotar um monstro na arena os aventureiros recebem um prêmio em arma, armadura ou escudo.