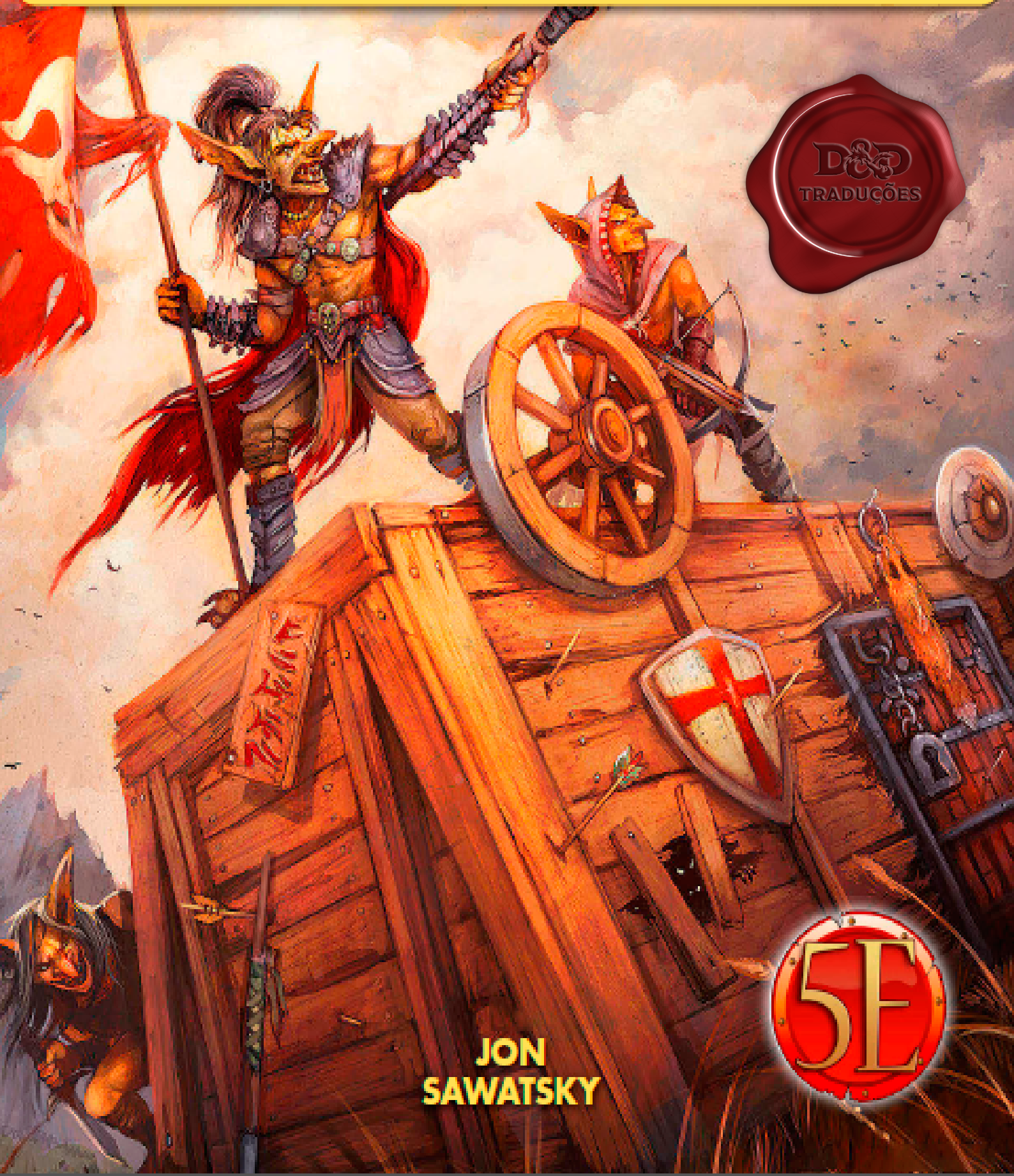


PREPARADO!

A FORTALEZA INEXPUGNÁVEL DE DIB



JON
SAWATSKY



A FORTALEZA INEXPUGNÁVEL DE DIB

Para 4 jogadores entre o 1º e o 2º nível

Nós estávamos viajando pela velha rota comercial próxima a Colinas Cegas quando nós a encontramos: uma carroça virada em uma vala. Evas adentrou nas sombras, reconhecendo o terreno, e retornou com estranhos detalhes. A carroça tinha sido transformada – de tal forma que parecia ser uma agressiva fortaleza. Sinais de trabalho goblin eram evidentes: escudos quebrados reforçando as paredes, rudes seteiras cortadas no banco do condutor, uma bandeira improvisada pendurada frouxamente em cima de todas as coisas. Nós a deixamos sozinha, mas mesmo a distância o cheiro do fosso inacabado da estranha fortaleza nos deixou descontentes...

ACONTECIMENTOS

Alguns meses atrás, Dib Mastiga-Halfling e seus comparsas foram expulsos de um clã goblin nas proximidades por luta indiscriminada. Suas travessuras, embora engraçadamente divertida para eles, eram destrutiva e perigosa para o resto do clã. Os goblins passaram várias noites ao leo antes de descobrir uma carroça abandonada do lado da estrada comercial. Aqui, os sem-teto transformaram a carroça em uma distinta fortaleza goblin. Eles tem tido algum sucesso assaltando e saqueando viajantes na estrada.

ELEMENTO A DA AVENTURA: A FORTALEZA ATACA

Atacar a Fortaleza é um encontro com combate. A fortaleza pode fazer duas das seguintes ações na iniciativa 10 de cada rodada:

- **Cobertura de Flecha.** Ataque de arma à distância. +4 para acertar, distância 24/96 metros, dois alvos. Acerto: 5 de dano perfurante.
- **Estocadas de Lança.** Ataque corpo-a-corpo. +4 para acertar, distância 1,5 metros, dois alvos. Acerto: 5 de dano perfurante. Estocadas de lança tem vantagem contra PJs tentando levantar a carroça.
- **Óleo Fervente (recarga 5-6).** Pulveriza gotas de óleo em todas as criaturas dentro de 6 metros. Cada criatura tem que ser bem sucedida em um teste de Destreza contra CD 10 ou levará 2 de dano flamejante; um sucesso no teste reduz pela metade o dano.

ELEMENTO B DA AVENTURA: A FORTALEZA DEFENDE

Aventureiros podem derrotar a fortaleza de algumas maneiras.

“**Mate-a**”. A fortaleza tem uma CA 14 e 40 pontos de vida. Ela é resistente a dano perfurante e fraca contra dano flamejante (veja “Fogo” abaixo). Os jogadores podem atacá-la como eles normalmente fariam com um alvo, embora a fortaleza esteja imóvel. Assim que a fortaleza chegar a 0 pontos de vida os goblins se retiram para a área 3.

Chutando a Porta. A porta atrás da carroça está solidamente reforçada. Forçar a porta requer um teste de Força contra CD 17. A CD desse teste é reduzida para 14 se a fortaleza tiver menos da metade de seus pontos de vida restantes. Assim que a porta for derubada os goblins se retiram para a área 3.

Levantando Toda a Maldita Coisa. Levantar e derrubar a fortaleza leva 2 rodadas. Cada rodada exige um teste bem sucedido de Força (Atletismo) contra CD 17 feito por um PdJ. A CD desse teste é reduzida em um para cada PdJ auxiliando. PdJs envolvidos em levantar a carroça não pode ter outra ação naquela rodada. Falhar no teste na segunda rodada resulta no PdJ que estiver levantando ter que começar novamente. Sucesso em levantar a carroça resulta nos goblins se retirarem para a área 3.

Fogo. Se a carroça levar dano de fogo, ela tem 50% de chance de entrar em chamas. Enquanto em chamas, a carroça leva 9 (2d6+2) de dano de fogo cada rodada na iniciativa 20. Se a carroça levar 24 ou mais de dano por estar em chamas, os goblins do seu interior se retiram para a área 3.

ELEMENTO C DA AVENTURA: MOVIMENTOS DE LUTA

Os goblins no interior da fortaleza ganham vantagem em todos os ataques e testes relacionados a Agarrar. Quando forçados a entrar em combate corpo-a-corpo eles estão propensos a Agarrar e Empurrar bem como a Atacar com espadas curtas. Dib, um goblin comum para qualquer efeito, ganha o seguinte:

Proteção de Joelho. Ataque de arma corpo-a-corpo. +4 para acertar, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 3 de dano concussão e o alvo tem que ser bem sucedido em um teste de Força contra CD 12 ou ficará Impedido. Dib pode escolher se manter com a Proteção de Joelho indefinidamente, mas não poderá fazer ações de movimento e é considerado Caído enquanto fizer isso.

AREA 1: O EXTERIOR

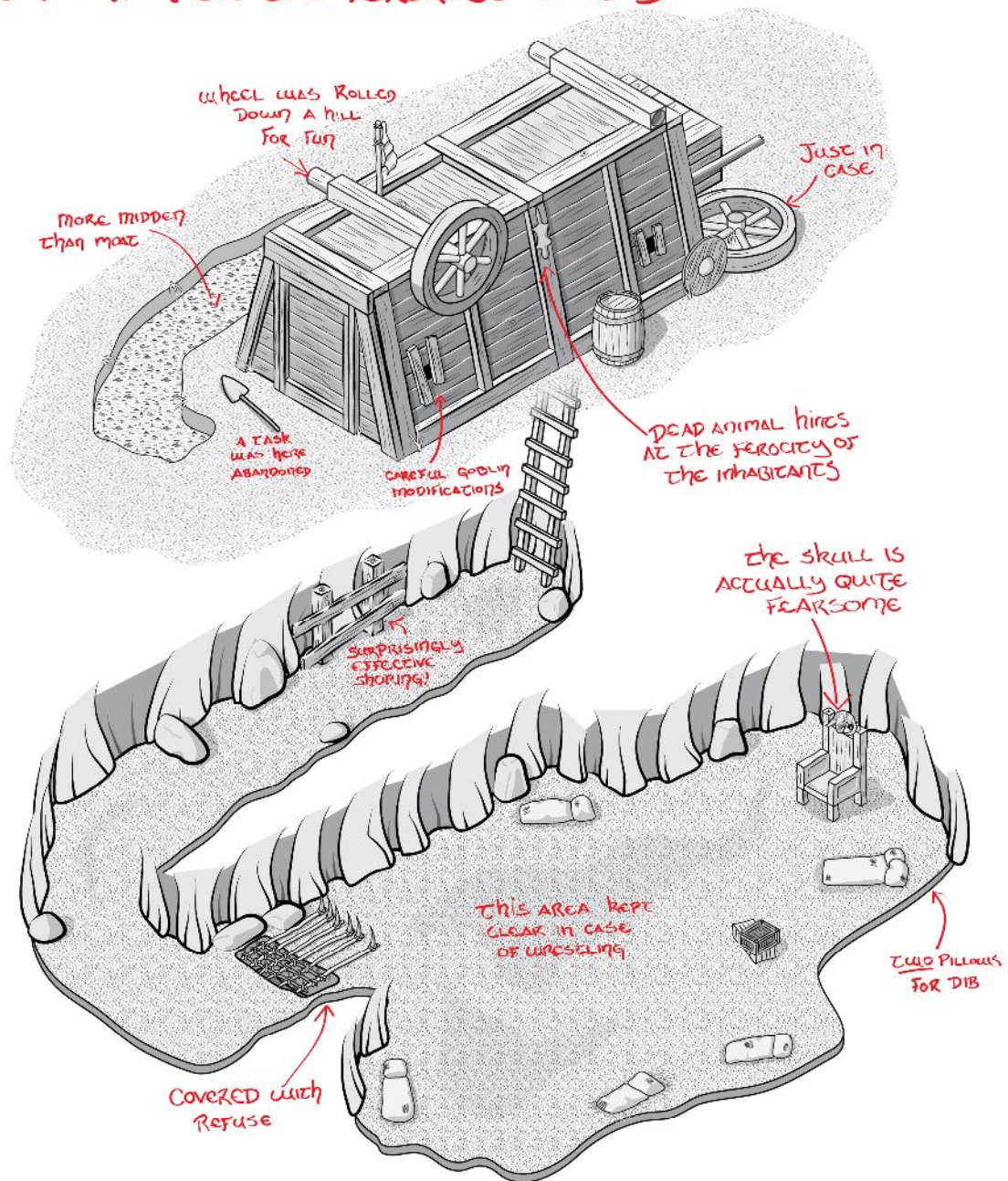
Uma grande carroça de madeira virou a alguns metros da estrada. Um fosso incompleto circunda a estrutura; os vapores de seu conteúdo gelatinoso atingem seus narizes mesmo a cinquenta passos. A carroça foi reforçada com escudos quebrados e madeiras. Uma infeliz raposa foi pregada sem piedade acima de uma passagem. Fendas e buracos de vários tamanhos foram perfurados e esculpados nas paredes, e vocês ouvem sussurros e ruídos vindos do interior da carroça. Uma bandeira feita de pedaços de pano permanece imóvel devido o vento parado.

Os goblins não deixam a segurança da carroça de bom grado. Eles estão interessados em alvos mais simples do que um bando de aventureiros, então eles permanecem dentro da carroça e operam os ataques como descritos previamente. De modo geral, se a carroça parecer que vai ser destruída, os goblins se retiram para a área 3.

AREA 2: EMBAIXO DA CARROÇA

O interior da fortaleza improvisada é um lugar úmido e mal cheiroso. Um pequeno caldeirão produzindo gordura animal ferve sobre um fogo esfumaçado. Várias lanças mal trabalhadas permanecem abandonada no chão. Uma escada sugere que os habitantes da carroça cavaram para o andar debaixo.

THE IMPENETRABLE FORTESS OF DIB



CARTOGRAPHY BY MESHON CATRILL

Uma vez que a fortaleza for violada, os cinco goblins do interior se retiram para a sala do trono. Um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 10 revela um saco oleoso escondido embaixo de uma pedra. Ele contém 25 pp e algumas pedras brilhantes.

AREA 3: TÚNEL E SALA DO TRONO

O túnel, precariamente cavado e sustentado com restos de tábuas, se prolonga por 9 metros, antes de virar bruscamente. Ao virar a esquina estão os aposentos dos goblins. Uma única tocha crepitante ilumina a pequena câmara e o trono improvisado ao final. Olhos malignos piscam por trás de cinco pequenos montes de roupas de ama sujas. O som de cordas de arco sendo disparadas cumprimentam seus ouvidos.

Os goblins fazem ataques a distância por trás de meia-cobertura até serem forçados ao combate corpo-a-corpo. Na entrada da câmara está uma armadilha simples de espinhos. Perceber a armadilha requer um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 12. Desarmar a armadilha requer um teste de Destreza (Ferramentas de Ladrão) contra CD 12. Falha ao perceber ou desarmar a armadilha faz com que seis espinhos afiados brotem do chão. PdJs dentro de 1,5 metros da armadilha tem que ser bem sucedido em um teste de Destreza contra CD 13 ou levarão 1d6 (4) de dano perfurante; um teste com sucesso reduz o dano pela metade.

O trono esconde o tesouro escondido de Dib. Um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 12 revela que o assento do trono está solto e deslocado. Dentro do trono está um pequeno baú de madeira contendo 60 pp, 15 po e um pedaço de pano com o desenho da fortaleza de Dib rabiscado com uma tinta borrada.

CONCLUSÃO

Sem dúvida a autoridade local está agradecida pelos PdJs terem removido o incômodo da estrada. E clã do qual Dib e sua comitiva foram expulsos? Como o goblin desenvolveu movimentos tão fortes de luta? Talvez o clã inteiro pratique combate desarmado; seu desejo de testar suas habilidades em pessoas civilizadas cresce à medida que os ringues de luta subterrânea aumentam em número.