



LUA MINGUANTE

*Uma aventura para
Personagens de 10º nível*

LUA MINGUANTE

Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

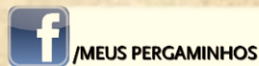
Tradução: Daniel Bartolomei Vieira

Revisão, Edição e Adaptação: Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: Wolfman de *Frank Frazetta*



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

LUA MINGUANTE

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 10º nível – criada por **Stan!**.

INTRODUÇÃO

Lua Minguante é uma pequena aventura que pode ser incorporada em qualquer tipo de campanha. A aventura se desenrola em e ao redor do lugarejo conhecido como *Bosquefundo*, uma aldeia isolada que fica, como o próprio nome sugere, no coração de uma enorme floresta. O local pode ser facilmente encaixado em uma área florestal remota de seu cenário de campanha.

Esta aventura é projetada para quatro personagens do 10º nível.

PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

Estatísticas de monstros e PNJs (PdMs) relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

Você pode ajustar a dificuldade da aventura alterando o número de criaturas dos encontros (para cima ou para baixo). Para adaptar o encontro a grupos de diferentes níveis, consulte a sessão do DMG sobre montagem de encontros ou o post do blog **Meus Pergaminhos** sobre o tema (<https://meuspergaminhos.com/2019/05/montando-encontros-em-d-5e.html>).

Você pode situar esta aventura em qualquer local do seu cenário de campanha que tenha como característica uma área florestal remota na qual uma pequena aldeia possa existir. Se há uma pequena aldeia a qual os personagens já visitaram

em alguma aventura anterior, mas não retornam faz algum tempo, tanto melhor. Como sempre, sinta-se livre para adaptar o material apresentado aqui para que ele se encaixe em seu cenário de campanha.

Para começar, você pode desejar imprimir esta aventura (incluindo os mapas) ou mantê-la em formato digital. Leia toda a aventura ao menos uma vez para se familiarizar com a situação, as ameaças e os principais PNJs (em especial suas motivações). Faça ajustes conforme for necessário para encaixar a narrativa em sua campanha.

Mapas importantes para a aventura estarão disponíveis aqui.

Alguns locais na aldeia descritos na aventura podem trazer algumas sugestões de testes como Percepção ou Investigação. Estes testes e suas dificuldades são sugestões. Lembre-se da diferença de uso entre os dois. Enquanto Percepção é usado para notar algo, Investigação é usado para entender o que aquilo notado significa. Adicione ou diminua o número de testes na aventura conforme achar adequado para o ritmo de jogo que sua mesa prefere.

Para mais informações sobre a diferença de uso entre Investigação e Percepção, siga o link abaixo ou use o QR Code a seguir.



<http://www.meuspergaminhos.com/2019/09/detalhando-regras-percepcao.html>

HISTÓRIA

Bosquefundo é uma pequena comunidade formada por caçadores, lenhadores, artesãos e algumas famílias mais rústicas que preferem viver longe das grandes cidades. Há um par de fazendas espalhadas pela área, mas as pessoas aqui vivem em sua maioria da pesca, da caça e do cultivo de espécies naturais como cogumelos, vegetais silvestres e de frutas da estação.

O povo de Bosquefundo sempre levou uma vida tranquila. De tempos em tempos, um ou outro comerciante aparece para trocar mercadorias e outros bens feitos nas cidades por peles, couros, artesanato e lenha, mas fora isso há poucos visitantes. A aldeia mais próxima de tamanho significativo fica há vários dias de cavalgada para o leste. As notícias do mundo lá fora demoram algum tempo para chegar até esta comunidade isolada e as histórias sobre os eventos que ocorrem em Bosquefundo podem demorar dias ou até mesmo semanas para chegar aos ouvidos do resto do mundo. Contudo, até recentemente, poucas pessoas notavam ou se preocupavam com tais atrasos, já que pouca coisa de interesse acontecia aqui.

Há poucos dias, no entanto, começaram a se espalhar histórias nas áreas vizinhas de que nem tudo estava indo bem em Bosquefundo. O único ponto em que os rumores coincidiam é de que a sacerdotisa local havia sido morta, selvagemmente trucidada por algum tipo de animal, e que a terrível criatura agora perambula pelos arredores da pequena aldeia, procurando por outras presas.

Além desta informação, os detalhes são superficiais e muitas vezes conflitantes. Alguns causos dizem que a fera já foi morta, enquanto outros alegam que os aldeões viram várias criaturas meio-homens-meio-feras vagando pelas matas à noite. Há ainda quem diga que as matas ao redor da aldeia ecoam com os uivos de uma quantidade incomum de lobos e cães selvagens.



A VERDADE SOBRE BOSQUEFUNDO

Embora a maioria dos aldeões desconheça, uma grande quantidade de habitantes de Bosquefundo é composta por lobisomens. Todos estes metamorfos são humanos com licantropia natural que nasceram com a capacidade de se transformarem em lobos ou em formas híbridas de lobo-homem. Eles escolheram fazer desta aldeia remota o seu lar, onde eles se permitem entregar às suas naturezas selvagens na floresta próxima sem ameaçar ou causar qualquer mal aos seus vizinhos.

Apesar do sangue selvagem que corre por suas veias, os lobisomens que vivem em Bosquefundo são todos boa gente. Nenhum deles jamais matou alguém e nenhum deles planeja fazer isto. Bosquefundo é o seu lar e eles consideram qualquer um que vive aqui como sendo parte de sua matilha, seja lobisomem ou não.

Durante várias noites por mês (principalmente nas noites de lua cheia), os lobisomens de Bosquefundo correm pela floresta como um bando, caçando cervos ou outros gamos e celebrando sua herança selvagem. Esta caçada ritual tem acontecido por anos, e nenhum membro normal da comunidade sequer suspeitou da verdade. Assim, os membros da matilha de Bosquefundo foram capazes de viver em liberdade e harmonia tanto com a natureza que os cerca quanto com seus vizinhos humanos por muitas décadas.

O LÍDER DA MATILHA

Dois meses atrás, a paz e a harmonia de Bosquefundo se despedaçaram. A matilha estava caçando um corso particularmente grande e poderoso no meio da floresta sob a luz da lua cheia. Mas assim que os lobisomens de Bosquefundo estavam prestes a derrubar sua presa, um lobo gigantesco, maior do que o tamanho combinado de três membros da matilha, saiu do meio das folhagens ali perto e quebrou o pescoço do corso com apenas uma mordida de suas enormes mandíbulas.

Por direito e por força, ele rosnou *“Eu reivindico a liderança desta matilha. Vocês farão tudo o que eu disser ou enfrentarão as consequências”*.

Como era de se esperar, a matilha rejeitou, e seu líder (um caçador chamado Trammil Nimman) desafiou o novo lobo, mesmo embora este fosse muito maior do que ele próprio. A matilha sabia que esta tentativa estava fadada ao fracasso, mas em vez de matar Trammil, o novo lobo apenas os deixou inconsciente.

“Eu não desejo matar nenhum de vocês”, ele disse. *“Isso só enfraqueceria minha nova matilha. Mas não tolerarei questionamentos. O próximo que falhar em seguir minhas ordens à fio sentirá toda a minha ira”*.

O novo líder parecia tão sedento de sangue que os outros lobisomens temeram que ele ordenasse que eles atacassem seus vizinhos humanos. Entretanto, para alívio deles, não veio nenhuma ordem deste tipo. O novo lobisomem simplesmente liderou a matilha até as colinas, onde havia a entrada para uma caverna que estava completamente oculta por densa folhagem.

Uma vez lá, ele assumiu uma forma híbrida e puxou de lado a cortina de folhas. A luz do luar penetrou a caverna, revelando paredes salpicadas de ouro. Usando sua força brutal, ele golpeou uma das paredes e arrancou várias lascas de pedra, que na verdade eram pepitas de ouro do tamanho da mão de um homem.

“Esta caverna é tão grande quanto uma casa”, disse ele. *“Todas as noites, quatro de vocês virão até aqui e extrairão o ouro da maneira que lhes mostrei. Se não o fizerem, eu irei revelar vossa natureza para os humanos da aldeia”*.

Os lobisomens não viram outra escolha senão obedecer ao seu novo líder. Toda noite, quatro deles iam até a caverna e escavavam quilo por quilo de ouro das paredes da caverna. Quando terminavam, eles levavam o ouro primeiro até Trammil, que anotava a quantidade em um caderno, e então o levavam até uma clareira para escondê-lo.

Noite após noite eles extraíam o ouro da caverna. Enquanto trabalhavam, discutiam várias possíveis soluções para a situação em que se encontravam. Alguns membros sugeriram que a matilha deveria

se juntar para atacar em conjunto o novo lobo, mas a maioria acreditava na prática de se seguir o indivíduo mais forte. Atacar em grupo servia apenas para conseguir comida, não para ameaçar um irmão lobo. Desafiar o novo líder de uma maneira que não fosse o combate mano a mano seria considerado um ato covarde e desonrado.

Alguns membros da matilha se ofereceram para viajar até a cidade e contratar campeões para derrotar o novo lobo. Afinal de contas, eles concluíram, outras comunidades costumam fazer tais coisas quando um monstro se muda para a região, e seu novo líder poderia certamente ser definido como um monstro. Porém, a maioria dos lobisomens de Bosquefundo sentiu que tal solução seria uma desonra tão grande quanto se juntar para atacar aquele que os atormentava.

Se soubessem qual a sua identidade humana, eles refletiram, talvez pudessem ao menos ganhar alguma vantagem sobre ele ao ameaçar revelar seu segredo a menos que ele deixasse a matilha em paz. Mas nem sua aparência híbrida, tampouco seu cheiro, os lembraram de alguém que conhecessem. Eles tinham certeza que tinha que ser algum morador de Bosquefundo (ou ao menos alguém que visitava o local frequentemente), pois senão não haveria como ele saber sobre a matilha e a sua relação com a aldeia. Mas eles estavam longe de identificá-lo.

ARMON BISTLE

O novo líder da matilha é na verdade Armon Bistle, a pessoa mais rica de Bosquefundo. Embora ele não seja um lobisomem, ele possui um talismã mágico que permite que ele imite os poderes de um lobisomem, incluindo a característica *Audição e Olfato Aguçados*. Com este artefato, conhecido como *Presa de Rosnapata*, ele conseguiu descobrir as verdadeiras identidades dos membros da matilha de Bosquefundo ao sentir os cheiros de lobisomens neles enquanto estavam na forma humana.

Armon na verdade não tem nada contra a matilha. Ele conhece estas pessoas desde que se mudou para Bosquefundo há mais de dez anos, e eles não foram nada mais do que bons vizinhos para ele. Entretanto, Armon sempre foi um homem manipulador e oportunista, e não vai parar perante nada até ficar mais rico.

Antes de se mudar para Bosquefundo, Armon ganhou a vida realizando falcatruas. Seu truque é sempre se mudar para uma nova aldeia, fazer amizade com os moradores locais e então surgir com um plano elaborado para tirar toda a riqueza deles.



Bistle era bom no seu negócio e ele conseguiu juntar uma boa fortuna em ouro, pedras preciosas e outros bem de valor. Considerando que ele foi forçado a fugir de linchamentos nas últimas três cidades onde havia colocado seus golpes em prática, ele decidiu que já era hora de se aposentar. Ele então pegou seu saque conseguido de forma ilícita, trocou de nome e se mudou para Bosquefundo, uma comunidade tão remota que tinha certeza que nenhum de seus antigos vizinhos jamais descobririam onde ele estava.

No começo, Armon não tinha qualquer intenção de levar vantagem sobre seus novos vizinhos. A riqueza deles, junta, era menor do que um quinto do que ele já havia juntado, portanto pegar isso deles dificilmente valeria o esforço. O mais importante, entretanto, é que ele sabia que esta aldeia era provavelmente o último lugar seguro no mundo onde ele poderia se esconder.

Contudo, a ganância é mais poderosa do que a lógica. E então aconteceu de Armon descobrir uma caverna ali perto que era praticamente feita de ouro, e ele decidiu usar a *Presa de Rosnapata*, um item mágico que ele adquiriu durante seu último

trabalho, para assumir a forma de Rosnapata, um antigo senhor dos lobisomens, e coagir a matilha de Bosquefundo a fazer o que ele mandasse.

O LOBO SOLITÁRIO

Até agora, os eventos transcorreram exatamente como Armon Bistle havia planejado. A matilha de Bosquefundo obedeceu suas ordens, extraiu o ouro e o escondeu. Apenas Trammil Nimman demonstrou sinais de desobediência, rosnando conforme anotava a quantidade de tesouro em seu caderno a cada manhã. Como o antigo líder da matilha, Trammil tentou desesperadamente expulsar Armon, mas ele nunca conseguiu fazer o restante da matilha concordar em fazê-lo de outra maneira que não fosse o combate direto.

Conforme o tempo passou, Trammil se tornou mais ousado. Ele passou a maioria das noites farejando pela aldeia em sua forma de lobo, esperando sentir o cheiro do novo líder em algum dos aldeões e então revelar sua identidade. Infelizmente, suas tentativas estavam fadadas ao fracasso porque, diferente de um lobisomem de verdade, Armon cheirava como um humano na forma humana e como o antigo senhor dos lobisomens, Rosnapata, na forma de lobo ou na forma híbrida. Assim, o cheiro que Trammil e os outros lobisomens reconheciam naquele que era seu líder da matilha estava totalmente ausente quando ele assumia a forma humana. Mas embora Armon soubesse que o item lhe protegia da detecção por meio do faro, ele também sabia que era uma questão de tempo até que cometesse um erro que permitiria que Trammil descobrisse a verdade. Portanto, Armon decidiu ganhar alguma ajuda involuntária ao eliminar seu rival.

Certa noite, Bistle usou a *Presa de Rosnapata* para transformar-se em Rosnapata, então perambulou ao redor da aldeia até que Trammil sentiu seu cheiro. Ele levou o lobisomem em uma tremenda perseguição que terminou na única casa de adoração na aldeia, um pequeno templo dedicado à deusa Ehlonna. Lá, Armon matou selvagememente Ishtal, a elfa sacerdotisa que cuidava do templo. Como ele esperava, Trammil seguiu seu cheiro até o templo, onde Armon aguardava para atacá-lo. Com seus dentes e garras, Bistle dilacerou seu oponente, mas parou pouco antes de desferir o

golpe final. Em vez disso, Armon fugiu do templo, retornando para sua verdadeira forma, e correu pela aldeia gritando "Assassino!" o mais alto que conseguiu. Trammil, que estava perto de morrer devido os golpes de Armon, mal havia se colocado em pé quando os aldeões chegaram.

Ao perceber a cena que se apresentava, ele, um lobo, coberto de sangue ao lado do corpo da sacerdotisa, Trammil mudou para sua forma humana e tentou dizer a verdade aos seus companheiros aldeões. Todavia, ao verem uma fera assassina se transformar em seu amigo e vizinho, eles só ficaram mais assustados. Os aldeões que eram lobisomens tentaram explicar a situação aos seus vizinhos humanos, indicando a necessidade de um julgamento justo, mas os humanos, aterrorizados, se recusaram a ouvir. Eles amarraram e prenderam o pobre Trammil, o arrastaram para fora da aldeia e o enforcaram. Divididos entre a lealdade ao seu amigo e temendo serem descobertos, os outros lobisomens da aldeia não impediram o enforcamento, pois sabiam que se a sua própria natureza fosse descoberta teriam que enfrentar a escolha de derramar sangue inocente ou compartilhar do mesmo destino de Trammil.

A SOMBRA DO LOBO

Na hora da morte, Trammil reverteu para sua forma humana. Ainda assim, os aldeões o deixaram pendurado lá e colocaram uma placa que dizia "cão assassino" ao redor de seu pescoço como um aviso para outros lobisomens que pudessem estar por perto.

Bosquefundo é agora um local paralisado pelo medo. Trammil havia sido um membro da comunidade durante anos e ninguém jamais havia suspeitado de seu segredo obscuro. Ainda pior, ao vasculharem em seus pertences, os aldeões encontraram o caderno de anotações em um idioma que não conseguiam compreender. Poderia esta ser uma lista dos outros lobisomens do local? Afinal de contas, lobisomens frequentemente andavam em matilhas. Quem entre aqueles poderia ser uma fera assassina disfarçada?

Os aldeões decidiram colocar o livro no templo sob vigilância constante, pensando que cedo ou tarde os lobisomens tentariam roubá-lo. Se conseguissem capturar essa criatura viva, eles

poderiam conseguir mais informações. Por outro lado, se alguém com o conhecimento deste idioma passasse pela aldeia, eles poderiam persuadir essa pessoa a revelar o conteúdo para eles.

Na verdade, o livro é o caderno de Trammil, no qual ele registrava diariamente a quantidade de ouro e a indicação do local onde os lobisomens o enterraram. O idioma é um código usado por lenhadores e mestres de caravanas (o único idioma que Trammil e Armon conheciam além do Comum). Embora nenhum membro da matilha consiga ler o livro, todos eles conhecem a natureza de seu conteúdo e não acham que podem conseguir qualquer outra informação com ele. Apenas Armon tem interesse no livro.

Como Trammil jaz enforcado, a matilha se recusou a fazer mais escavações. Na verdade, seus membros pararam de se transformar em lobos. Embora achem viver somente na forma humana um tanto restritivo após dar liberdade ao seu lado selvagem depois de tanto tempo, eles não conseguem pensar em outro meio de impedir que o grande lobo os controle e pararam de se transformar antes que mais tragédias aconteçam.

Já que os lobisomens se recusam a assumir a forma de lobo, Armon não tem mais meios de coagi-los. Ele não pode abordá-los na sua forma humana e ameaçar divulgar seus segredos porque isso também revelaria sua própria identidade. E ele não pode andar pela aldeia na forma de lobo porque os aldeões estão mais do que felizes em aproveitar a oportunidade de matar um lobo em plena vista. Neste momento, Armon só quer recuperar o ouro que conseguiu e partir de Bosquefundo para sempre. Mas primeiro ele tem que encontrar um meio de colocar as mãos no caderno de Trammil.

Para complicar ainda mais a situação, a morte de Trammil convenceu os lobisomens de Bosquefundo a se voltar contra seu indesejado líder. Vários membros da matilha passaram a assumir turnos na proteção da área onde o ouro está escondido. Eles planejam assumir a forma de lobo e atacar qualquer um que venha reclamá-lo, já que a única pessoa que poderia saber a respeito disso é aquele que os atormenta.



O DILEMA MORAL

Embora possa não ser óbvio no começo, a questão principal no qual este cenário se torna é: como os moradores de Bosquefundo reagirão quando descobrirem que enforcaram um homem inocente?

Trammil morreu tanto por causa de sua natureza licantrópica quanto por ter se deixado enganar e ser pego em uma situação comprometedora. Jamais lhe foi permitido alegar inocência, pois os aldeões presumiram que, como lobisomem, ele deveria ser culpado. Mas embora muitos personagens possam chamar Trammil de “monstro”, permanece o fato de que ele foi punido por um crime que não cometeu.

Diversos aspectos desta aventura se articulam ao redor de uma questão tangencial: o que os aldeões comuns de Bosquefundo farão quando descobrirem que seus vizinhos são lobisomens?

Os lobisomens da matilha de Bosquefundo esconderam com sucesso sua verdadeira natureza dos amigos, vizinhos e até mesmo de seus amados durante décadas. Poderão os aldeões comuns aceitar, entender e – mais importante de tudo – perdoar a matilha pelos anos de enganação?

Não há uma resposta fácil para qualquer destas perguntas. De fato, são estes aspectos da trama que você, como DM, pode adaptar facilmente para se encaixar aos seus propósitos. Mas antes que possa fazê-lo, você deve decidir que mensagem quer passar. Possibilidades incluem:

- As aparências podem enganar;

- Nem todos os “monstros” são maus;
- Jamais esconda a verdade daqueles que você gosta, não importa o quão monstruosa ela seja;
- A punição, quando entregue rápida demais frequentemente vem maculada com injustiça;
- Nada é tão simples quanto aparenta ser.

SINOPSE

Ao chegarem aos arredores de Bosquefundo, os personagens veem o corpo de Trammil enforcado em uma árvore. Conforme seguem para a aldeia, eles percebem que os seus habitantes estão tremendamente amedrontados por algum motivo. Eles podem interagir com os aldeões tanto quanto desejarem para obter informações a respeito dos acontecimentos recentes. Toda essa informação vem da perspectiva de humanoides inocentes que residem no local e que não sabem absolutamente nada sobre a matilha de Bosquefundo e nem do segredo de Armon.

Cedo ou tarde, usando suas próprias habilidades ou uma magia ou pergaminho de *compreender idiomas* que está no templo de Ehlonna, os personagens podem decifrar o caderno de Trammil. A informação contida lá os leva até o Vale da Lua Prateada, onde ocorre um confronto com alguns dos lobisomens de Bosquefundo (e Armon, se ele ainda estiver vivo).



GANCHOS

Os personagens poderiam vir até Bosquefundo por quaisquer razões. Eles poderiam vir por vontade própria após ouvirem rumores sobre um lobisomem aterrorizando uma aldeia inocente. Ou eles poderiam inadvertidamente se deparar com Bosquefundo enquanto viajavam para ou vindos de uma aventura diferente. Talvez um ou mais dos personagens até mesmo tivesse origem nesta remota aldeia.

Como Mestre você sabe a melhor forma de envolver os PJs nesta aventura. Você pode usar uma das sugestões abaixo ou a sua imaginação para modifica-las ou criar algo inteiramente novo que se adapte melhor ao interesse dos personagens.

- Enquanto viajam, os personagens encontram um comerciante ou outro andarilho que acabou de vir de Bosquefundo. Durante a conversa ela conta a eles dos problemas que estão acontecendo por lá.
- Várias pessoas que foram enganadas por um golpista chamado Severo Móicobre (a identidade anterior de Armon) contratam os personagens para encontrar seu nênese. Após uma difícil investigação, eles descobrem que Severo parece ter se mudado para Bosquefundo.
- Em uma aventura anterior, os personagens confrontaram um lobisomem que tentou escapar. Durante meses (ou até mesmo anos), eles foram incapazes de localizar este inimigo, mas as notícias vindas de Bosquefundo parecem combinar com o modo de agir desta criatura.
- Os personagens estão em uma missão para encontrar a Presa de Rosnapata. Seja através de suas próprias indagações e pesquisas ou adivinhações bem-sucedidas, isso os colocou na trilha de Armon, apontando na direção de uma pequena aldeia em uma floresta remota.

COMEÇANDO

Esta aventura consiste primariamente de encontros livres, que podem ser narrados em qualquer ordem. Algumas áreas de encontro possuem indicação nos mapas. O local específico das demais áreas fica a cargo de você como DM.

A aventura começa com o encontro A, assim que os personagens se aproximam da aldeia de Bosquefundo. Depois disso, os encontros podem ser usados em qualquer ordem, dependendo de onde os personagens decidirem ir e o que escolherem fazer.

ENCONTRO A – APROXIMANDO-SE DA ALDEIA

A primeira pista sobre o que está acontecendo em Bosquefundo surge quando os personagens chegam nos arredores da aldeia. Diversos detalhes podem variar, dependendo de quanto tempo se passou desde a noite que Trammil foi enforcado.

Se os personagens andarem até Bosquefundo enquanto estão no meio de uma outra aventura, ou se forem até lá por alguma outra razão que não seja terem ouvido sobre o ataque do lobisomem, eles podem chegar logo na manhã seguinte aos acontecimentos terríveis. Neste caso, todas as evidências estão frescas e as emoções dos aldeões ainda estão a flor da pele.

Se os personagens estão respondendo às notícias sobre o ataque, será necessário um total de seis dias para se viajar até lá através de métodos terrestres convencionais, mas é possível que eles consigam chegar cerca de três dias depois do assassinato e do enforcamento se fizerem uso de meios mágicos para acelerar sua viagem até Bosquefundo. Porém, seja eles chegando três dias ou seis após os acontecimentos, os aldeões já tiveram tempo de limpar o templo, enterrar a sacerdotisa e começar a lidar com os sentimentos.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta assim que os personagens se aproximarem de Bosquefundo. Ajuste o texto conforme necessário para se encaixar na exata situação:

A floresta começa a ficar menos densa aos poucos, e a trilha de terra que serpenteia por entre a mata torna-se larga o suficiente para começar a poder ser chamada de estrada. Uma placa grosseiramente pintada à beira da estrada diz "Bem-vindos a Bosquefundo". Na parte debaixo da placa alguém acrescentou algumas palavras: "Tão longe quanto você jamais foi".

Uma placa mais nova e menos convidativa está pendurada em um olmo ali perto, um cadáver humano enforcado. Ele está vestido em trapos, e uma placa pendurada em seu pescoço diz "cão assassino".

O corpo é de Trammil Nimman. Sua condição depende inteiramente de quanto tempo os jogadores demoraram a chegar em Bosquefundo.

Desdobramentos

A corda na qual o corpo está enforcado é trançada com uma vinha folhosa. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Natureza) revela que são folhas de beladona.

Os personagens podem baixar o corpo de Trammil até o chão, se quiserem, ou podem usar magias para examiná-lo de onde ele está pendurado. Nenhuma das abordagens revela qualquer coisa de interessante a respeito do corpo.

Se os personagens usarem a magia *falar com mortos* no corpo, Trammil lhes dá a informação contida no diário escondido em sua choupana (área B7).

A aldeia de Bosquefundo fica não muito longe seguindo a estrada a partir deste ponto. Cada personagens pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) ao deixar a área A. Um resultado neste teste que supere CD 10 revela que as ruas da aldeia estão incomumente vazias. Um resultado que supere CD 15 revela que várias pessoas estão observando as ações do grupo por detrás de cortinas e venezianas. Qualquer um cujo teste superar CD 20 nota que as pessoas nas ruas fugiram rapidamente para suas casas ao notar os personagens perto da árvore. Você pode optar pelo uso da Percepção Passiva para verificar o que cada personagem percebe.

Não importa quanto tempo os personagens esperem, nenhum dos aldeões deixa seus lares ou se aproxima deles enquanto estiverem perto do corpo e da árvore. Uma vez que os personagens entrem em Bosquefundo, a recepção a eles começa a melhorar aos poucos.

ENCONTRO B – A ALDEIA DE BOSQUEFUNDO

Os moradores desta pequena aldeia, tanto os lobisomens quanto os humanos, estão traumatizados devido aos eventos recentes. A maioria deles passou por poucas e boas desde o momento do assassinato de Ishtal e do enforcamento de Trammil, e trancaram-se em suas choupanas e casebres por segurança. As conversas sussurradas entre vizinhos só fazem aumentar a paranoia, já que as pessoas normais ficam se perguntando quem entre eles poderia ser uma metamorfo assassino, e os metamorfos se perguntam se eles serão os próximos a serem enforcados na árvore.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem em Bosquefundo:

A aldeia de Bosquefundo é uma coleção de choupanas, casebres e um ou dois prédios um pouco mais elaborados aninhada em uma enorme clareira no meio da floresta. Fumaça sai de muitas chaminés, sugerindo a existência de alguns residentes, mas nenhum deles está visível. As ruelas estão vazias e todas as janelas e portas estão fechadas.

O aldeões estão ainda mais desconfiados de forasteiros do que estavam antes de pessoas de fora demonstrarem algum interesse pelo corpo enforcado na árvore. Ainda assim, tanto a hospitalidade quanto a curiosidade demandam que alguém venha recepcionar os recém-chegados. Como é de costume, a pessoa que faz isso é Edvardo Kititch, o mais próximo que Bosquefundo tem de um burgomestre.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta:

“Saudações, forasteiros”, grita um homem alto que sai de uma robusta choupana no meio da aldeia. “Eu sou Edvardo Kititch”, diz ele lançando um olhar cauteloso na direção de vocês. “Por favor, perdoem nossa falta de hospitalidade, mas a aldeia tem penado sob a sombra de uma terrível tragédia”.

Edvardo é disposto a explicar os eventos recentes se os personagens já não tiverem ouvido as histórias que correm por aí. Se eles disserem a Edvardo que vieram para ajudar, ele fica um bastante animado, cumprimentando os personagens e os agradecendo profundamente. Só então ele chama pelos outros aldeões, pedindo que eles saiam de onde estavam escondidos.

Neste ponto, vários aldeões saem de onde estão para agradecer os cumprimentar os personagens, mas claramente não toda a população. Apesar dos horrores recentes, a vida segue. As pessoas ainda têm que caçar, pescar, cortar madeira e colher frutas, além de cuidar tanto dos animais domésticos quanto dos animais selvagens da região.

População

Há apenas uma dúzia mais ou menos de habitações em Bosquefundo. A maioria dos aldeões, com exceção da matilha de Bosquefundo é composta de **plebeus**, mas você também pode querer fazer de alguns deles **batedores** ou **veteranos**. Não é necessário criar estatísticas completas para cada pessoa na aldeia, mas você deve tentar fornecer o máximo de detalhes que a campanha exige.

Desdobramentos

Os aldeões começam imediatamente encher os personagens de perguntas. A aldeia está segura? Há mais monstros entre eles? E por que Trammil matou a sacerdotisa Ishtal? Alguns deles imploram para que os personagens cheguem ao fundo dessa história, enquanto outros simplesmente choram ou continuam a fazer perguntas.

Se os personagens concordarem em ajudar os aldeões, Edvardo lhes concede permissão para entrar em qualquer construção e procurar em qualquer armário, caixa ou espaço secreto que eles julgarem necessário. Ele está disposto a se responsabilizar pelas ações deles, caso tentem pôr um fim neste pesadelo.

A MATILHA DE BOSQUEFUNDO

Embora dos moradores de Bosquefundo sejam unânimes em seu desejo de ver a situação atual resolvida e que a normalidade seja devolvida à aldeia, alguns deles estão compreensivelmente desconfortáveis com a possibilidade de os jogadores poderem descobrir todos os segredos da aldeia. Oito dos aldeões passaram por um bocado ao longo dos anos para esconder de seus vizinhos o fato de que são lobisomens.

Território Marcado

A matilha marcou a aldeia e as matas vizinhas como sendo seu território. Guardiões, druidas e outros personagens que sejam peritos em rastrear criaturas podem, à escolha do DM, ocasionalmente notar marcas diversas deixadas por lobos, incluindo arranhões em superfícies ou odores almiscarados em construções ou árvores grandes ou de importância. Personagens proficientes em natureza poderiam, à escolha do DM, notar algo estranho sobre essa matilha, um padrão diferente do pertencente a lobos comuns.

Enquanto estão examinando os lares dos membros da matilha de Bosquefundo, os personagens podem notar outros padrões de comportamento que são

característicos de lobos ou cães selvagens. Por exemplo, eles poderiam encontrar itens importantes “enterrados” sobre pilhas de objetos menos importantes. Ou, se um lobisomem for uma criança, o aposento onde o jovem dorme poderia estar localizado o mais distante possível da entrada, e os pais poderiam sempre se colocar entre os personagens e a porta para aquele cômodo o tempo todo.

Descobrimos a Matilha

Os personagens podem conseguir descobrir a natureza da matilha de Bosquefundo através do uso de magias (especialmente aquelas da escola de Adivinhação). Eles também podem encontrar claras evidências da inocência da matilha com relação aos problemas recentes. O resultado de sua investigação depende de quais perguntas ele fazem e em quais conclusões eles chegam.

Quando apresentar informação, responder perguntas e julgar os efeitos de magias como DM, faça o melhor para fornecer aos jogadores a informação mais precisa possível ao mesmo tempo que deixa espaço para interpretação. É importante que os personagens sejam capazes de seus próprios julgamentos a respeito do que realmente aconteceu na noite do assassinato e do enforcamento.

Se os personagens confrontarem os lobisomens com a verdade sobre sua natureza, eles não negam a alegação, mas não fazem nada para lançar novas suspeitas sobre outros membros da matilha que ainda não foram descobertos. Contudo, eles pedem aos personagens para manterem segredo. Afinal de

contas, eles têm sido membro da comunidade por vários anos e jamais fizeram nada para machucar quaisquer pessoas.

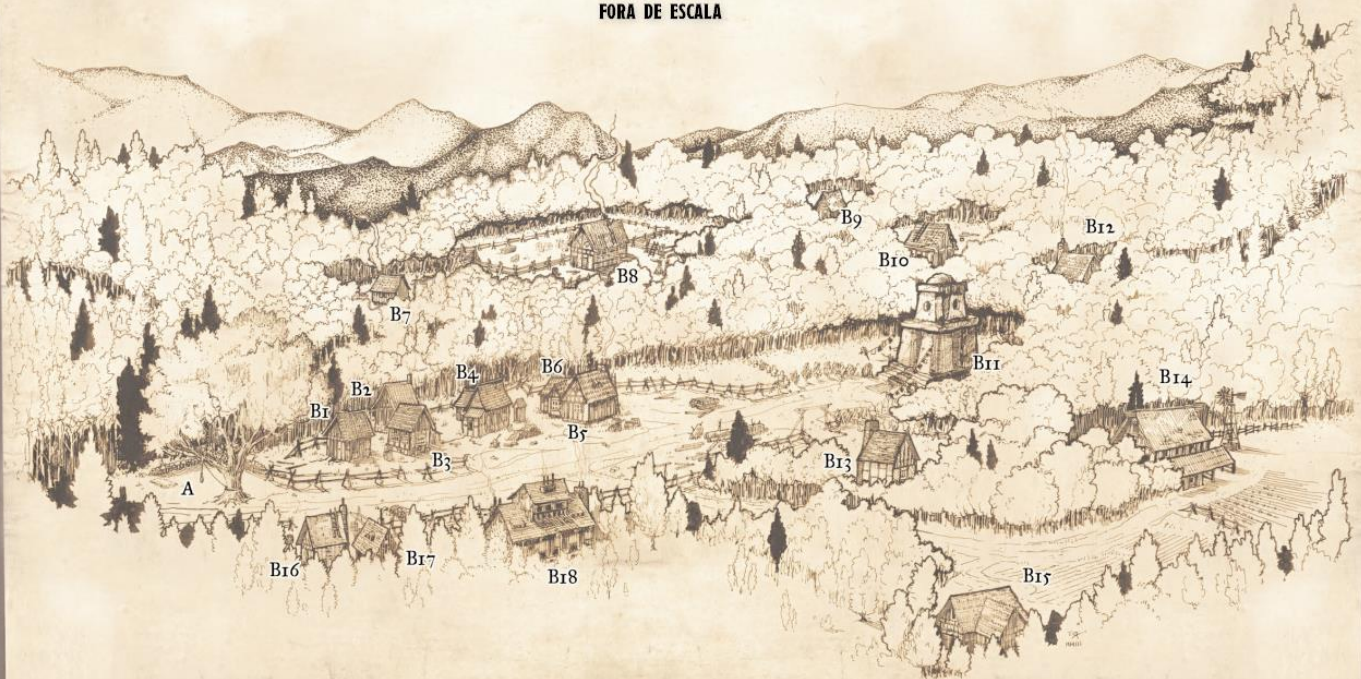
Se perguntados diretamente se sabiam sobre a verdadeira natureza de Trammil, os membros da matilha afirmam que sabiam, porém insistem que ele jamais teria matado a sacerdotisa porque isso iria contra sua natureza. Eles suspeitam que seu novo líder é o responsável pela morte da sacerdotisa, embora não tenham como provar, e se recusam a especular sobre a identidade do assassino (nesse momento, querendo ou não, Armon Bistle é o líder da matilha de Bosquefundo, e como tal ele é um problema com o qual querem lidar por conta própria).

A menos que seja indicado de outra forma, use as estatísticas dos lobisomens conforme indicado no *Monster Manual* para todos os membros da matilha de Bosquefundo, com exceção do fato que todos eles possuem alinhamento neutro ou bom.



A ALDEIA DE BOSQUEFUNDO

FORA DE ESCALA



ENCONTRO B1 – A CHOUPANA DE KITITCH

Edvardo Kititch e sua esposa Lília vivem nesta confortável choupana. Edvardo é um curtidor de peles e mantém uma cabana ali perto, onde pratica seu ofício. Ele também é o mais próximo de um burgomestre que a aldeia de Bosquefundo tem, pois é um homem equilibrado e justo e em cujo juízo seus vizinhos confiam.

Edvardo (**plebeu**) e Lília casaram apenas recentemente. Lília é a filha de Pruert e Guna Jyles (veja área B14). Ela também é um lobisomem, embora não tenha compartilhado seu segredo com seu esposo, ainda. Mesmo embora Edvardo seja equilibrado, ela teme que ele irá lhe dar as costas (ou pior) quando descobrir a verdade.

Se Edvardo já não estiver acompanhando os personagens, ele estará aqui quando eles chegarem. Lília, contudo, está de guarda no Templo de Ehlonna (veja área B11).

Desdobramentos

Esta choupana não contém nada de valor para a investigação dos personagens. Entretanto, o grupo poderia encontrar evidências de território marcado aqui, conforme discutido na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*.

ENCONTRO B2 – O CURTIDOURO

Esta pequena choça atrás da choupana de Kititch é onde Edvardo curte couros e peles trazidos a ele por caçadores, armadilheiros e vários outros membros da comunidade de Bosquefundo. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os jogadores entrarem no local:

Esta choça não tem portas, mas várias janelas fornecem excelente ventilação. Contudo, ainda assim, um fedor nauseabundo paira por todo o ambiente. No canto, há dois barris, um grande e um pequeno. Um fosso de argila no centro está cheio de uma água pungente, turva e castanha. Uma vara atravessa o fosso logo abaixo da superfície da água, e várias peles de animais estão penduradas nela, completamente submersas no líquido.

Não há ninguém no local, a menos que Edvardo esteja acompanhando os personagens.

Desdobramentos

O barril maior contém lascas de casca de árvore. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Natureza) revela que estas cascas de árvore foram retiradas de um carvalho. O barril menor está cheio de estrume, que é usado no primeiro estágio do curtimento. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 23 (Natureza) revela que é o esterco de algum carnívoro ao menos do tamanho de um humano.

Todos estes itens são matérias-primas comuns para o desagradável ofício de curtimento de couros e peles. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 10 (Percepção) nota que Edvardo posicionou sua oficina em um local onde o vento bate de forma a não levar o mau-cheiro para a aldeia de Bosquefundo.

ENCONTRO B3 – O DEFUMADOURO

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os jogadores entrarem nesta choupana:

Esta pequena choupana possui apenas uma porta e nenhuma janela. Lá dentro, o ar no único cômodo é quente, seco e cheio de nuvens negras de fumaça que saem de uma pequena fornalha feita de argila próxima da parede oposta. Fatias de carne estão penduradas em cavaletes no centro do local.

Esta choupana é o local onde as pessoas de Bosquefundo defumam as carnes para preservá-las para uso posterior (geralmente quando precisam fazer uma longa jornada ou durante os meses de inverno). O defumadouro é a única construção comunal de Bosquefundo, já que todos os cidadãos da aldeia contribuíram com a compra da terra e dos materiais e da construção da estrutura.

Não há ninguém aqui quando os personagens chegam.

Desdobramentos

Não há nada de útil aqui para a investigação dos personagens.

ENCONTRO B4 – A CHOUPANA DE LEONE

Esta choupana pertence a Enga Leone e sua parceira Avon Vestille. As duas são armadilheiras e taxidermistas que encontraram uma verdadeira mina de ouro devido a quantidade de pequenos animais nas matas próximas. Em vez de competirem entre si pelas peles, elas juntaram seus recursos. Como resultado, ela fazer um bom lucro com os comerciantes que vêm até a aldeia a cada poucos meses.

Enga desconhece que Avon é uma lobisomem. Ela decidiu trabalhar com Enga de modo a estar em condições de dizer ao resto da matilha onde todas as armadilhas do local foram posicionadas.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem na choupana delas:

O cômodo principal da choupana está cheio de peles, armadilhas e dúzias de coelhos, castores e texugos empalhados e montados. Um gabinete fechado fica perto de uma das paredes. Pendurados nas paredes há cabeças de um cervo, um puma e um urso. Este local se parece muito com a sala de troféus de um caçador.



Tanto Avon (use as estatísticas do **lobisomem**) quanto Enga (use as estatísticas do **plebeu**) estão aqui quando os personagens chegam.

Negociações

Ambas dão permissão para os personagens procurarem em sua choupana, embora Avon pareça reticente e desconfiada ao responder as perguntas deles.

Desdobramentos

Cada uma tem sua própria cama. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 12 (Investigação) no quarto de Avon revela algumas das pistas descritas na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*.

Um lobo inteiro empalhado está escondido debaixo da cama no quarto de Enga. Se os personagens perguntarem porque ele não está exposto no cômodo principal junto das outras taxidermias, Enga dá de ombros e explica que Avon o detesta e sempre fica brava toda vez que o vê.

O gabinete está destrancado. Ele contém um pequeno barril com pó-de-serra, várias caixas cheias de olhos de vidro e um pacote de couro grosso. Desenrolar o pacote revela vários bisturis, serras cirúrgicas e outras ferramentas usadas para remover as vísceras dos troféus antes de empalhá-los para exibição.

ENCONTRO B5 – A CASA DOS MENDI

Rajel Mendi vive nesta grande casa com seu marido Rik, suas duas filhas Keri (de 14 anos) e Yamile (de 11 anos) e seu filho Bosh (de 7 anos). O sexto e não oficial membro da família é Cral Pé-vermelho, o aprendiz de Rajel, mas ele mora na oficina de Rajel (área B6).

A casa possui uma enorme área central de convivência e um único quarto onde Rajel e Rik dormem. As crianças dormem no sótão.

Rajel é uma alquimista. Ela passa a maior parte dos seus dias em sua oficina (área B6), e durante a maior parte de seu casamento, Rik passou a maior parte de seu tempo cuidando das crianças. Porém agora que Bosh já está crescido o suficiente para estudar com as outras crianças da aldeia (veja área B13), Rik está aprendendo a ser um mateiro. Algumas vezes na semana, Avi Pintassilgo (veja área B12) o leva até as matas e o ensina alguns macetes do ofício.

Nenhum deles está em casa quando os personagens chegam ao local.

Desdobramentos

Não há nada de importante para a investigação dos personagens nesta casa. Contudo, a casa inteira está imaculadamente limpa, um fato que os personagens podem achar interessante ou até mesmo bastante suspeito.



ENCONTRO B6 – A OFICINA DA ALQUIMISTA

Atrás da casa dos Mendi fica uma pequena choupana onde Rajel pratica seu ofício. Lá ela mistura soluções alquímicas, faz experimentos com novos ingredientes e fórmulas, e cria quaisquer bálsamos e unguentos que seus amigos ou vizinhos requisitem. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem no local:

As paredes desta pequena choupana estão ladeadas por mesas compridas e planas. Cada uma delas está coberta por uma bagunça de garrafas arrolhadas, cadinhos e pistilos, frascos com soluções de variadas cores, velas e bandejas sujas de pastas, óleos e loções.

Em um canto fica uma pequena cama de armar perfeitamente arrumada. Vários tomos grandes estão empilhados próximos ao pé da cama.

A cama de armar está na oficina porque o local também serve como lar para o aprendiz de Rajel, Cral Pé-vermelho. Os livros são textos introdutórios

à química, herbalismo e outros assuntos relacionados.

Cral é um lobisomem que veio até a aldeia porque havia ouvido falar da matilha de Bosquefundo e a maneira que seus membros tinham para celebrar tanto suas heranças humanas quanto lupinas. Ele não está muito interessado em se tornar aprendiz de alquimista, mas esta era a única opção viável que ele encontrou para apresentar um interesse para ter vindo até Bosquefundo.

Rajel (use as estatísticas do **plebeu**) está trabalhando sozinha na oficina quando os personagens chegam ao local.

Negociações

Rajel não sabe nada sobre a verdadeira natureza de Cral. Se perguntada a respeito dele, ela diz que ele é um bom aprendiz disposto a estudar duro e a fazer o que lhe é pedido. Um teste bem-sucedido de Carisma CD 15 (Persuasão) faz com que ela acrescente o fato de que ele não se parece com outros alquimistas. Se for pedido que ela explique isso melhor, ela diz que a maioria de seus colegas são indivíduos obstinados e obcecados com o entendimento da base científica da natureza e da alteração desses processos. Embora Cral seja um trabalhador aplicado, ele não parece ter o talento natural para ter este tipo de trabalho que a maioria dos alquimistas demonstram possuir.

Desdobramentos

Pelo fato de Cral ser um lobisomem, os personagens podem descobrir neste local alguma das evidências mencionadas na barra lateral A *Matilha de Bosquefundo*. Não há nada de especial interesse na oficina além disso.

Cral está em algum lugar por aí. Se fizerem perguntas a respeito do paradeiro dele, Rajel explica que muito provavelmente ele está em algum lugar procurando por ingredientes que eles precisam para o projeto que estão desenvolvendo no momento. Na verdade, ele é um dos lobisomens que estão fazendo a guarda do ouro (veja encontro D, mais adiante).

ENCONTRO B7 – A CHOÇA DE TRAMMIL

Até recentemente, esta pequena construção decrépita era o lar de Trammil Nimman, o lobisomem que foi enforcado. Trammil era um caçador e membro da comunidade de Bosquefundo por mais de dez anos. Embora ele não fosse a pessoa mais afável da aldeia, ele era considerado um aldeão íntegro e confiável, até que sua natureza fosse revelada.

Trammil era um sujeito solitário que não parecia se importar muito em viver sozinho. Ele passava boa parte de seu tempo fora, nas matas, rastreando e caçando cervos, ursos e outras caças que ele poderia trocar com outros aldeões por vários bens e serviços.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem nesta choupana:

O único cômodo desta pequena choupana está uma enorme bagunça. Seja quem for que vasculhou por este local, não teve nenhuma delicadeza ao fazê-lo. Roupas estão espalhadas por todo lado, e objetos pessoais foram arremessados por todo o cômodo com total descaso.

Não há ninguém no local quando os personagens chegam.

Desdobramentos

Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) feito dentro da choça revela um diário enrolado em uma tira de couro que está parcialmente escrito à mão. A letra é a mesma na qual está escrito o caderno de registros em posse dos aldeões no templo (área B11).

Um personagem pode decodificar o que está escrito no diário com um teste bem-sucedido de Inteligência CD 25 (Investigação). O teste é feito com vantagem se este personagem já tiver decifrado o caderno de registros. Uma magia compreender idiomas também permite que o personagem entenda o que está escrito.

Este diário contém as anotações pessoais de Trammil. A maioria das anotações são detalhes mundanos de suas caçadas e quantos animais ele viu, em quais condições eles estavam, sinais de padrões de previsão do tempo e coisas do tipo.

Na primeira metade do diário, Trammil menciona a matilha apenas de passagem. As últimas quinze páginas de anotações, entretanto, fornecem informações detalhadas sobre as interações da matilha com seu novo líder, incluindo uma descrição completa de quando e como o grande lobo assumiu a liderança. Bem nas últimas anotações, Trammil expressa sua determinação em descobrir a verdadeira identidade do lobo e sua crença de que a criatura significa um grande risco para todos os moradores de Bosquefundo.

Embora este diário confirme que há vários lobisomens em Bosquefundo, ele não revela nenhum nome, profissões ou quaisquer meios de identificá-los. O modo como tudo foi escrito também indica fortemente que estes outros lobisomens não são o problema, já que eles têm vivido pacificamente na comunidade durante anos. Fica bem claro que este novo líder é quem vem causando este desequilíbrio.

ENCONTRO B8 – A FAZENDA DOS BASTONE

Esta pequena fazenda é o lar de Kent Bastone sua esposa Nadi e seu filho pequeno Rustle (use as estatísticas do **plebeu** para Kent e Nadi. Rustle não possui estatísticas). Os Bastones cultivam alguns vegetais e batatas e têm um rebanho médio de ovelhas e cabras que fornecem um suprimento de leite e outros laticínios para a aldeia, bem como lã e até mesmo carne.

Todos os três membros da família estão presentes quando os personagens chegam ao local.

Negociações

Os Bastones relatam as seguintes informações em resposta às perguntas adequadamente feitas pelos personagens.

- As matas das redondezas sempre foram lar para mais lobos do que alguém normalmente esperaria encontrar em uma região como esta.
- Apesar do tamanho da população local de lobos, os Bastões raramente tiveram problemas com predadores atacando seu rebanho.
- Certa vez Kent pensou ter visto um lobo excepcionalmente grande perseguindo lobos menores de forma que eles se afastassem da fazenda, como se estivesse protegendo o rebanho.
- Desde que Trammil foi enforcado, os lobos parecem ter desaparecido. O ar da noite costumava trazer seu uivos e latidos, mas agora a escuridão está perturbadoramente silenciosa.

Desdobramentos

Não há nada de particular interesse para a investigação dos personagens nesta fazenda.

ENCONTRO B9 – A CHOUÇA DE UBERT

Esta pequena choça bem organizada pertence a Nero Ubert, um dos solteirões mais disputados de Bosquefundo. Nero é um caçador que costuma sair atrás de lebres, esquilos, faisões e outros pequenos animais de caça. Ele costuma caçar na companhia de Gar Harth, e ambos faziam isso com Trammil Nimman.

Nero vive sozinho e tem a bem merecida reputação de ser um camarada brincalhão, extrovertido e galanteador. Ele é bem quisto por todos em Bosquefundo. O que todos desconhecem é que ele também é um lobisomem.

Não há ninguém no local quando os personagens chegam.



Desdobramentos

Uma busca pela choça de Nero resulta em algumas pistas indicadas na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*, mas não há nenhuma evidência particularmente útil ou incriminatória.

Investigações Complementares

Os vizinhos de Nero consideram a ausência dele da aldeia algo corriqueiro. Se perguntados sobre ele pelos personagens, eles explicam que Nero costuma desaparecer no meio das matas por até uma semana quando está caçando.

Todavia, desta vez, na verdade Nero saiu em uma missão diferente, embora seus vizinhos não estejam cientes disso. Ele é um dos lobisomens fazendo a guarda do ouro no Vale da Lua Prateada (encontro D).

ENCONTRO B10 – A CASA DA FAMILIA RASTRO

Esta choupana grande é o lar de Bale Rastro e sua família. Tanto ele quanto sua esposa Gritta são mateiros de profissão. Seja qual for o dia, um deles está na floresta coletando lenha, cortando os arbustos para evitar incêndios florestais especialmente destrutivos e examinando a flora e fauna local em busca de pragas ou doenças, enquanto o outro fica em casa cuidando de sua filha pequena Rika e do bebê Shep.

Os Rastro se mudaram para Bosquefundo há apenas dois anos, vindos de uma cidade grande. Ninguém sabe porque eles empacotaram todos os seus pertences e se mudaram para esta aldeia isolada, mas eles têm sido bons vizinhos para todos aqui.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens chegarem no local:

O lar dos Rastro tem uma área de convivência principal e quatro cômodos laterais. A choupana está limpa, mas o mobiliário está um pouco velho e desgastado.

Bale Rastro está em casa hoje com as crianças (use as estatísticas do **plebeu** para Bale; as crianças não possuem estatísticas).

Negociações

Um teste bem-sucedido de Carisma CD 26 (Persuasão) convence Bale a contar sua história para os personagens.

Bale Rastro era um comerciante de sucesso na cidade onde vivia. Gritta era sua noiva e eles planejavam levar uma vida longa um e feliz juntos até que o magistrado local deu em cima de Gritta. Embora ela o houvesse rejeitado, ele pagou ao pai dela uma obscena quantidade de dinheiro para o pai dela para que ele cancelasse o noivado dela com Rastro e lhe promettesse a mão dela. Determinados a se casarem mesmo sem a permissão do pai dela, Gritta e Bale pegaram os pertences que conseguiam carregar e se mudaram para o mais longe que conseguiram.

Desdobramentos

Dois dos quatro cômodos laterais na casa dos Rastro são quartos. Outro contém caixas fechadas e móveis cobertos por encerados, enquanto o último é uma despensa cheia de todo o tipo de itens que poderiam ser normalmente encontrados em uma mercearia. Esta casa não contém nada de significativa para as investigações dos personagens.

ENCONTRO B11 – O TEMPLO DE EHLONNA

Esta construção era a única casa de adoração religiosa da aldeia. Porém, desde que o assassinato da sacerdotisa Ishtal aconteceu na

nave do templo, os aldeões de Bosquefundo agora consideram o local amaldiçoado. Até que estejam certos de que o perigo já passou, eles se recusam a entrar no templo sozinhos. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens chegarem ao templo:

O exterior deste Templo de Ehlonna parece ter sido feito de tijolos, mas a construção está tão densamente coberta por hera que é difícil ter certeza. Lá dentro, a maior parte do espaço é ocupado por uma grande nave. A hera cresceu por todo o prédio, atravessando muitas das janelas abertas e também cobre suas paredes internas quase tão densamente quanto o faz do lado de fora.

Seis fileiras de bancos enchem o centro da nave, e uma plataforma levemente mais alta que o restante está equipada com um púlpito que fica do lado oposto da entrada. Para além da plataforma há uma única porta.

Duas mulheres estão sentadas em bancos perto do púlpito.

Por insistência de Edvardo, a aldeia colocou o caderno de registros de Trammil sobre o púlpito, e ao menos dois aldeões ficam de vigia o tempo todo. Eles acreditam que o livro contém informações sobre os atos de Trammil e aguardam ao menos por dois desfechos com relação a isso, um sendo uma tentativa de roubo por outro lobisomem, ou a chegada de algum viajante que saiba ler o idioma no qual foram feitos os escritos do livro.

No momento, Lília Kititch (use as estatísticas do **lobisomem**) e Simone Harth (use as estatísticas do **plebeu**) estão de guarda no local. Elas já estão aqui há várias horas conversando amigavelmente, mas estão alerta para a presença de intrusos. Elas notam os personagens se aproximando imediatamente, a menos que o grupo tente se esgueirar de propósito. Para se aproximar sem alertar as guardas, cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza

(Furtividade) que supere a Percepção Passiva de cada uma delas. Sem que o grupo tenha como evitar magicamente de fazer som, a Percepção Passiva de Lília tem o valor de 19, computando a vantagem nos testes devido a seu olfato e audição aguçados. A Percepção passiva de Simone é 10.



Negociações

As mulheres desafiam os personagens e se recusam a deixá-los examinar o caderno, a menos que Edvardo em pessoa as diga que está tudo bem. Ainda que Lília (veja área B1) seja uma lobisomem, ela finge apenas ter habilidades humanas se for atacada. Assim, os personagens deveriam ser capazes de superar estas duas mulheres sem demais dificuldades, mas fazer isto certamente iria ferir as relações com o restante dos aldeões.

O Caderno de Registros

O caderno de registros é escrito com a mesma letra que o diário escondido na choça de Trammil (área B7). Para entender o que está escrito, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 25 (Investigação). O teste é feito com vantagem se o personagem já decifrou o que está escrito no diário de Trammil. Algumas magias como compreender idiomas também permitem que os personagens consigam ler o que está escrito.

O caderno contém as meticulosas notas de quanto ouro foi escavado a cada noite (normalmente entre 2,5 e 7,5 quilos). O caderno também indica onde todo o ouro foi escondido em um lugar chamado Vale da Lua Prateada. "Você encontrará o ouro sob um monte de terra que exhibe a marca da matilha", diz os escritos.

Se os personagens decidirem perguntarem onde fica este lugar, qualquer um na cidade pode dizer onde fica tal clareira. Se eles decidirem ir até lá, continue a aventura com o encontro C, adiante.

ENCONTRO B12 – A CHOÇA DE HERDADE

Esta choça de madeira pertence a Avi Herdade, um mateiro que passa a maior parte de seu tempo colhendo cogumelos e vegetais silvestres, ou cultivando ervas e outras plantas medicinais. Por vezes Avi passa semanas embrenhado na mata. Ele retorna apenas por tempo suficiente para estocar adequadamente as coisas recém coletadas, reabastecendo-se de suprimentos que são mais difíceis ou impossíveis de se coletar nos ermos (como vinho, bolsas à prova d'água e roupas limpas), e passa uma noite ou duas dormindo em uma cama de verdade. Compreensivelmente, sua choça aparenta sempre estar bagunçada, embora recentemente ela tenha sido toda revirada.

Quando os personagens chegam na aldeia, Avi está na mata com Rik Mendi (veja área B5).

Desdobramentos

Não há nada de interessante para a investigação na choça de Herdade, mas pode demorar algum tempo até que os personagens percebam este fato.

ENCONTRO B13 – A CASA DE VIDAD

Esta grande casa parece diferente da maioria das outras na aldeia. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens se aproximarem dela:

Esta casa não se parece com as moradias rústicas e utilitárias ao seu redor. Com acabamentos decorativos e coloridos ao redor de sua estrutura e beirais, com caixas de flores abaixo das janelas e com cortinas com babados em cada uma das janelas, esta construção mais se parece com algo saído dos contos de fadas. Um fio de fumaça sai de sua chaminé e enche o ar com o cheiro de pães recém assados.

Esta casa pertence a Estér Vidad, uma senhora idosa que passou sua vida como pintora. Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 15 (História) reconhece o nome dela e sabe que seu trabalho é muito valorizado entre as famílias nobres e mercantis de todos os cantos.



Após seu marido ter falecido há cinco anos, Estér deixou de lado seus pincéis e simplesmente desapareceu. Na verdade, ela se aposentou e foi para Bosquefundo de modo que pudesse passar os anos que lhe restam sem a constante distração das comissões e ofertas de seus mecenas. Ela nunca teve qualquer interesse em fazer negócios no fim de sua carreira, pois era seu marido que cuidava deste aspecto. Com a partida dele e com uma confortável fortuna em mãos, ela decidiu desaparecer, indo morar em Bosquefundo, e pintar o que lhe desse vontade.

Estér também atua como professora local, administrando uma escola em sua própria casa. Todas as crianças da aldeia vêm até a casa dela, sempre que seus afazeres domésticos terminam, para aprender a ler, escrever, fazer contas básicas de matemática, conhecer a história local, além de etiqueta. Contudo, ela se recusa a ensinar pintura

e avisa quaisquer das crianças que a perguntam sobre esta possibilidade para voltarem seus interesses para coisas mais práticas.

Quando os personagens chegam, Estér (use as estatísticas do **plebeu**) está em sua casa assando alguns pães e biscoitos. Ela os recebe efusivamente e lhes oferece comida e responde quaisquer perguntas que eles tenham da melhor forma possível.

Negociações

Estér acredita que a melhor maneira de se lidar com tempos difíceis é compartilhar um pouco de comida. Ela é uma mulher gentil, porém um pouco tola, disposta a conversar com os personagens sobre quaisquer coisas que eles queiram, e ela falará até a orelha deles cansar se lhe for permitido.

Não há nada de particular interesse para as investigações dos jogadores nesta casa.

ENCONTRO B14 – A FAZENDA JYLES

Esta pequena fazenda é o lar de Puert Jyles, sua esposa Gina e seu filho adolescente Ython. Eles cultivam milho, repolho e outros vegetais, além de trigo de inverno.

Todos os três membros da família Jyles são bem quistos em Bosquefundo. Eles são pessoas amigáveis e extrovertidas que estão sempre dispostas a ajudar seus vizinhos em qualquer projeto ou em qualquer dificuldade. Todos os três também são lobisomens.

Ninguém está em casa na fazenda Jyles quando os personagens chegam.

Desdobramentos

Se os personagens investigarem a fazenda, eles podem encontrar algumas das pistas mencionadas na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 28 (Percepção) nota que não há

animais na fazenda: não há criação de animais, nada de cavalos, galinhas, cães ou gatos. Este fato não é necessariamente incriminatório, mas é algo estranho para uma fazenda.

Mais estranho ainda é o conceito de que uma fazenda familiar não tem ninguém em casa cuidando dos campos durante a época de cultivo. Isto pode ser percebido por um personagem que tenha sucesso em um teste de Inteligência (Natureza) CD 25. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Sobrevivência) revela que o fogo na lareira não tem sido aceso faz ao menos dois dias.

A verdade é que todos os três membros da família Jyles estão, no momento, fazendo a guarda do ouro da matilha que está enterrado (veja o encontro D, mais adiante).

Investigações Complementares

Ninguém na aldeia sabe qualquer coisa sobre a ausência da família Jyles, e muitos acham este fato estranho. Várias pessoas alegam ter visto um ou outro membro da família Jyles durante os últimos dias, mas não houve nada de estranho a respeito destes encontros. Alguns dos aldeões acham a ausência deles um tanto sinistra e sugerem que a família Jyles possa ter sido vítima dos lobisomens. Outros suspeitam que os três fazendeiros fugiram porque eram cúmplices de Trammil, e talvez também fossem lobisomens.

ENCONTRO B15 – A CASA DOS MAQUIS

Esta choupana é o lar de Gar Maquis, sua esposa Simone, sua filha Pauline (de 21 anos) e seu filho Link (de 13 anos). Gar é um caçador que prefere seguir grandes presas e gosta especialmente de caçar animais perigosos, como ursos e lobos. Esta preferência dele faz com que sua esposa e filha estejam sempre ansiosas, mas Link admira seu pai e quer seguir seus passos.

Quando os personagens chegam, apenas Pauline (use as estatísticas do **plebeu**) está em casa. Ela explica que seu pai e irmão saíram para a mata

para que Gar possa ensinar a Link os truques do ofício. Sua mãe, no momento, está no Templo de Ehlonna fazendo a guarda do caderno de registros de Trammil.

Desdobramentos

Pauline parece um pouco deslocada em Bosquefundo. Uma jovem de beleza delicada, ela não parece se enquadrar na vida nos ermos. Se os personagens lhe fizerem as perguntas corretas, ela lhes diz que sua mãe cresceu na cidade grande e se mudou pra cá apenas porque amava muito Gar. Contudo, ela criou sua filha para ser uma dama, com toda a etiqueta refinada que se pede. Agora que ela já tem idade para se casar, Pauline acha que ninguém nesta aldeia rústica se encaixe nos seus gostos. Ele quer desesperadamente ir para qualquer cidade, mas seu pai não quer ouvir falar disso.



Nada nesta casa é útil para a investigação dos personagens.

ENCONTRO B16 – A CASA DOS SONNAT

Esta choupana de dois aposentos é o lar de Gregor Sonnat e seu filho pequeno Haroldo (de 5 anos). Gregor é um mestre ceramista e escultor. Quatro vezes por ano, um comerciante chega na aldeia com uma carroça vazia, paga a Gregor uma boa quantia em dinheiro e leva embora todo o trabalho que o artesão havia feito.

A esposa de Gregor, Samsa, morreu de pneumonia faz dois anos. Por um tempo, o artista cuidou de Haroldo sozinho, mas ele estava achando que não dava a atenção necessária que seu filho precisava e não conseguia manter a produtividade alta para manter o comerciante que é seu benfeitor satisfeito com a produção. Então, Gregor decidiu pegar como

aprendiz uma jovem chamada Guerta Tishil. Ela mora na cerâmica (área B17) e divide as atividades de cuidar de Haroldo e continuar a produção do ofício com Gregor.

Gregor gosta muito de Guerta e espera casar-se com ela algum dia. Mas primeiro ele deve compartilhar o segredo de família de que tanto ele quanto o filho são lobisomens. Manter este fato em segredo tem sido muito difícil, pois Haroldo não é velho o suficiente para entender a necessidade de se manter o segredo.

Tanto Gregor quanto Haroldo (use as estatísticas do **lobisomem** para Gregor; Haroldo é um lobisomem sem estatísticas) estão em casa quando os personagens chegam.

Negociações

Gregor recebe os personagens educadamente, lhes dá permissão para eles procurarem pelo local e então vai dar uma olhada em seu filho, que está dormindo em um dos quartos.

Gregor está disposto a responder quaisquer perguntas que os personagens tenham, mas ele se recusa que seu filho seja interrogado, alegando que o garoto ficaria desnecessariamente consternado por falar de mortes e monstros. Se os personagens tiverem a chance de falar com o garoto de alguma forma e mencionar qualquer coisa a respeito de lobisomens, o garoto informa todo feliz que ele é um, assim como seu pai. Gregor, se confrontado com esta informação, não faz nada para negar, mas age conforme indicado na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*.

Desdobramentos

Enquanto estão procurando na choupana, os personagens podem descobrir algumas das pistas discutidas na barra lateral *A Matilha de Bosquefundo*. Não há nada de particular interesse para a investigação dos personagens aqui.

ENCONTRO B17 – A OFICINA DE CERÂMICA

Esta construção é onde Gregor Sonnat esculpe tigelas, canecas, vasos e outros objetos de cerâmica em sua roda. Ele também tem ferramentas de esculpir aqui, e por vezes faz esculturas a partir de grandes blocos de madeira. As paredes estão cheias de quase repletos de cerâmicas.

Este local também é lar para Guerta Tishil (use as estatísticas do **plebeu**), a aprendiz de Gregor e babá em tempo parcial para o pequeno filho do artista, Haroldo (veja área B16). Guerta sabe que Gregor e seu filho são lobisomens porque o pequeno Haroldo lhes disse na primeira semana que ela estava na aldeia. Embora ela quase tenha morrido de medo no começo, ela acabou percebendo que o artesão e seu filho são almas gentis e amáveis que jamais machucariam alguém.



E de fato, quando a lua chama pela fera interior dentro deles, eles fogem da aldeia e passam a noite na mata para que não machuquem ninguém sem querer.

Negociações

Guerta não compartilha esta informação voluntariamente com ninguém. Ela ama demais tanto Gregor quanto Haroldo e jamais trairia o segredo deles. Na verdade, ela espera que o mestre ceramista um dia deixe de vê-la apenas como uma aprendiz e a peça em casamento.

Desdobramentos

Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Percepção) revela o pequeno busto de madeira que ilustra um lobo uivando. Sucesso em um teste de Inteligência CD 15 (Investigação) informa que o busto ainda não está terminado e que quem o fez está tendo muito cuidado, mas ainda não domina as técnicas completamente. Guerta tem trabalhado neste entalhe faz algum tempo. Ele se baseia em apenas um relance que ela teve de Gregor em sua forma de lobo. Se perguntada sobre o entalhe, ela alega que este é o meio com que ela lida com os medos que surgiram por causa da situação da aldeia. “Se eu entalhar isso”, diz ela, “posso sentir que tenho algum controle sobre estes acontecimentos”. Sucesso em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 18 faz com que o personagem perceba que, apesar do busto ser de fato obra de Guerta, este não é exatamente o motivo pelo qual ela está esculpindo tal obra.

ENCONTRO B18 – MANSÃO BISTLE

Esta mansão é o lar de **Armon Bistle**, o homem mais rico de Bosquefundo. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens se aproximarem do local:

Em uma aldeia grande, uma construção assim já seria considerada muito grande e desnecessariamente pomposa. Em Bosquefundo, é a característica arquitetônica predominante. Tranquilamente maior do que outras quatro choupanas combinadas, esta casa pintada de um amarelo berrante é coberta por detalhes decorativos pintados em uma cor verde espalhafatosa. A casa tem dois andares e uma enorme chaminé ornamental eleva-se acima do centro do telhado.

Qualquer um olhando para o exterior da mansão pode tentar fazer um teste de Inteligência CD 25 (Investigação) ou Conhecimento CD 15 (História). Em caso de sucesso, é possível notar que a chaminé decorativa foi construída de tal maneira

que poderia até mesmo abrigar um andar sem janelas. Personagens anões, devido ao traço racial Conhecimento de Pedras, somam o dobro do bônus da perícia ao teste.

Armon Bistle (veja as estatísticas no apêndice) está em casa quando os personagens chegam na aldeia. Seu mordomo, Darby Mastim (use as estatísticas do **veterano**), atende à porta se os personagens tocarem a campainha. Ele os acompanha até a sala de estar e sai para chamar Armon, que está no estúdio pensando no que deveria fazer a respeito da matilha de Bosquefundo e em como colocar suas mãos no caderno de registros de Trammil.

Negociações

Darby está ciente do caráter e da história de seu mestre (incluindo o recente fiasco com os lobisomens), mas ele segura sua língua com cuidado e não diz nada a respeito de tais assuntos, ao menos que não seja de iniciativa dele. Darby trabalhou por muitos anos como soldado, mas ao conhecer Armon, percebeu que poderia ganhar mais sendo comparsa do golpista, se tornando seu braço direito.

Quando Darby relata a Armon sobre a chegada dos personagens, o senhor da mansão vem até a sala de estar e recepciona as visitas de maneira um tanto irritável. Se eles pedirem para examinar a Mansão Bistle, ele incisivamente informa que façam isso o mais rápido possível, e então murmura que os investigadores deveriam estar usando melhor o seu tempo fazendo algo para ajudar a comunidade, que está aterrorizada, em vez de ficar tentando apontar a culpa no homem mais rico do local.

Desdobramentos

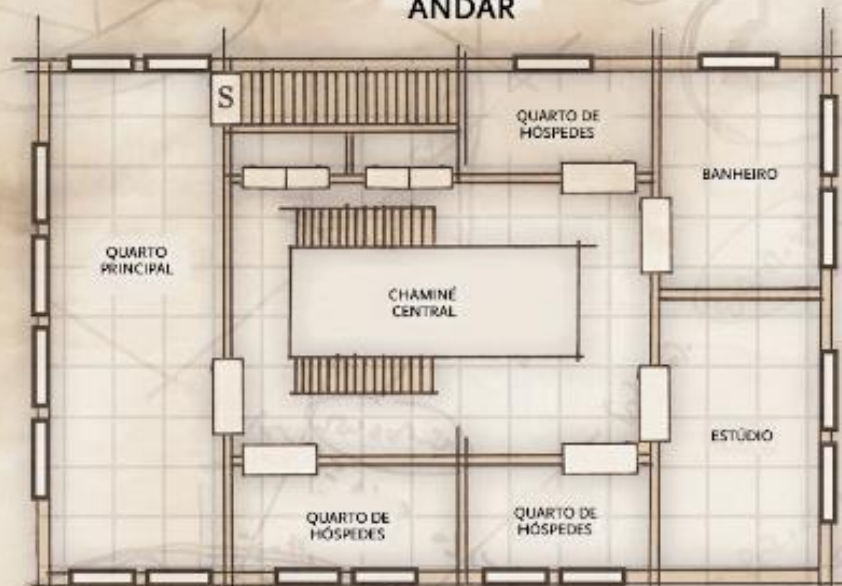
Se Armon souber que os personagens estão lá, ele os segue cômodo a cômodo, constantemente mencionando o quanto é injusto as pessoas logo assumirem que alguém rico seja maligno. Na verdade, ele está tentando irritar os personagens e fazê-los apressar suas investigações na esperança de que eles se distraiam e passem batido nas pistas que podem estar espalhadas pelos locais.

MANSÃO BISTLE

1 QUADRADO EQUIVALE A 1,5 M



TERCEIRO ANDAR



SEGUNDO ANDAR



PRIMEIRO ANDAR

ANDAR TÉRREO

O andar térreo tem cinco cômodos: a sala de estar, a sala de jantar, a cozinha, a despensa e o quarto dos empregados.

Sala de Estar

Esta enorme sala aberta serve tanto como átrio quanto como um local para entreter convidados. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta se os personagens entrarem nesta sala:

Sofás e poltronas caras, tapeçarias e outros objetos de artes foram dispostos com bom gosto por toda a sala. Dominando a parede oposta há uma enorme lareira flanqueada por escadas que levam até o andar superior. No canto sul da parede leste há uma porta dupla que leva até a sala de jantar.

No canto norte da parede leste há uma porta secreta que leva até a cozinha. É necessário ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) para notar esta porta. Esta construção fornece uma entrada para os empregados de forma que não haja perturbação no ambiente da sala.

Sala de Jantar

Uma enorme mesa de carvalho polido, grande o suficiente para que trinta convidados se sentem, é a característica dominante desta sala de jantar. A parede que dá para o lado externo possui janelas que vão da altura da cintura até quase o teto. Ao longo da parede interna há uma grande lareira e uma porta que leva até a cozinha.

Cozinha

A cozinha tem espaço e equipamento suficiente para se preparar refeições dignas de reis e rainhas. O fogão é construído dentro da fogueira central da casa. Portas nas paredes leste e sul levam à despensa e à sala de jantar, respectivamente.

Despensa

Esta enorme despensa está cheia de comida desidratada e preservada. Uma porta na parede sul

leva até o quarto dos empregados, e a porta na parede oeste leva até a cozinha.

Quarto dos Empregados

Este pequeno apartamento de um único cômodo pode abrigar até quatro empregados. Ao longo de cada parede fica uma cama de armar e um pequeno guarda roupa, e um fogão salamandra ocupa o meio do cômodo.

No momento, Armon possui quatro empregados. O mais importante é seu braço direito e faz-tudo chamado Darby Mastim. Darby tem trabalhado para Armon por mais de dez anos e demonstra uma inabalável lealdade para com seu mestre. Além dele, dois capangas experientes encontrados por Armon trabalham como “cozinheiro” e “faxineiro” para Armon: Jules e Cairo (use as estatísticas do **bandido capitão** para ambos). Eles estão nessa pela grana e, também, porque são procurados e acharam a proposta de Darby interessante financeiramente e em termos de “sair um pouco de circulação”. Os retratos dos dois já circularam em algumas grandes cidades e sucesso em um teste de Inteligência (História) CD 25 pode reconhecer os dois como bandidos procurados por roubo, estelionato, falsificação e assassinato. Por fim, um sobrinho de Darby, Michael, faz às vezes de jardineiro, de cuidar do lixo e outras tarefas menores.



SEGUNDO ANDAR

O segundo andar tem seis cômodos: o quarto principal, três quartos de visita, um estúdio e um banho.

Quarto Principal

Esta câmara é onde Armon Bistle dorme. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem no cômodo:

Uma cama opulenta e com dossel domina este quarto, e grossas cortinas de veludo bloqueiam a entrada da luz em suas muitas janelas. No canto noroeste há uma escrivaninha e um grande guarda roupa fica contra a parede sudeste. Uma lareira foi construída na parede leste.

O quarto recebe a maior parte do calor da chaminé central. No lado norte da lareira há uma porta secreta, atrás da qual fica uma escadaria que leva até a biblioteca acima. É necessário ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 20 (Percepção) para encontrar esta porta.

Armon Bistle ainda está acompanhando os personagens se eles não encontraram um meio de se livrar dele.

Desdobramentos

Se os personagens encontrarem esta porta secreta enquanto Armon está na cola deles, ele percebe que a brincadeira acabou e que deve fugir dali. Ele para de segui-los e tenta se mandar para o corredor silenciosamente, fazendo um teste de Destreza (Furtividade) com dificuldade igual a Percepção Passiva de cada personagem do grupo (apenas um teste é necessário, e personagens que tenham uma Percepção Passiva superior ao resultado de Armon percebem que ele deixou de acompanhar o grupo). Em caso de sucesso, ele sai do campo de visão deles e continua a usar Destreza (Furtividade) para deixar a casa sem ser notado. Uma vez que esteja lá fora, ele corre o mais rápido possível em busca de cobertura da construção mais próxima, esconde-se novamente e usa a **Presa de Rosnapata** para mudar para sua forma de lobo. Ele então vai direto para o Templo de Ehlonna, pega o caderno de registros de Trammil que estava sobre o púlpito e foge para a mata, ignorando as guardas, não importa o que elas façam.

Se os personagens estiverem olhando ele de perto o suficiente para que ele não consiga se safar deles, ele inventa uma desculpa para deixar o grupo. Um

personagem desconfiado pode, se disser ao DM que achou o comportamento estranho ou algo similar, fazer um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 para perceber que ele está tentando evitar o grupo. Se isso também não parecer possível, ele sinaliza Darby (com duas batidas no chão), que aparece para criar uma distração para seu mestre. Um personagem pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para perceber a batida. Um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20 faz com que o personagem note que as batidas são algum tipo de código enviado por Armon.

Se os jogadores notarem a fuga dele e tentarem persegui-lo antes que ele deixe a casa, Armon se transforma em sua forma híbrida (veja o encontro D) e luta contra eles com a ajuda de seus comparsas. Se ele derrotá-los ou forçá-los a recuar, ele vai até o templo e pega o caderno de registros, conforme descrito acima.

Tesouro

Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção) nesta sala (o DM deve pedir que os jogadores digam onde estão procurando, como “na cômoda” ou “no guarda-roupas”) revela uma inesperada quantidade de moedas e joias escondidas sob o colchão, em gavetas e em outros locais ocultos. Este tesouro tem um valor total de 1.000 PO.

Quartos de Visitas

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os jogadores entrarem em um desses cômodos:

Cada um destes cômodos é ricamente decorado. Seu mobiliário consiste de uma enorme cama de penas, um guarda roupa feito com elegância e uma cômoda sobre a qual ficam uma tigela com água e um espelho. Uma pequena lareira disposta na parede interna confere calor a partir da chaminé central.

Estúdio

As estantes ao longo destas paredes estão cheias de volumes de uma grande variedade de assuntos.

Muitas são raras primeiras edições ou diários únicos escritos ou desenhados por autores ou artistas famosos. Quatro luxuosas cadeiras de couro estão ao redor de uma mesa baixa que fica no centro do cômodo. Uma garrafa de conhaque e quatro cálices largos estão sobre a mesa, esperando um trago dos convidados.

Desdobramentos

Qualquer personagem que analise os livros destas estantes pode fazer um teste de Inteligência (Investigação) ou um teste de Sabedoria (História) CD 20 (no segundo caso se usa a regra de perícias com atributos diferentes, especificada no **Livro do Jogador**, página 175). Em caso de sucesso, o personagem percebe que os livros provavelmente foram roubados.

Banheiro

Ralos colocados no chão deste cômodo forrado por azulejos escoam a água para trás da casa através de manilhas. Dois tubos largos ocupam o centro do cômodo. Os seis baldes de madeira próximos da parede são, obviamente, usados para carregar água quente da cozinha.

TERCEIRO ANDAR

O terceiro andar consiste de uma sala sem janelas que serve como a biblioteca de Armon.

Biblioteca

Armon usa esta câmara para estocar a maior parte do tesouro que ele surrupiou das aldeias onde viveu antes. Baús cheios de moedas de ouro e platina estão por todo lado deste local, bem como pequenas sacolas cheias de pedras preciosas. Você também pode colocar qualquer tesouro adicional aqui que achar apropriado. A **Presa de Rosnapata** não está no meio deste tesouro porque Armon o mantém consigo o tempo todo.

Desdobramentos

Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 nesta sala revela um pequeno diário com capa de couro. Os escritos em seu interior estão no mesmo idioma do diário de Trammil (veja área B7)

e do caderno de registros que os aldeões estão guardando no templo (veja área B11). Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 25 permite que o personagem leia o que está escrito. O personagem tem vantagem neste teste se ele já decifrou um dos outros livros. Certas magias, como compreender idiomas também permitem que alguém leia o texto. Independentemente se um personagem conseguiu ou não ler o texto, um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela que o texto foi escrito com uma letra diferente daquela nos outros dois livros.

O diário descreve as ações de Armon nas cidades onde viveu antes, mais especificamente como ele conseguiu enganar seus vizinhos para tirar-lhes dinheiro e demais objetos de valor. O diário também descreve a **Presa de Rosnapata** e seus poderes, bem como os planos de Armon para chantagear os membros da matilha de Bosquefundo. E mais, o diário lista os nomes de todos os lobisomens da aldeia. Os registros terminam com a descrição de como Armon matou a sacerdotisa no templo de forma a fazer com que Trammil fosse morto.

Tesouro

O valor total do tesouro nesta câmara é de 5.800 PO.

ENCONTRO C – FUGINDO DE UM DIA DIFÍCIL

Dependendo da forma com a qual as investigações dos jogadores os trouxeram até aqui, é possível que eles já saibam sobre o ouro no Vale da Lua Prateada ou que eles estejam **perseguindo Armon Bistle** através da mata, o que os leva a este mesmo local.

A forma exata de como se dá esta fase da aventura depende do que aconteceu na aldeia. **Armon Bistle** pode ter escapado com o caderno de registros de Trammil ou os personagens já podem até tê-lo derrotado. O grupo pode ter evidências conclusivas de quais aldeões exatamente são membros da matilha de Bosquefundo, ou ainda podem estar quebrando a cabeça para decidir se Trammil era o único lobisomem na aldeia. Você, como DM, deve modificar o material apresentado a

seguir com base no que os jogadores concluíram a partir de suas investigações até agora.

Se **Armon Bistle** escapou com o caderno de registros de Trammil (ou com a informação adquirida através dele) e os personagens o estão perseguindo, continue com o encontro C1, adiante. Se eles decifraram a informação no caderno de registros e estão tentando ficar com o ouro para si próprios, então siga para o encontro C2.

O PLANO B DE ARMON

Mesmo se os personagens não encontrarem a porta secreta na Mansão Bistle, sua chegada na aldeia e a insistência em se meter na investigação do assassinato de Ishtal e no subsequente enforcamento de Trammil deixaram Armon tremendamente nervoso. Em algum momento, quando os personagens estiverem relativamente longe do Templo de Ehlonna, ele rouba o caderno de registros do templo (veja B18, Quarto Principal) e foge para a mata – na esperança de fazê-lo antes que os personagens reajam.

Se escapar da aldeia com o caderno de registros, ele para tão logo se sinta seguro e o lê. Com uma rodada de leitura rápida ele determina onde o ouro está sendo escondido e se dirige para o Vale da Lua Prateada. Se seus três comparsas estiverem vivos, é provável que eles se encontrem. Eles possuem um ponto de encontro já combinado em caso de fuga ou de serem obrigados a acelerar seus planos e, posteriormente, terem que partir de Bosquefundo.

ENCONTRO C1 – RASTREANDO ARMON

Armon Bistle cruza a floresta em sua forma de lobo, portanto ela não deixa o tipo de rastros que um humanoide deixaria. Na verdade, seus rastros não parecem diferentes daqueles que um lobo bem grande deixaria. Para tornar as coisas ainda mais difíceis, a floresta nesta área está cheia de rastros de lobos feitos por vários membros da matilha de Bosquefundo.

Dada a dificuldade envolvida na identificação da trilha de Armon dos rastros dos outros lobos, qualquer personagem tentando seguir Armon através da perícia Sobrevivência faz o teste de CD 20 com desvantagem. Qualquer um tentando segui-lo usando apenas a perícia Percepção usa a CD 25 como base nos testes, além da desvantagem.

Armon se desloca a 12 metros na forma de lobo e os personagens provavelmente se movem com metade de seu deslocamento para tentar rastreá-lo. Se for este o caso, os jogadores não chegarão no vale até que a batalha já esteja bem encaminhada (veja o encontro D2b, adiante). Se houver algum meio para que eles consigam acompanhar o ritmo de Armon, então eles chegam logo depois dele (veja o encontro D2a, adiante).

ENCONTRO C2 – PEDINDO INFORMAÇÕES

Se os personagens conseguiram traduzir o caderno de registros de Trammil, eles já sabem que Armon (se ainda estiver vivo) provavelmente está se dirigindo para o Vale da Lua Prateada. Qualquer um em Bosquefundo pode lhes dar direções fáceis de serem seguidas até a clareira, e qualquer aldeão humano guiará com prazer o grupo até lá se lhe for pedido.

Se os personagens ainda não sabem a verdade sobre a matilha de Bosquefundo (ou sabem a verdade, mas não revelaram que sabem), os aldeões lobisomens estão um pouco incertos sobre se é sábio levar os personagens até o local onde eles estão escondendo o ouro. Porém, para manter as aparências, eles estão dispostos a realizar tal tarefa se forem requisitados a fazê-lo. Contudo, um personagem que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Intuição) nota que tal guia parece um tanto hesitante em ajudá-los.

Seja quais forem os meios que os personagens escolhem para encontrar o Vale da Lua Prateada, isto atrasa sua partida, o que garante que eles cheguem após a batalha ter começado (veja o encontro D2b, adiante), caso Armon tenha partido para lá antes deles.

ENCONTRO D1 – TERRITÓRIO PERIGOSO

Literalmente centenas de tocas escavadas por pequenos mamíferos e roedores deixaram o solo completamente esburacado nesta clareira. Montículos de terra com aberturas de entrada para túneis tornam o chão no local surpreendentemente irregular. Contudo, estas escavações não são tão óbvias assim, a menos que alguém comece a andar pelo gramado.

O local é considerado terreno difícil e o deslocamento é reduzido pela metade. Alguém que escolha realizar a Ação Correr deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 15. Se falhar, a criatura tropeça e fica caída. Se falhar por 5 ou mais, além disso a criatura sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente.

Da mesma forma, um personagem que tentar realizar uma ação e seu movimento total (já computada a redução pela metade de sua taxa de deslocamento) nesta campina gramada também deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 15. Em caso de sucesso, o personagem continua o que estava fazendo normalmente. Se falhar, ele escolheu um pedaço de terreno particularmente ruim, o que não permite que ele avance totalmente. O personagem pode escolher entre realizar a ação, mas imediatamente tropeçar e ficar caído, ou não realizar a ação e permanecer de pé, apenas terminando sua movimentação. Se falhar por 5 ou mais, além disso ele sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente.

ENCONTRO D2 – A REBELIÃO DE BOSQUEFUNDO

Desde a primeira noite que enterraram o ouro no Vale da Lua Prateada, os membros da matilha de Bosquefundo garantiram que dois ou mais de seus membros estivessem sempre de guarda aqui na campina. No começo, eles simplesmente

esperavam descobrir a identidade de seu tormentador de modo que pudessem negociar com ele para que deixasse a matilha em paz. Contudo, o enforcamento de Trammil os convenceu a ficarem contra sua natureza lupina e enfrentarem seu maligno líder.

Cinco membros da matilha estão aqui: Gina Jyles, Pruert Jyles, Ython Jyles, Cral Pé-vermelho e Nero Ubert (use as estatísticas do lobisomem). Todos estão escondidos na mata perto do Vale da Lua Prateada. Cada um deles escolheu um lugar diferente para se esconder de forma a ter a melhor visão da clareira e reduzir a chance de serem descobertos. Qualquer personagem que procurar especificamente por pessoas escondidas na mata podem tentar fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 18 para notar cada um deles.

ENCONTRO D2A – CHEGANDO A TEMPO

Se os personagens chegarem na clareira ao mesmo tempo que Armon, os outros lobisomens os observam por um momento antes de escolher um alvo. Armon chega na forma de lobo, mas se os personagens estiverem presentes e tentarem falar com ele, ele muda para a sua forma híbrida. Sem que ele tenha sido impedido de contar com seus capangas, eles estarão junto com Armon, carregando armas de prata. Além deles, uma dúzia de lobos atrozinhos foram sendo convocados por uivos que podiam ser ouvidos a milhas de distância.

Táticas

A única pessoa que os lobisomens querem matar é o seu misterioso líder maligno (e, possivelmente, seus capangas). Dependendo da interação entre os personagens e Armon (e a quem demonstrar interesse em encontrar e escavar o ouro), os lobisomens podem decidir atacar apenas Armon, apenas os personagens ou a todos que estiverem no local.

Na falta de maiores informações para tomar uma decisão, os lobisomens escondidos atacam qualquer um que conseguir identificar corretamente um dos montículos no qual o ouro está escondido. Se houver mais do que um alvo em potencial, os lobisomens escolhem um que demonstre comportamentos lupinos (como adotar a forma de

lobo ou a forma híbrida ou usar a característica Olfato Aguçado) antes de qualquer um que aparente ser um humano comum.

Negociações

Negociar com a matilha de Bosquefundo é bastante difícil nesse momento, já que seus membros têm pouco interesse em poupar aquele que os atormentou todo esse tempo. Neste ponto, eles estão preparados para o combate até a morte e se forçaram a entrar em um estado de sede de sangue. Na verdade, eles anteciparam tanto este momento de combate que ele podem, infelizmente, cometer erros, como confundir um lobo que seja um companheiro animal de um dos personagens (ou um personagem que assumiu a forma de lobo através da característica de classe Forma Selvagem ou da magia polimorfia) com seu odiado inimigo.

Para evitar que os lobisomens ataquem ou para fazer com que eles parem de atacar uma vez que já tenham começado, um personagem pode usar uma ação para tentar fazer um teste de Carisma (Persuasão) resistido à salvaguarda de Sabedoria de cada lobo no turno. Este teste é feito com vantagem se um dos membros da matilha de Bosquefundo que estavam na aldeia estiver presente por ter trazido os jogadores até aqui.

ENCONTRO D2B – CHEGANDO TARDE DEMAIS?

Se os jogadores estiverem atrasados em chegar à clareira e Armon estiver à frente deles, eles chegam após a batalha entre Armon e a matilha de Bosquefundo ter começado. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando eles chegarem, alterando a cena pro caso de Armon ter tido a oportunidade de convocar os doze lobos atroz e de ter conseguido trazer seus capangas:

No meio da clareira uma horrível batalha está acontecendo. Cinco lobos grandes e musculosos estão cercado e atacando uma criatura meio homem, meio lobo. Os lobos correm e mordem seu oponente, que em resposta corta seus flancos com perversas garras. Todos os combatentes estão ensanguentados, mas a criatura híbrida parece estar em melhor forma que qualquer dos lobos.

Armon, a criatura híbrida, está parado no meio de um círculo de lobos constantemente em movimento. Ele se agacha, avança, ataca e então volta para o centro do círculo.

Todos os cinco lobisomens de Bosquefundo que estavam de guarda na clareira estão nesta luta contra Armon Bistle, que está na forma híbrida.

Táticas

A estratégia dos lobisomens é manter seu oponente preso e cansá-lo com a tática de golpear e correr. O plano de Armon é pegar e agarrar um dos seus oponentes e quebrar seu pescoço, e então fazer isso com o próximo até todos serem eliminados. Conforme a luta avança, os combatentes trocam entre as formas de lobo e híbrida sempre que isso lhes fornecer alguma vantagem.

Reduza os pontos de vida de todos os demais combatentes pela metade (exceto Armon, que apesar do sangue, sofreu apenas ferimentos superficiais e não está com qualquer dano real) para refletir o dano já recebido em combate e então jogue a iniciativa dos personagens e permita que eles entrem em combate se assim desejarem. Conforme indicado acima, negociar com a matilha de Bosquefundo pode ser um tanto difícil, mas uma vez que Armon seja derrotado, os lobisomens podem estar dispostos a ouvir os argumentos deles. Armon, por outro lado, não tem interesse algum em qualquer outro desfecho que não seja a morte de todas as criaturas que estão na clareira.



Tesouro

O valor total do minério de ouro enterrado no Vale da Lua Prateada é de 6.000 PO. A caverna ainda contém uma boa quantidade de minério, embora extraí-lo seja difícil e custe algum tempo e esforço. Se os lobisomens continuarem a minerar o ouro, eles podem extrair apenas metade da quantidade por dia do que vinham extraindo antes.

CONCLUINDO A AVENTURA

Uma vez que a luta, as mordidas e os arranhões tenham acabado, os personagens devem fazer as pazes com os membros da matilha de Bosquefundo. Fazer isso pode se provar difícil se eles tiverem matado ou ferido permanentemente algum dos membros da matilha durante o calor da batalha final. Você como DM deve determinar o desfecho através de quaisquer testes de Carisma (Persuasão) ou quaisquer outras tentativas que os jogadores façam para acalmar os lobisomens.

Se os personagens resolverem a questão com um desfecho satisfatório e ajudarem os lobisomens a fazerem as pazes com seus vizinhos, a aldeia de Bosquefundo lhes oferece o ouro da clareira como recompensa. Caso contrário, os lobisomens lhes oferecem metade do ouro por seu auxílio e mantém o restante para ajudá-los a construir uma nova aldeia em algum outro local.

FUTURAS AVENTURAS

Se os personagens perderem a luta para Armon, eles podem querer ir atrás deles depois. Fazer isso requer que eles o rastreiem novamente, já que Armon Bistle decidiu se aposentar de vez. Nem mesmo uma caverna cheia de ouro pode tentá-lo a voltar para sua antiga vida mais uma vez – os incidentes ocorridos em Bosquefundo quase o levaram à morte. Se ele conseguiu escapar, ele muda de nome uma vez mais, encontra outra aldeia tão remota quanto Bosquefundo e constrói outra mansão usando o dinheiro do ouro da clareira mais o que ele tinha em sua antiga casa.

Nesse meio tempo, enquanto a batalha acontecia, Michael reuniu os bens que estavam na biblioteca da Mansão Bistle e viajou para uma cidade grande à sua escolha. Lá, ele se estabelece e espera por notícias de seu tio e de que um novo lar foi encontrado. Quando a mensagem chegar, ele leva os bens junto com quaisquer outras coisas que seu tio e Armon requisitarem até o novo local, e os sobreviventes recomeçam em um novo lar.

A menos que os jogadores façam uso de métodos extraordinários, Armon deve ser irrastrável uma vez que escape de Bosquefundo. Entretanto, caso você deseje, eles podem acabar topando com ele em seu novo lar. Eles podem não o reconhecer imediatamente, já que ele mudou a cor do cabelo, aparência e vestuário. Seu disfarce é tão eficiente que os personagens podem não o reconhecer mesmo se estiverem cara a cara com ele. Em termos de mecânica de jogo, os personagens têm desvantagem nos testes de perícia feitos para tentar reconhecê-lo.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Stan! é uma aventura interessante, porém bastante difícil de estar plenamente ajustada para qualquer grupo. Afinal, ao invés de um dia de aventura, ela se resume, em termos de combate, a um grande confronto “épico” entre Armon, os lobisomens e os personagens.

Aumente o número de capangas se seu grupo for grande. Talvez Armon tenha se aliado a dois ou três combatentes de mais qualidade, como cavaleiros, gladiadores ou o que você considerar adequado. Talvez algum deles seja uma criatura magicamente transformada, como um gigante com um item mágico (ou uma habilidade) que lhe permita passar por humano. Neste ponto, apenas você, como DM, sabe dos pontos fortes e fracos de seu grupo.

Outra opção é tornar a caçada mais interessante. Talvez o grupo tenha que enfrentar os lobos atozes e os capangas enquanto perseguem Armon, que vai deixando seus aliados atrasarem o grupo, contando com a possibilidade de pegar todo o ouro para si e depois encontrar Michael em outra cidade.

O personagem Armon Bistle tem como estatísticas as de uma Criatura Exemplar. Este tipo de criatura foi detalhada pelo blog do *Angry GM* e traduzida por Meus Pergaminhos. Se você quiser saber mais sobre Criaturas Exemplares e Combates Solo, siga o link abaixo:

<http://www.meuspergaminhos.com/search/label/Angry%20GM>

Por fim, mas não menos importante, cabe lembrar que a aventura tem caráter investigativo e saber o quanto dar de informação pela forma como os jogadores interagem, dar vida aos PNJs (PdMs), enriquecer a descrição do cenário e tornar a aldeia de Bosquefundo um lugar memorável é um trabalho extra para o DM, mas que certamente será recompensador. A aventura traz o básico sobre cada habitante local, mas isso não é necessariamente tudo nem deve ser limitante. Envolve os PNJs, crie outros laços, desenvolva as relações pessoais, se quiser acrescente algumas famílias (talvez algum parente de um personagem more aqui), faça com que a aldeia seja o mais viva possível e que os jogadores sintam empatia por seus habitantes. É isso que dará vida a aventura. Tratar seus habitantes como meros personagens sem profundidade tornará a aventura monótona e sem cor.

ITENS E CRIATURAS

Presa de Rosnapata

Talismã, lendário (exige sintonia)

Este talismã parece ser uma presa de um lobo amarrada em uma tira de couro. No entanto, esta é a presa do lendário Senhor dos Lobisomens Rosnapata.

Qualquer um usando o talismã, após entrar em sintonia com o item, ganha a habilidade de se transformar no lendário Senhor dos Lobisomens. Mais do que isso, enquanto estiver usando o item, suas estatísticas de jogo são substituídas pelas de Rosnapata, embora você mantenha seu alinhamento e os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma, ganhando assim uma série de habilidades em quaisquer formas que você adotar. Há um porém: enquanto usar o item, você não tem mais acesso as suas antigas habilidades e se for reduzido a zero pontos de vida na forma de

Rosnapata, estará morto. Você não tem acesso a quaisquer benefícios de sua classe (ou classes) e raça enquanto usar o item. Retirar a Presa de Rosnapata gasta uma ação e quaisquer pontos de dano que você tiver sofrido, bem como qualquer condição que carregue, ainda o afetará em sua forma real. Se isso o levar a ficar com zero pontos de vida, você cairá inconsciente.

Enquanto usando este item, sua forma humanoide é a mesma que em vida. Apenas humanoides são capazes de usar esse item.



Armon Bistle (Rosnapata)

*Humanoide Médio Exemplar (Humano, Metamorfo),
Caótico e Mau*

Classe de armadura 14 (natural)

Pontos de Vida 162/162/162 (17d8+85)

Deslocamento 9 m, (12 m na forma de lobo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

Salvaguardas Constituição +9, Carisma +6

Perícias Enganação +10, Furtividade +10, Percepção +9

Imunidade a Dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos que não sejam de prata

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 19

Idiomas Comum (não fala na forma de lobo)

Desafio Exemplar 10 (17.700 XP), 3 criaturas

Metamorfo. Rosnapata pode usar uma ação para se metamorfosear em um híbrido humanoide-lobo de tamanho grande ou em um lobo atroz, ou de volta à forma verdadeira, que é humanoide. As estatísticas dele, além da CA, são as mesmas em todas as formas. Qualquer equipamento que ele estiver usando ou carregando não é transformado. Ele reverte para a forma verdadeira se morrer.

Audição e Olfato Apurados. Rosnapata tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição ou do olfato.

Resistência à Magia. Rosnapata tem vantagem nas salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Resistência Lendária (3/dia). Se Rosnapata falhar em uma Salvaguarda, ele pode escolher obter sucesso no lugar da falha.

Uivo Selvagem (Recarregável 5-6). Como uma ação bônus, Rosnapata emite um uivo amedrontador que também dá ânimo a si mesmo e a seus aliados. Cada criatura aliada a 9 metros de Rosnapata e puder ouvi-lo ganha vantagem em todos os seus ataques e salvaguardas por 1 minuto, assim como ele mesmo. As demais criaturas a 9 metros devem fazer uma Salvaguarda de Sabedoria CD 17 ou se tornam amedrontadas por 1 minuto. Uma criatura amedrontada pode refazer a Salvaguarda ao final de cada um de seus turnos, terminando a condição em si mesma quando tiver um sucesso. Uma criatura que tenha sucesso em uma Salvaguarda contra a

habilidade Uivo Selvagem está imune a ela nas próximas 24 horas.

Fortitude Exemplar. Rosnapata tem vários conjuntos de pontos de vida, cada um dos quais é controlado separadamente. Todo dano e cura devem ser completamente aplicados a apenas um conjunto. Quando um conjunto é reduzido a zero, todas as condições e efeitos contínuos que afetam Rosnapata terminam. Uma vez que um dos conjuntos é reduzido a zero, este conjunto não pode receber nenhuma cura até depois de um descanso longo. Se todos os pontos de vida de todos os conjuntos forem reduzidos a zero, Rosnapata estará morto. Quando um conjunto é reduzido a zero, qualquer dano excedente é descartado.

Exaustão Exemplar. Rosnapata tem um turno completo em cada rodada de combate para cada conjunto de pontos de vida que tiver acima de zero e recebe uma reação entre cada um de seus turnos. Quando um conjunto de pontos de vida é reduzido a zero, Rosnapata perde um destes turnos a partir desta rodada. Rosnapata determina a iniciativa normalmente no seu primeiro turno, embora ganhe vantagem neste teste. Cada turno que ele possui a mais é inserido imediatamente após o turno de qualquer PJ na ordem de iniciativa.

Ações

Ataques Múltiplos: Na forma híbrida, Rosnapata faz um ataque de mordida e dois ataques com as garras. Se ambos os ataques acertam a mesma criatura no mesmo turno, o alvo sofre 7 (2d6) de dano cortante extra.

Mordida (Apenas nas formas de Lobo ou Híbrida)
Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 10 (1d10+5) pontos de dano perfurante.

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 12 (2d6+5) pontos de dano cortante.

Convocando a Matilha (1/Dia). Rosnapata magicamente convoca 5d6 lobos, 3d6 lobos atroztes ou 1d8 lobos invernais se estiver ao ar livre. As criaturas chamadas chegam em 1d4 rodadas, atuando como aliados de Rosnapata e obedecendo aos comandos ditos por ele. Os animais permanecem durante 1 hora, até que Rosnapata morra, ou até Rosnapata dispensa-los com uma ação bônus.

Ações Lendárias

Rosnapata pode realizar até 3 ações lendárias escolhidas entre as ações abaixo. Apenas uma ação lendária pode ser realizada por vez e apenas no final do turno de outra criatura. Ele recupera suas ações lendárias no começo de seu turno.

Mordida. Rosnapata pode atacar com uma mordida.

Garra. Rosnapata pode atacar com uma garra.

Movimento. Rosnapata se move usando até o máximo de seu deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Regeneração Metamórfica (Custa três Ações).

Rosnapata magicamente recupera 50 pontos de vida e pode fazer qualquer número de Salvaguardas que forem necessárias para encerrar efeitos e condições sobre ele (limitado a uma Salvaguarda por efeito ou condição).

Incitar Aliados. Rosnapata faz com que até 4 criaturas amigáveis a ele gastem suas reações para se moverem e fazerem um ataque com arma.

