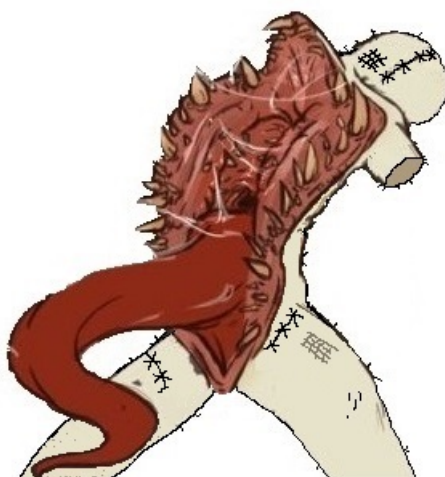




A TRISTEZA DA ESPERANÇA

Por Márcio da Silva Kubiach

Jovens pobres estão desaparecendo dentro das muralhas de Águas Profundas. Não há rastros e ninguém se importa, até que uma mãe desesperada grita por socorro. Começa uma corrida contra o tempo para não apenas entender o que está acontecendo, mas principalmente para encontrar os jovens com vida.



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura sombria para 4 personagens de 2º nível

INTRODUÇÃO

A aventura *A Tristeza da Esperança* é uma aventura independente que pode ser jogada sozinha ou ser introduzida em uma campanha. Estas páginas contêm toda a aventura assim como a descrição das criaturas e itens necessários para jogá-la.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidas em meio à descrição da aventura e referenciadas quando se repetirem ou novos encontros ocorrerem. Para jogar esta aventura você precisará no mínimo do Livro do Jogador, mas é recomendada a consulta aos três livros básicos do *Dungeons & Dragons* 5^o edição lançados pela Galapagos.

CONDUZINDO A AVENTURA

A Tristeza da Esperança é uma aventura de curta duração baseada em eventos para quatro personagens de 2^o nível e espera-se que os personagens jogadores avancem de nível de experiência. A aventura acontece nos arredores e dentro da cidade de Águas Profundas, a capital da região chamada de Costa da Espada, no cenário de *Forgotten Realms* (Reinos Esquecidos).

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a estória até o início da aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma ampla sensação do que os personagens jogadores devem estar fazendo. Por fim, a Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações que os jogadores podem utilizar para fazer seus personagens entrarem nessa aventura.

PLANO DE FUNDO

Águas Profundas é a cidade mais cosmopolita de Faerun. Também chamada de Cidade dos Esplendores é uma das maiores de todo o continente. Como o centro cosmopolita da Costa da Espada a vida na cidade nunca cessa, com um imenso número de pessoas chegando e partindo por terra e principalmente por mar.

Foi pelo mar que aproximadamente 2 meses atrás atracou um navio que trazia entre sua carga uma criatura metamorfa capaz de se passa por objetos de forma indistinguível. Um mímico chegou ao porto, mas diferente de outros de sua espécie esse indivíduo conta com uma inteligência quase humana desenvolvida recentemente.

Tomando cuidado a criatura entrou na cidade e encontrou uma antiga prisão e posto de recrutamento da Vigília abandonado. Tomou o lugar pra si e passou muito tempo examinando o seu interior. Encontrou os cartazes de recrutamento e montou um plano para atrair e devorar vítimas desavisadas. No posto abandonado encontrou bonecos de treinamento e assumiu sua forma humanóide. À noite, e com a ajuda de um cumprido manto, usou os cartazes que encontrou.

A estratégia começou a dar certo algumas semanas atrás. Jovens desavisados encontraram o cartaz e procuraram o posto, onde encontraram uma morte dolorosa. Quando indivíduos que o mímico julgava perigosos invadiam seus domínios ele apenas esperava eles irem embora, e assim a estratégia deu certo por um bom tempo.

Semanas se passaram. Vários jovens desapareceram e registros foram feitos da Vigília da Cidade, mas nenhum deu início a uma investigação, até a mãe de uma vítima recente, usando o prestígio na sociedade de um parente, conseguiu provocar as autoridades da cidade que contrataram os PJs para cumprirem essa tarefa.

VISÃO GERAL

A aventura *A Tristeza da Esperança* é dividida em três partes. Na parte 1 é feita a introdução dos personagens jogadores. Eles aceitam trabalhar para a Vigília da Cidade e partem para receber os detalhes da missão. Na 2^a parte os PJs começam a investigação do paradeiro do jovem Badur, descobrindo um endereço onde tudo indica ser esse o local onde ele foi. Na última parte o grupo chega a esse endereço, invade o local e luta contra os monstros que o tomaram, podendo ou não encontrar Badur com vida, tudo dependendo das decisões do grupo.

GANCHO DE AVENTURA

O grupo de jogadores começará o jogo em Águas Profundas. Eles podem ser moradores antigos ou recém chegados, o fato é que estão procurando emprego que faça uso de suas habilidade de aventureiros.

Eles podem ter visto um dos cartazes oferecendo um contrato de serviço temporário para a Vigília da Cidade ou estarem procurando trabalho na própria sede da Vigília. Uma outra possibilidade é que alguém conheça os personagens-jogadores e suas habilidade e os indique para esse trabalho, sendo eles procurados por alguém da Vigília.

PARTE 1: A VIGÍLIA

A aventura inicia com os PJs sendo contratados ou sendo convocados para a Sede da Vigília para receberem uma missão pela cidade. **Eles chegam ao MEIO DIA** e o comandante **Braum** os recebe:

Sejam bem-vindos. Indo direto ao ponto como integrantes da Vigília da Cidade eu estou atribuindo uma importante tarefa a vocês. Há pouco menos de dois dias um jovem de 15 anos chamado Badur desapareceu e a Vigília precisa dar uma resposta a esse caso. A missão de vocês é encontrá-lo e a recompensa (ou soldo) é de 100po para cada. Dirijam-se agora para a casa do tio do garoto, Arann Isumferth, ele dará os detalhes. Vão.

Com isso os PJs devem partir para encontrar **Arann Isumferth**, que é um rico mercador com uma casa luxuosa na Estrada do Comércio à frente do Mercado.

Assim que o grupo chega ele é barrado pelos guardas. Após se identificarem e dizerem que estão a mando do comandante Braum para investigar o sumiço do jovem eles deixam os PJs entrarem. Um criado os guia pela casa até a presença do mercador.

O interior da casa é luxuoso. As paredes são adornadas por tapetes que fazem o papel de quadros e as amplas janelas são guarnecidas por cortinas de seda.

Quando chegam ao escritório o encontram atrás de uma escrivaninha onde lê vários pergaminhos de contratos. Ele os recebe com uma cara de **tédio** e diz:

Fiquem à vontade autoridades. Meu nome é Arann Isumferth, sou o dono desta casa e da empresa Isumferth. Eu pedi ajuda da digníssima Vigília para encontrar o meu pobre sobrinho, filho da irmã de minha mulher, Safira. Por favor, procurem por Safira, ela está no jardim nos fundos, ela lhes dará os detalhes. Muito obrigado e passar bem.

Os personagens-jogadores deixam Arann Isumferth com seus papéis e se dirigem para a parte de trás da casa. **Agora é INÍCIO DA TARDE**. Lá eles encontram Safira que trabalha no jardim:

*Muito obrigada por virem! Sou Safira. Meu marido deve ter explicado a situação. Já faz dois dias que meu sobrinho **Badur** desapareceu e minha irmã **Amanda** está muito aflita. Vocês precisam encontrá-lo. Minha irmã e seu marido Forthan são agricultores e moram em uma fazenda familiar nos arredores da cidade. Saiam pelo Portão do Rio e sigam pela via Subpenhasco.*

Com isso fica evidente que o Arann Isumferth não está dando importância ao sumiço do menino. Foi sua mulher que o convenceu a usar a sua influência junto à Vigília da Cidade para tentar achar o seu sobrinho. O que resta aos personagens-jogadores é procurarem **Amanda** para começarem de fato a investigação.

PARTE 2 – INVESTIGAÇÃO

O grupo atravessa os portões da cidade e chega pelo meio da tarde à região conhecida como Subpenhasco, uma região ao pé da cidade e que apresenta as principais fazendas de Águas Profundas.

Eles vão precisar perguntar pela fazenda de Forthan e de Amanda. Depois dessa breve busca eles a encontram. Trata-se de uma pequena fazenda de trigo e sua sede é composta por três pequenas casas.

Pessoas que cruzam por ali carregando ferramentas perguntam aos PJs o que desejam e prontamente apontam para a casa onde mora Amanda, marido e filhos.

Casa de Badur

Quando chegam a casa os **PJs passam por um menininha de uns 8 anos de idade sentada na sombra de uma árvore que brinca com uma boneca de palha.**

Na casa a mãe de Badur, Amanda, recebe os PJs. Ela é uma jovem senhora com cerca de 30 anos que os estava esperando:

*Muito obrigada! Eu os estava esperando! Meu nome é **Amanda**. Sou irmã de Safira que é esposa de Arann Isumferth. Preciso que vocês me ajudem a encontrar o meu menino. Ele se chama **Badur**, tem 15 anos e desapareceu há quase dois dias. Vocês precisam encontrá-lo muito rapidamente, eu sei que ele está em extremo perigo.*

Amanda fará o possível para auxiliar os PJs, conversará e entre as informações que ela pode fornecer está:

- Eles são agricultores pobres. A família é composta por ela, o marido Forthan e os filhos Friddoc, Valmor e Badur. O Badur é o mais novo.
- Badur completou 15 anos de idade e seu nome é inspirado no povo anão.

- Forthan e os filhos Friddoc e Valmor estão trabalhando nesse momento.
- Badur era o mais sonhador. Desejava deixar essa vida dura, já seus irmãos e o seu pai só pensam no que vão comer amanhã. Devido diversas diferenças de opinião eles não se falavam muito.
- Badur não se dava bem com os irmãos, era hostilizado pelos outros garotos e até onde ela se lembrava **ele tinha apenas um amigo: Victor**, filho de Tomy, que mora da fazenda vizinha ao norte daqui.
- Às vezes Badur falava em se tornar um aventureiro, outras vezes queria fazer parte da guarda, mas sempre teve a idéia fixa de deixar de ser fazendeiro.
- Ela não tem certeza quando Badur saiu. Estavam todos trabalhando, mas ele saiu com a roupa do corpo.
- Ela procurou a Vigília, mas eles não quiseram ajudar. Alegaram que não havia pistas, que havia se passado pouco tempo e que ele poderia aparecer a qualquer momento. Disseram que é normal nessa idade os meninos fugirem por algum tempo e que não havia indícios que ele entrou na cidade.
- Ela tem certeza que Badur está em perigo. Ela não gosta de comentar isso. Ninguém acredita, mas ela tem sonhos, e o da noite anterior a assustou muito. Seu filho estava em uma espécie de prisão e **morria devorado por uma fera no início da madrugada**. Não há tempo a perder, ele precisa ser salvo imediatamente e para isso Amanda deposita muita **esperança** nos PJs.

Se procurem falar com o marido e os irmãos eles estão na lavoura e dirão que não têm tempo para isso. Que o Badur é um vagabundo, que não se interessa em trabalhar na lavoura e nem em ajudar nas tarefas da fazenda. Que ele antes já tinha sumido e que reapareceu e que não vão se preocupar com ele agora.

O próximo passo é procurar o único amigo de Badur. Victor é morador de uma fazenda vizinha e a caminhada não gasta muito tempo para os PJs chegarem até lá.

Na saída da casa de Badur ainda está a **menininha brincando com sua boneca de palha**. Ela se chama Vidna e se os PJs perguntarem se ela viu Badur ou alguma coisa que chame a atenção ela responderá:

Eu vi sim. Ele saiu ontem. Ele tava com aquele amigo dele da fazenda do lado. Eles pareciam alegres. Perguntei se queriam brincar comigo, mas não quiseram parar. Disseram que iam mudar de vida e foram para Águas Profundas. Eu vi eles entrando e sumindo no portão da cidade.

Prêmio em EXP. Se o grupo abordar a menininha que brinca com a boneca de palha e conseguirem as informações que ela tem premie o grupo com 300 EXPs.

Casa de Victor

O próximo passo da investigação do paradeiro de Badur, com as informações disponíveis, é visitar a fazenda de Tomy para tentar obter informações com Victor.

Chegando à fazenda os personagens jogadores vêem muito movimento. É uma fazenda de milho e umas dez pessoas estão trabalhando na lavoura e em uma criação de ovelhas. A sede da fazenda é um casarão de madeira decadente e à sua frente seu dono sentado observa suas posses.

O dono é **Tomy**, um agricultor com pouco mais de 60 anos e muito amargurado. Ele é viúvo de duas esposas e teve 14 filhos, oito vivos que trabalham com ele. Ele não sabe nada do Victor. Não reparou que ele sumiu. Ele pede aos PJs que procurem por suas filhas no interior do casarão.

No casarão os PJs encontram duas mulheres, Niara (23 anos) e Sara (16 anos), filhas de Tomy e que fazem a vez de mãe dos demais 6 irmãos. As duas podem fornecer as seguintes informações:

- Victor tem apenas 13 anos, queria mudar de vida e tinha o Badur como grande amigo.
- Muitas vezes os dois eram vistos juntos e ultimamente a principal atividade deles foi de fazerem pequenos acampamentos, ficando afastados por 2 ou 3 dias. Por isso ninguém está preocupado com ele agora.
- Eles falavam que “iam treinar” nesses acampamentos. O local era sempre o mesmo, um pequeno planalto a cerca de 4 horas de caminhada daqui.
- Dos irmãos, o mais próximo de Victor é o **Rogério**. Ele está agora na lavoura.

Rogério é um jovem que acabou de completar 16 anos e está agora arrancando espigas de milho. Ele pode ser facilmente encontrado e se os PJs explicarem a situação ele ajudará de bom grato.

Quando **perguntado ele dirá que viu Victor com seu amigo Badur e acha que foi no início da tarde de anteontem. Eles discutiam animados à volta de um pedaço de papel, algum tipo de cartaz que um deles trouxe de Águas Profundas. Ele não viu o que tinha nesse cartaz. Se perguntarem do cartaz ele diz que não sabe o seu paradeiro, mas que Victor tinha um quarto nos fundos do casarão. Talvez haja algo lá e para entrarem terão que pedir autorização do senhor Tomy.**

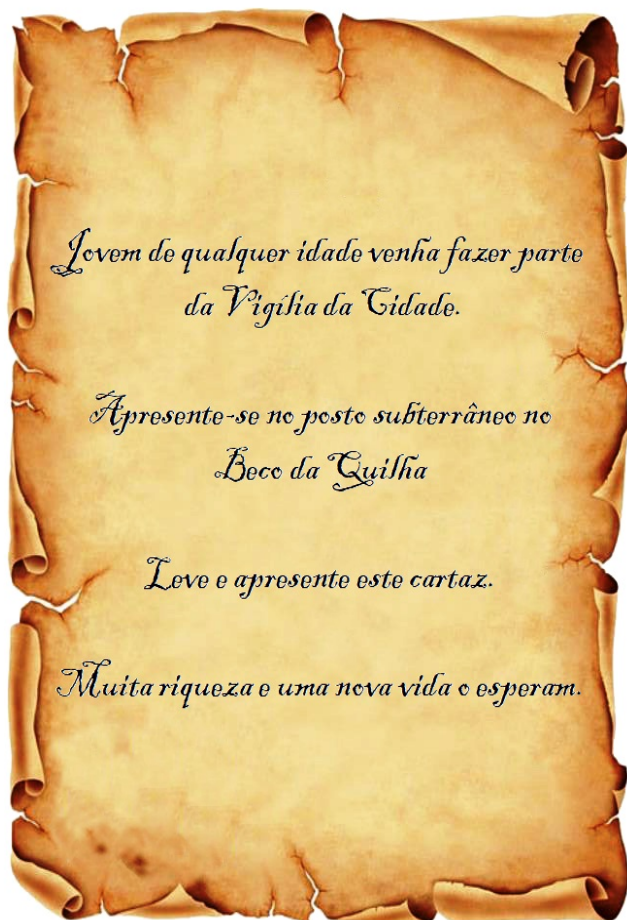
Se o grupo se dirigir ao Tomy e pedir permissão o velho se nega:

Não. Como vou saber se vocês não estão aqui para me roubar ou enganar? Não se preocupem conosco, nós resolvemos nossos problemas. Voltem para sua maldita cidade.

Ele é irredutível e se necessário gritará para os filhos buscarem a guarda. No final apenas dirá “ainda é não” e não permitirá que os PJs entrem no casarão.

Nesse instante é **FIM DA TARDE** e o sol começa a se pôr. O grupo de jogadores agora tem basicamente três opções e a forma como eles as executam, se executam, simultaneamente ou não, determinará o sucesso total ou parcial da aventura:

- Os PJs devem tentar entrar no quarto de Victor. Para isso é necessário que eles se aproximem pelos fundos e dois testes de furtividade; um para entrar e outro para sair. O teste é resistido pelas filhas de Tomy que possuem Percepção +1 e parte do grupo pode distrair as moradoras (nesse caso teste Enganação contra Intuição +1, a margem da vitória é o redutor aplicado). Mesmo que sejam ouvidos eles podem entrar no quarto. Demorará cerca de 10 minutos até que 4 irmãos com espadas curtas cheguem. Uma no quarto o cartaz está bem à vista, esquecido em cima da cama.



Prêmio em EXP. Se o grupo conseguir obter o cartaz sem chamar a atenção e sem agredir ninguém premie o grupo com 300 EXPs.

Agora é INÍCIO DA NOITE. Com o bilhete os PJs devem decidir se vão agora para esse endereço ou não. Se forem vá para a parte 3. Se não forem o grupo pode fazer qualquer das ações abaixo, mas as horas passarão e **condenarão Badur à morte (ele será morto pouco depois da meia-noite).**

- Os PJs podem viajar até o local onde os meninos normalmente acampam. A viagem demora cerca de 4 horas. Se partirem agora o grupo chega nesse local no início da noite. Há sinais de um acampamento antigo, espadas de madeira e um boneco de treino, mas nenhum recente e as pegadas chegam e voltam. Se não demorarem demais o grupo retorna aos arredores de Águas Profundas **DEPOIS DA MEIA-NOITE.**
- Por fim os personagens podem pedir acesso aos registros da Vigília da Cidade para pesquisar casos semelhantes. Uma pesquisa como essa demorará pelo menos 4 horas de pesquisa (ou seja, terminará **DEPOIS DA MEIA-NOITE se realizada logo após pegar o cartaz**) e exige um teste de Investigação CD 10. Se for bem sucedido descobrirão pelos menos outros três registros semelhantes: Ash, filho de um ferreiro que desapareceu há 3 semanas; Nieli, aprendiz de clériga, desaparecida há 2 semanas; e Roland, agricultor e desaparecido há 1 semana. Não há pistas, mas no registro é citado que Nieli estava carregando um cartaz e Ash falava em se alistar na Vigília antes de desaparecer. Há endereços dos pais desses jovens e os PJs podem visita-los. **Todos ainda têm esperança que seus filhos sejam salvos e voltem para casa.**

IMPORTANTE. Os PJs precisam chegar ao endereço do cartaz antes da meia-noite. Se os PJs se dividiram, parte tenta pegar o cartaz e a outra parte visita os registros, há a possibilidade deles acharem o cartaz e encontrarem os registros da Vigília da Cidade ao mesmo tempo e assim chegar ao endereço antes da meia-noite. **Nesse caso premie o grupo com 300 EXPs.**

PARTE 3 – O ENDEREÇO

Se tudo ocorrer como deveria os PJs chegaram a conclusão que Badur desapareceu em Águas Profundas, acharam o cartaz com o endereço e partiram imediatamente para esse endereço, chegando nele ANTES DA MEIA-NOITE.

Encontro Aleatório

O Beco da Quilha fica no Distrito das Docas a poucos quarteirões da beira do mar. Esse distrito é conhecido por uma alta criminalidade e se **os PJs vierem à noite pode haver um encontro aleatório.**

Faça um teste, 18+ em d20 haverá uma emboscada pouco antes de chegarem ao endereço. Use a ficha de Bandido na pág. 343 do Livro dos Monstros e haverá dois bandidos para cada PJ.

Após chegarem ao beco e procurarem o tal posto subterrâneo os PJs vão encontrar um **alçapão que dá acesso a uma velha instalação subterrânea da Vigília da Cidade.** Parecida com um amplo porão e aparentemente abandonada, mas a porta que dá acesso está destrancada e é possível ver luz vinda do fundo de um lance de rampas de madeira e alguns degraus.

Características Gerais

O falso posto está instalado em uma antiga prisão. Uma pequena masmorra com um único nível. Ela apresenta um caminho linear e a exploração é necessária para encontrar os inimigos e os jovens desaparecidos.

Teto. O interior não é apertado. O teto está a 2,4m de altura em média.

Portas. Todas as portas têm 2m de altura, 1m de largura e 15cm de madeira. Todas são velhas, mas ainda estão bem resistentes com CA 15 e 10 PVs. As grades também são antigas, mas ainda conservam muito da sua força com CA 19 e 23 PVs,

Paredes. As paredes são feitas de tijolos encaixados e unidas por argamassa.

Luz. Se a exploração for feita durante o dia várias rachaduras no teto permitem que a luz solar ilumine a área. Se for à noite haverá uma série de velas acesas que iluminará de forma suficiente o ambiente.

Histórico

Com as atividades incessantes do porto e os níveis de criminalidade do Distrito das Docas a Guarda da Cidade decidiu construir uma pequena prisão para facilitar o manejo de criminosos locais. Com o tempo essa prisão se mostrou insuficiente e foi desativada, sendo o local entregue para a Vigília da Cidade, que a transformou em um posto para atendimento da população e também de recrutamento.

Com o passar dos anos a local começou a ser cada vez menos utilizado, terminou como um depósito e foi esquecido pelo atual comando da Vigília. Abandonado há quase dois anos seguia vazio, até que foi ocupado secretamente por um monstro carnívoro nos últimos seis meses.

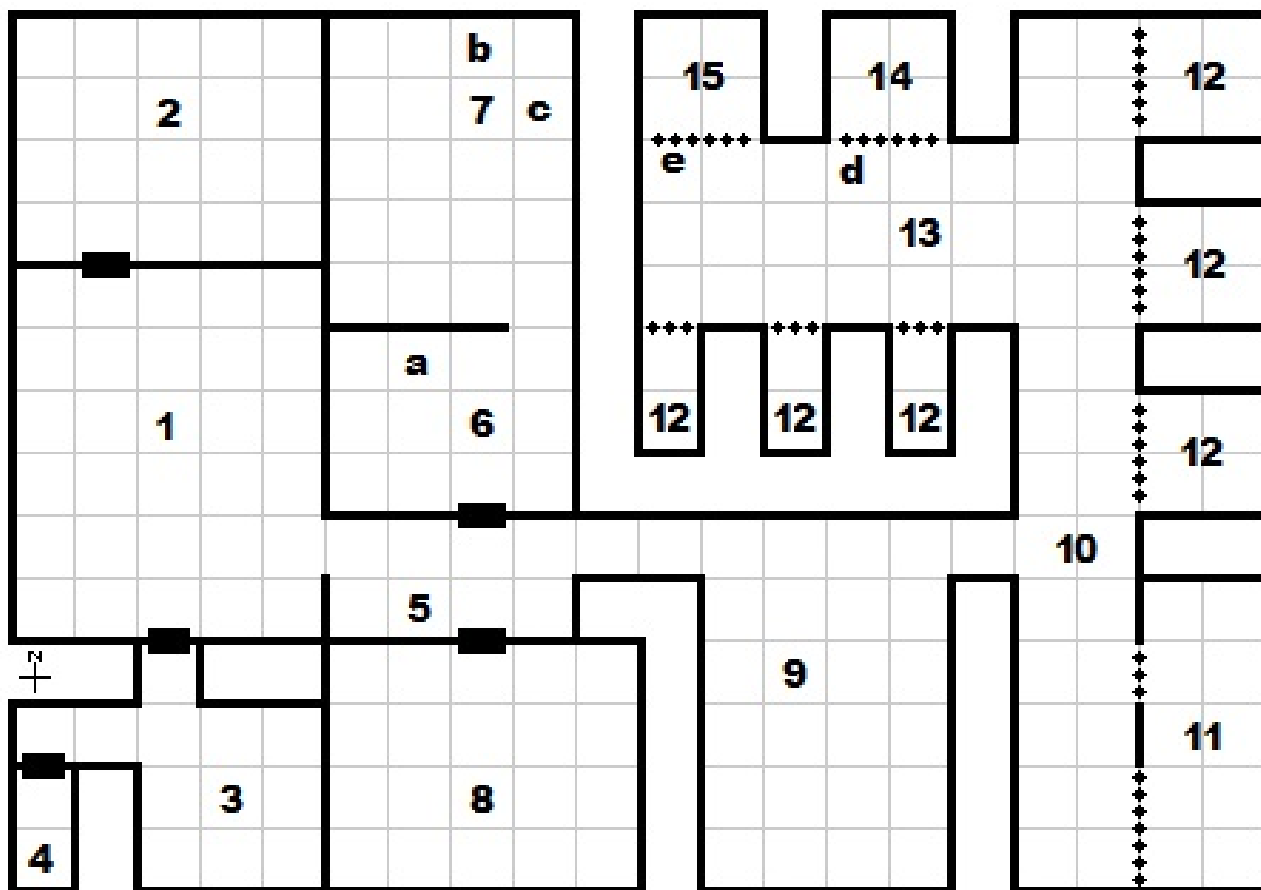
Situação Atual

A antiga prisão da Guarda e ex-posto de recrutamento da Vigília hoje é uma das estruturas esquecidas da cidade. Abandonado há quase 2 anos já faz cerca de 6 meses que um monstro, que desembarcou secretamente de uma navio, se instalou.

O monstro trata-se de um mímico, mas não um mímico qualquer, e sim um exemplar da raça inteligente. Ele se estabeleceu no posto abandonado e com o tempo criou uma armadilha para atrair pessoas vulneráveis para devorar.

Nas últimas semanas ele foi muito bem sucedido e com a fartura de alimento se reproduziu. As suas ações até agora escaparam da atenção das autoridades, mas isso está prestes a mudar graças a uma mãe determinada e um grupo de aventureiros.





Área 1 – Entrada e Salão

Depois de descerem a rampa de madeira vocês se deparam com uma sala subterrânea. Há uma mesa, duas portas, um corredor ao leste e (se for à noite) velas iluminam. Há um fedor de sangue no ar e estranhos bonecos de palha espalhados pelos cantos.

Descendo a rampa e os degraus os PJs entram no posto abandonado e começam nesta área. Há uma mesa ao sul. No chão há pedaços de madeira, pedras e poeira e há espalhados diferentes modelos de bonecos de treinamento feitos de palha que a Vigília utilizava para treinar, alguns apenas o torço, outros com um corpo completo.

Se for noite há velas acesas. Há também um cheiro de sangue no ar e parece vir do corredor para o leste e da porta ao sul.

Se algum PJ rastrear ele vai achar pegadas menores que de adultos que seguem para o corredor (área 5). Fora isso, não há mais nada de interessante.



Área 2 – Alojamento dos Guardas

Essa sala tem três camas, baús e poeira. Iluminada por velas não há nada mais.

Área 3 – Sala de Tortura

Aqui era uma antiga sala de tortura. Há uma mesa, alguns móveis e lixo, nada mais.

Área 4 – Depósito

Esta pequena sala era usada para guardar ferramentas. A porta está trancada, mas é fácil arrombá-la. Uma vez aberta um fedor de podre toma conta de tudo e revela uma cena hedionda: corpos mutilados e devorados formam uma **pilha** aterradora.

Aqui estão os restos das vítimas anteriores dos mímicos. Se examinada é possível constatar que há três pessoas aqui. Eram todos jovens e há entre a carne morta papéis de um templo religioso com o nome Niele escritos neles, mais nada.

Área 5 – Corredor

Um cumprido corredor passa por duas portas e uma ampla sala de guardas antes de chegar ao antigo bloco de celas.

Área 6 – Escritório

Trata-se de uma sala escura. Nas paredes há mesas com papéis. No chão, no “a”, há uma mancha de sangue que parece estar ali há algumas horas. A sala se comunica com a próxima, da onde vem uma fraca luz.

Área 7 – Varanda

Aqui há uma lareira acesa, uma mesa e um baú. O baú está no ponto marcado com “b”. Esse baú é **um mímico**, e ao lado, em cima da mesa, no local marcado com “c”, há **outro mímico**, disfarçado como uma bolsa de moedas de ouro. **Quando algum personagem se aproximar do baú ambos os mímicos atacam** até matá-lo.

Mímico

Monstruosidade Média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 58 (9d8+18)

Deslocamento 4,5 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Perícias: Furtividade +5

Imunidade a Dano ácido

Imunidade à Condição caído

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Metamorfo. O mímico pode usar uma ação para se transformar em um objeto ou retornar a sua forma verdadeira que é amorfa. As estatísticas são as mesmas em todas as formas. O equipamento não é transformado.

Adesivo (Apenas na Forma de Objeto). O mímico adere a tudo que toca. Uma criatura Enorme ou menor aderida ao mímico está Agarrada por ele (CD 13 para escapar). Testes para escapar deste agarramento têm desvantagem.

Aparência Falsa. Enquanto o mímico permanecer imóvel ele é indistinguível de um objeto comum.

Imobilizador. O mímico tem vantagem em jogadas de ataques contra qualquer criatura agarrada por ele.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) perfurante mais 4 (1d8) ácido.

Pseudopéde. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) contundente. Se o mímico estiver em forma de objeto, o alvo fica sujeito à característica Adesivo do mímico.

Os livros que existem aqui têm apenas registros contábeis. Não há nada de importante aqui, mas na lareira, entre o fogo, há 18po, de pertences ali jogados.

Área 8 – Escritório da Chefia

Esta sala era o escritório do chefe deste posto subterrâneo. Há uma ampla mesa, uma mesa auxiliar junto à parede e um armário. Na ampla mesa há vários cartazes, como aquele que foi encontrado com Victor, e no armário há três espadas curtas.

Área 9 – Sala de Guardas

Todo o piso desta sala é recoberto com madeira e há uma mesa no centro. Aqui os guardas descansavam, jogavam cartas e matavam o tempo. Há alguns baús, mas estão vazios. Em cima da mesa há uma bolsa de moedas. Essa bolsa é um **mímico**, que atacará o primeiro personagem que tentar pegá-lo (utilize as estatísticas do Mímico apresentadas na área 7).



Área 10 – Acesso às Celas

Este corredor inaugura o bloco de celas da antiga prisão. No final há um boneco de treino de palha. Ao sul há uma cela coletiva e seguindo para o norte há três celas na parede leste e mais próximo ao fim, ao oeste, existe o acesso ao salão da prisão.

Área 11 – Cela Coletiva

Ao fundo há uma grande cela. Essa cela possui um amplo banco e era utilizada apenas para presos provisórios. Nela há agora várias caixas, bonecos de treino e em um canto há uma pilha de roupas com um casaco cumprido com capuz.

Área 12 – Celas

Existem seis celas para prisioneiros, três individuais e três para grupos que estão vazias. As celas mais ao norte estão cheias de caixas e bonecos de treino feitos de palha, enquanto que as outras estão vazias. Em algumas celas é possível achar manchas de sangue seco, nada mais.

Área 13 – Salão da Prisão

Aqui há um amplo corredor que é um salão para a parte principal da prisão. Na marcação com a letra “d” há um boneco de treinamento da Vigília feito de palha e na letra “e” há uma poça de sangue que parece escorrer da cela 15.

O boneco de palha, indicado no mapa com a letra “d”, não é um simples boneco, é um **mímico**, no entanto, não é um mímico qualquer, é um mímico inteligente.

Mímico Desperto

Monstruosidade Média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 58 (9d8+18)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Perícias: Furtividade +5

Imunidade a Dano ácido

Imunidade à Condição caído

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Metamorfo. O mímico pode usar uma ação para se transformar em um objeto ou retornar a sua forma verdadeira que é amorfa. As estatísticas são as mesmas em todas as formas. O equipamento que carrega não é transformado. Reverte para a forma verdadeira se morrer.

Adesivo (Apenas na Forma de Objeto). O mímico adere o que toca. Uma criatura Enorme ou menor aderida ao mímico está Agarrada por ele (CD 13 para escapar). Testes de atributo feitos para escapar deste agarramento têm desvantagem.

Aparência Falsa. Enquanto o mímico permanecer imóvel ele é indistinguível de um objeto comum.

Imobilizador. O mímico tem vantagem em jogadas de ataques contra qualquer criatura agarrada por ele.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) perfurante mais 4 (1d8) ácido.

Pseudópode. Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (1d8+3) contundente. Se o mímico estiver em forma de objeto, o alvo fica sujeito à característica Adesivo do mímico.

Normalmente esse mímico não se colocaria em risco frente a adversários perigosos. Ele esperaria eles irem embora, mas os personagens jogadores mataram os outros mímicos e se tiver oportunidade buscará uma vingança sangrenta.

O mímico esperará que um ou mais invasores entrem na cela 14 para examinarem seu interior. Uma vez que estiverem lá dentro ele fechará a grade e a trancará, com o intuito de dividir o grupo. Não é possível abrir a grade, apenas derrubá-la com um teste de Força CD 16.

Dividido o grupo ele atacará o restante para matá-los. Apesar de inteligente, essa inteligência é primitiva e sem experiência. Ele quer vingança pelas mortes dos demais mímicos nascidos dele.

Se ele tiver sucesso nesse ataque ele tentará fugir e desaparecer nos corredores. Ele assumirá a forma de outros objetos, como caixas ou barris, e tentar emboscar o restante dos personagens jogadores assim que eles fugirem da cela 14.

Área 14 – Cela

Nesta cela há uma pessoa encolhida em posição fetal no fundo, deitado em palha e envolta as sombras. Aqui está **Badur**.

Ele estará vivo, mas encolhido e traumatizado, se os personagens-jogadores conseguiram chegar aqui **ANTES DA MEIA-NOITE**. Se chegarem depois disso encontrarão apenas um cadáver mutilado.

Se o garoto estiver vivo ele estará em torpor pelo trauma de ver e ouvir a morte do seu amigo Victor na cela ao lado.

Prêmio em EXP. Se os jogadores conseguirem resgatar o jovem Badur com vida premie o grupo com 500 EXPs.

Área 15 – Cela

Na última cela está o corpo de **Victor**. Ele já havia sido morto quando os PJs começaram sua investigação. O sangue que escorre é dele e os pedaços que restam repousam nesta cela.



FINAL

Com a destruição do mímico inteligente a ameaça terá acabado. O objetivo da aventura é salvar Badur e só ele pode ser salvo, o que deixará um gosto agri-doce.

Sendo o resgate bem sucedido Braum ficará satisfeito. Sua reputação terá um grande reconhecimento e por isso pagará uma vultosa soma de **100po** para cada PJ.

Finalmente, quanto a Badur, o menino está traumatizado pela experiência. Possivelmente assistiu a morte do amigo e anos se passarão até que ele se recupere.

Moral da Estória

Já faz vários meses que o mímico com inteligência recém despertada chegou à capital de Águas Profundas.

Trazido por uma embarcação de aventureiros que pilharam sua antiga casa se deixou levar para não ser descoberto e assim que teve oportunidade abandonou o navio e desapareceu entre as sombras.

Disfarçado vagou até encontrar um abrigo subterrâneo. Uma antiga prisão da Guarda, posteriormente usada para recrutamento da Vigília e agora abandonada.

Alimentou-se de um morador de rua a ali morava e passou muito tempo estudando o lugar. Encontrou os antigos cartazes de recrutamento e aprendeu a ler. Entendeu o antigo propósito daquele lugar e decidiu usar os cartazes para atrair vítimas.

O plano funcionou. Pelo menos três jovens foram atraídos (Ash, Nieli e Roland) e mortos. Apesar dos familiares terem procurado a Vigília a pobreza das famílias e a falta de provas paralisaram os casos.

Mas desapareceu o jovem Badur, que seria só mais um desaparecido se ele não fosse sobrinho de uma mulher casada com um importante mercador com contatos.

Braum foi encarregado de resolver o caso e como ele próprio já foi um aventureiro decidiu que contratar esse tipo de mão de obra seria o ideal para essa situação.

Com o sucesso dos PJs não apenas a cidade se livra de uma ameaça, mas Braum se promove e o grupo ganha importantes contatos na cidade.



POSSIBILIDADES...

Vista a aventura *A Tristeza da Esperança* a seguir há alguns pontos de discussão e outras sugestões. O GM pode abordá-las para alterar ou expandir elementos e explorar possibilidades de continuação.

Novos Aliados

Há três oportunidades de angariar aliados nessa aventura: o Comandante Braum, o mercador Arann Isumferth (e/ou sua esposa Safira) e a mãe de Badur, Amanda.

Braum é o contato mais obvio. Podendo servir de ponte para os PJs terem acesso ao governo de Águas Profundas. Arann Isumferth é um mercador que pode rapidamente encontrar trabalho para os PJs se eles souberem como abordá-lo e Amanda demonstrou que possui capacidades premonitórias inatas que podem ser úteis (especialmente para o DM).

Fuga

Se o plano do mímico for bem sucedido e conseguir não apenas prender parte do grupo na sala 14, mas conseguir prender todos, ele tomará outra atitude.

Sem um combate iminente ele fugirá e irá tentar alcançar a saída. Se ele alcançar a Sala 1 ele subirá para a superfície e desaparecerá entre os becos e vielas.

O final será uma literal perseguição para impedi-lo. Primeiro os PJs precisam arrancar a grade e depois precisam alcançar o mímico antes que ele alcance a saída.

