



Horror na Colina do Ístmo

**UMA AVENTURA PARA
PERSONAGENS DE 11^o NÍVEL**

HORROR NA COLINA DO ISTMO

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.

DESIGN ORIGINAL: TOM KRISTENSEN

TRADUÇÃO, EDIÇÃO E ADAPTAÇÃO: RAFAEL CASTELO BRANCO DE OLIVEIRA TORRES

[HTTPS://MEUSPERGAMINHOS.COM](https://meuspergaminhos.com)

IMAGENS WOTC

CAPA: A HORA DO VAMPIRO POR SNATTI89



/MEUS PERGAMINHOS



/MEUS PERGAMINHOS



/MEUS PERGAMINHOS

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.

HORROR NA COLINA DO ISTMO

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 11º nível – criada por **Tom Kristensen**.

INTRODUÇÃO

Horror na Colina do Istmo é uma pequena aventura que pode ser incorporada em qualquer tipo de campanha. A aventura se desenrola em um lugarejo conhecido como *Colina do Istmo*, uma aldeia que tem como única característica importante possuir um mosteiro no alto de sua colina. Ela pode pertencer a qualquer mundo e, apesar do nome, pode ser inserida em qualquer ambiente geográfico sem o risco de se perder parte da aventura.

Aliás, cabe dizer que ela é muito mais uma série de encontros do que uma aventura de fato e é ótima para ser acrescentada quando seu grupo estiver viajando entre dois lugares.

Esta aventura é projetada para quatro personagens do 11º nível.

PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros* 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 de **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 predileto. 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. O mapa aqui inserido não fazia parte do conjunto original e foi inserido por mim, conforme informado no final da aventura.

HISTÓRIA

Ah, as alegrias do Caos. Vá a qualquer lugar, faça qualquer coisa, por qualquer motivo ou sem motivo em particular. Essa é a vida dos slaadi, especialmente, um slaad da morte e seus lacaios. O bando seguiu para um canto sonolento do mundo para trazer um pouco de caos, morte e destruição sobre os habitantes locais porque, francamente, é nisso que os slaadi são bons.

SINOPSE

Ao chegarem à aldeia e irem até a estalagem local, os personagens descobrirão que um monge do mosteiro local está na aldeia e está severamente ferido. Eles conseguirão a informação de que o mosteiro local foi atacado por um bando de demônios azuis e sobreviveu apenas por algum milagre.

Após interagir com alguns locais, espera-se que os jogadores se interessem pelo caso e decidam investigar o mosteiro, quando enfrentarão o poderoso grupo de invasores extraplanares.

GANCHOS

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.

- Talvez o mosteiro seja de uma ordem ou fé ligada a um dos personagens.
- Talvez alguém conhecido na aldeia peça ao grupo para que investigue a questão.
- Talvez o grupo estivesse a caminho da Colina do Istmo em busca de algum tipo de informação que poderia ser encontrada na biblioteca do mosteiro.
- Talvez o monge ferido possa prometer alguma quantia em ouro para que o grupo vingue qualquer companheiro dele que possa ter falecido durante a invasão.

COMEÇANDO

Os personagens estão passando por uma pequena aldeia chamada Colina do Istmo. Após a chegada deles, há uma espécie de comoção. Um dos monges do mosteiro local chegou cambaleante na cidade, gravemente ferido e com febre. Os moradores estão cuidando dos ferimentos no quarto comum da pousada, para onde um fazendeiro bastante assustado guia os personagens. O monge tem vários ferimentos e um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 revela que ele está sofrendo dos primeiros estágios de algum tipo de infecção (a doença, Fago do Caos, é causada pelo ataque de um slaad azul, uma das criaturas que invadiram o mosteiro, e é descrita no *Livro dos Monstros*, página 276). Descobrir que a doença é, na verdade, a Fago do Caos precisa de um resultado no teste de Sabedoria (Medicina) realizado de 25 ou mais.

Tudo o que alguém pode extrair do sujeito ferido é que alguns "demônios de pele azul" atacaram os monges duas noites atrás enquanto todos dormiam. Ele foi atacado pelas garras de um dos "demônios" e atirado para fora da janela do andar superior, caindo em uma espessa camada de turfa que amorteceu sua queda. O monge cambaleou noite adentro, eventualmente

desabando em alguns arbustos. Ele acordou no dia seguinte e vagou sem rumo por um tempo até que conseguiu abrir caminho até a cidade, por pura sorte. Por estar fraco e doente, ele está sob a condição atordoado. Se não for curado nas próximas duas noites, ele se transformará em um slaad vermelho.

A única forma de curar a doença é através de meios mágicos e isso pode não ficar claro para os personagens. É possível que o monge acabe se tornando um slaad vermelho de qualquer forma. Se o grupo curar o monge e você estiver usando XP, conceda 3.000 XP para os jogadores dividirem entre si.

O CAMINHO ATÉ O MOSTEIRO

A estrada até o mosteiro parece razoavelmente tranquila. No entanto, não é bem assim.

Z'xor, o líder dos Slaadi, mandou uma patrulha até a cidade para agitar um pouco as coisas por lá. Cinco **slaadi vermelhos** e um **slaad verde**, Xisstvan, estão descendo a estrada e os dois grupos se encontram numa curva da subida da colina.

Exatamente o que esses encenqueiros desejavam...



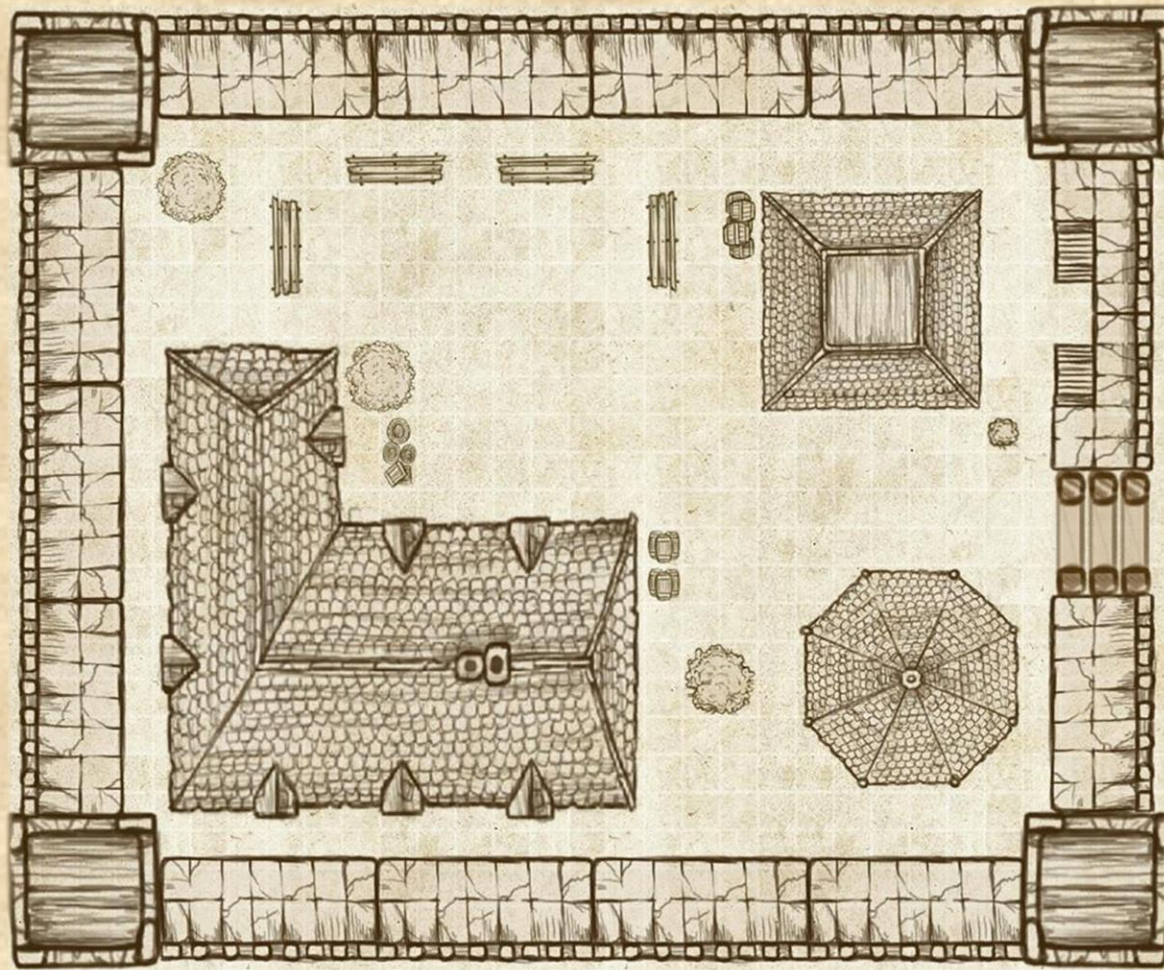
O MOSTEIRO

O mosteiro é um edifício de pedra bastante comum, com 18 metros de comprimento e 12 metros de largura. Não é cercado por nenhum tipo de muro, mas sim por uma variedade de moitas, arbustos e árvores. (Os monges são horticultores talentosos.) Existem também várias fontes, tanques e lagos que os monges usam para reflexão e meditação (bem como para o estudo das plantas aquáticas).

O nível inferior é dividido ao meio por uma espessa parede de madeira. A metade sul, uma grande sala, com cerca de 9 por 12 metros de largura, serve como área de jantar e sala de reuniões. Mesas longas e robustas com bancos simples de cada lado dominam a sala. Um pódio elevado fica no centro da sala, a cerca de 60 centímetros do chão. Passando pelo arco na parede norte, entra-se na cozinha, dispensa e área de banho. Três grandes lareiras e um forno de tijolos são colocados ao longo da

parede oposta. Prateleiras, engradados e barris alinham-se perfeitamente nas paredes, contendo a variedade usual de alimentos e suprimentos de cozinha. Quatro enormes barris, com cerca de 1,2 m de altura e 3 m de diâmetro, são elevados do chão por blocos de pedra atarracados. Essa configuração permite que os monges guardem bandejas de carvão quente por baixo, mantendo os banhos bem aquecidos. Uma adega de 6 por 6 metros fica abaixo, acessível por uma escada estreita.

O nível superior é uma grande sala comum. Metade dela está cheia de mesas, bancos, cadeiras e banquetas. As paredes da metade do escritório têm estantes embutidas do chão ao teto, a maioria delas repletas de tomos sobre horticultura, poesia e história. A outra metade do cômodo é o quarto de dormir, completo com camas de madeira simples e uma arca destrancada aos pés de cada cama para os poucos pertences pessoais de cada monge. Nada de grande valor está contido em qualquer baú, principalmente vestes extras, roupas de



baixo, livros e algumas bugigangas (ícones religiosos, etc).

Agora todo o mosteiro está destruído graças a invasão dos slaadi, claro.

O mosteiro é circundado por um grande e alto muro. Um portão duplo, arrombado, leva ao pátio e à construção de dois andares. Diversos corpos podem ser vistos no pátio principal. Eles parecem ter encontrado um fim bastante violento...

A ENTRADA DO MOSTEIRO

Os personagens podem perceber logo de cara que algo está errado no complexo. As portas principais estão em ruínas, transformadas em muitos gravetos. Além da porta, vários corpos podem ser vistos caídos.

Movendo-se para o pátio central eles podem ver corpos rasgados e mutilados por toda parte. É uma cena horrível, que ofende os sentidos até dos aventureiros mais cansados. Há manchas de sangue em todas as superfícies e pedaços de monges estão espalhados ou faltam inteiramente. Se os personagens tiverem tempo para verificar, eles podem determinar que a maioria dos monges morreu de uma das três maneiras: de feridas de mordida massivas, dilaceradas por grandes garras ou cortadas em pedaços por algum tipo de lâmina (as saliências em forma de espada no mãos do slaadi azul). O cheiro é horrível. O barulho de milhares de moscas é audível, e elas se aglomeram em nuvens negras e raivosas, se perturbadas. (É possível ouvir o som das moscas do lado de fora dos muros do mosteiro com sucesso em um teste de Sabdoria (Percepção) CD 14).

Conforme os membros do grupo entram no pátio, eles são atacados por seis **rastejadores de carniça** que encontraram seu caminho, atraídos pelo cheiro de comida. Os **rastejadores de carniça** atacam vindos de diversos lados do pátio, desde a pequena fossa agora aberta do lado direito do pátio até das laterais externas do mosteiro. O odor que geralmente denuncia a presença de um rastejador é mascarado pelo fedor quase irresistível de sangue e morte. Qualquer personagem com Percepção Passiva 14 ou mais consegue enxergar os rastejadores antes do ataque, não ficando surpresos no momento do combate.

Sem que este combate ocorra em uma área de silêncio ou algo do tipo, os slaadi que estão dentro do mosteiro estarão avisados da chegada dos aventureiros. Os três **slaadi azuis** do térreo se juntarão aos rastreadores na rodada seguinte. Yurgl, um **slaad cinza**, e Z'xor, um **slaad da morte**, acompanharão o combate do segundo andar ficando invisíveis. Dependendo do desenvolvimento do combate, eles poderão conjurar bolas de fogo, confiando na resistência a dano ígneo dos slaadi (ou simplesmente não se importando) caso não seja possível evitar de atingir algum aliado.

NOTA: Como podem ver, a dinâmica dos encontros depende do grupo fazer ou não barulho ao entrar em combate. Simplesmente entrar em combate sem que alguma forma de silenciá-lo magicamente é avisar a todos os invasores da chegada dos aventureiros.



MOSTEIRO: ANDAR TÉRREO

Tendo despachado os rastejadores de carniça, o grupo olha para as escadas que levam para dentro do mosteiro. Mais sangue e mais corpos, vocês têm certeza, estarão espalhados lá dentro. Uma quantidade de sangue cria uma pequena cachoeira vermelha e macabra nos degraus até o prédio do mosteiro e sangue coagulado preenche o restante do piso. Podem ser ouvidos sons fracos de arranhar - seriam ratos? Mais rastreadores?

Ou os assassinos, esperando que uma equipe de resgate caia em sua armadilha?

O andar é um amplo espaço aberto, recheado de pedaços de corpos, sangue em todo lugar (incluindo o teto, e nas escadas que sobem pro segundo andar ou que descem para a adega.

Se o grupo conseguiu evitar de alguma forma o combate no pátio (por exemplo, entrando invisíveis e tendo sucesso em testes de Destreza (furtividade) contra os rastejadores), talvez possa pegar os três slaadi azuis de surpresa. Caso os slaadi tenham se junto ao combate lá fora, pouca coisa há aqui neste andar.

Os slaadi azuis se parecem com enormes sapos azuis em pé, erguidos pelas patas traseiras. Eles são facilmente mais altos que qualquer humanoide, chegando a ter bem mais de três metros de altura e pesando mais de 400 quilos.

Seus corpos musculosos são cobertos de saliências, verrugas, protuberâncias e chifres, e suas mãos e pés têm garras pretas afiadas nas pontas. Duas protuberâncias ósseas, com a forma aproximada de lâminas de cimitarra, estendem-se das costas de cada mão.

Os três são totalmente destemidos e adoram a chance de matar alguns seres insignificantes que realmente tentam lutar. Eles gorjeiam e resmungam uns para os outros em sua estranha língua, e se alguém pode realmente entendê-los, eles se gabam de coisas como

quem vai conseguir o primeiro abate, que partes eles vão manter como troféus, e essas criaturas patéticas não percebem o verdadeiro poder do slaadi?

MOSTEIRO: ANDAR TÉRREO

Tendo matado os temíveis slaadi azuis, o grupo sobe cautelosamente a escada, e desta vez para chegar ao segundo andar.

Olhando em volta no quarto escuro, eles podem ver camas, baús, corpos ... e uma pequena luz estranha que não estava lá um segundo atrás! Ela explode em uma onda de energia mágica que passa por eles ...

Z'xor, o **slaad da morte** que liderou a destruição do mosteiro, está no fundo da sala em forma humanoide, escondido nas sombras das estantes de livros e das carteiras viradas, enquanto seu braço direito Yurgl, o **slaad cinza**, aguarda na outra ponta da sala. Se os slaadi ouvirem os personagens lutando contra os rastejadores de carniça no pátio, Z'xor lançou a invisibilidade sobre si mesmo e foi para o fundo da sala, enquanto Yurgl fez o mesmo e foi para a outra ponta. Mesmo se os personagens puderem ver objetos invisíveis, detectar um slaad furtivo requer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 17.



Z'xor provavelmente está ciente da chegada dos personagens, pois ou eles fizeram barulho no combate do pátio, ou quando lutaram contra os slaadi azuis. Se o grupo conseguiu entrar furtivo até aqui e tentar entrar furtivamente na sala, deve ter sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) CD 18, ou os slaadi os percebem. Assim que Z'xor percebe que os personagens estão subindo as escadas, ele conjura *névoa mortal*. Ele então volta a ficar invisível. A tática preferida de Z'xor é permanecer escondido ou invisível e conjurar magias ofensivas até que elas acabem, para somente então se arriscar em um combate corpo a corpo com sua espada. Caso esteja perdendo, ele escapa de volta para o Limbo. Já Yurgl irá conjurar *medo* com foco nos combatentes corpo a corpo, buscando ficar invisível quando possível. Após o uso das magias *medo* e *bola de fogo*, ele entrará em combate corpo a corpo com sua espada.

Z'xor e Yurgl provavelmente terão conjurado ao menos uma bola de fogo cada no combate no pátio, guardando uma para a própria defesa. Se perceberem que vão perder, nenhum deles está acima de uma retirada estratégica de fuga para o Limbo.

Se Z'xor escapar, ele sempre pode aparecer em uma aventura futura - todo grupo precisa de algum antagonista desagradável para reaparecer de vez em quando, evitando que fiquem entediados ou complacentes.

Uma vez que os personagens derrotaram ou expulsaram Z'xor e dedicaram um tempo para vasculhar o local, eles encontrarão pouca coisa de valor nas ruínas do mosteiro. Claro, sábios e especialistas em folclore achariam a coleção de livros, tomos e pergaminhos de grande interesse, mas seriam necessários alguns vagões para carregá-los. E, claro, o senhor local sempre poderia aparecer e desencorajar o saque do mosteiro, se necessário.

Um teste de Sabedoria (Percepção) buscando por algum livro útil para o grupo com resultado final de 20 ou superior revela um livro. É intitulado *Criaturas do Limbo*, um tratado bastante completo sobre a raça slaad. Uma seção sob o capítulo do slaadi azul faz referência a uma doença em transformação que é incubada após sofrer um ataque físico. Assim, possíveis alvos das doenças slaadi podem saber como se proteger ou se curar antes que seja tarde.

Com os slaadi derrotados ou expulsos, os personagens podem retornar à cidade para limpar e lavar o fedor da morte em um bom banho quente - cortesia da casa. Se os membros do grupo encontraram e leram o livro *Criaturas do Limbo*, então eles saberão como eliminar doenças ou tratar o monge e outros infectados pelos slaadi azuis, evitando que se transformem em um novo slaad e comecem a carnificina novamente.



CONCLUINDO A AVENTURA

Agora que os slaadi foram derrotados, tudo acabou, não é mesmo? Talvez não. Afinal, é possível que os líderes, capazes de usar a magia *Transição Planar* fujam quando o combate se virar contra eles. E após irem pro Limbo, como bons Slaadi, eles podem simplesmente deixar pra lá ou tramar um plano de vingança. Ou deixar pra lá e, depois, tramar um plano de vingança. Ou simplesmente voltar com reforços pouco tempo depois para usar de violência contra os aventureiros, contra a Colina do Istmo ou contra qualquer outro alvo. Afinal, Slaadi.

E é possível que o grupo tente com magias e buscando informações destruir esses malditos em seu próprio plano, o que pode levar a uma aventura planar. Afinal, eles já são de alto nível e os planos não são mais simplesmente uma ameaça distante.

Se você usará essa aventura apenas como um pequeno encontro de viagem ou como o começo de uma grande campanha é contigo.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Tom Kristensen é nada mais que um encontro e para que ela se adaptasse a mecânica e regras da 5ª edição, mantendo o desafio, fiz algumas alterações para que fique ajustada para qualquer grupo.

Originalmente ela era composta apenas de dois Slaadi Azuis e um Cinza, além dos poucos rastejadores. Isso não daria nem pro começo. Você pode aumentar ou diminuir o número de Slaadi no encontro da cidade ou do mosteiro. Colocar dois slaadi verdes no primeiro piso depois que o grupo de slaadi azuis saem pro combate pode criar um novo desafio. Ou talvez transformar o líder em uma criatura exemplar, fazendo com que esse encontro seja muito mais complicado. Nós mostramos as regras para criaturas exemplares no post do link a seguir:

[http://www.meuspergaminhos.com/search/label/An gry%20GM](http://www.meuspergaminhos.com/search/label/An%20gry%20GM)

Uma outra possibilidade é que os slaadi não tenham conseguido entrar na adega por algum motivo. Notou

que ela não é desenvolvida na aventura? O que haveria lá? Sobreviventes? Ela é trancada magicamente? Há tesouros escondidos em alguma passagem secreta? Aproveite e use como quiser.

O mapa desta aventura foi inserido por mim, pois a aventura original não incluía mapas. Ele foi disponibilizado gratuitamente por um membro do grupo D&D Next, do Facebook. Infelizmente não anotei o nome. Então, se você souber o nome, nos informe para que possamos creditar!

