



AVENTURANDO-SE EM SOLARIS

Por Márcio da Silva Kubiach

Por obra de um grupo de aventureiros a pequena Solaris consegue recuperar os remédios para enfrenta uma doença que se abateu sobre a vila. Uma grande festividade é montada para comemorar, mas estranhos acontecimentos demonstram que há muito ainda a ser descoberto. Solaris só sobreviverá se houver um levante de verdadeiros heróis.



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura longa para quatro personagens de 2º nível.

INTRODUÇÃO

A aventura *Aventurando-se em Solaris* faz parte uma microcampanha composta por três aventuras com o objetivo de iniciar novos jogadores no universo de *Dungeons & Dragons*. Estas páginas contêm a segunda aventura da microcampanha *Solaris*, uma aventura com 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.

CONDUZINDO A AVENTURA

Aventurando-se em Solaris é uma aventura predominantemente baseada em eventos para quatro personagens de 2º nível de longa duração (recomenda-se jogá-la em 2 sessões). No fim espera-se que eles avancem para o 3º nível. A aventura ocorre na pequena vila agrícola de Solaris, que fica na região da Costa da Espada, no cenário de *Forgotten Realms* (Reinos Esquecidos). A Costa da Espada é uma parte do Norte – uma vasta área livre cercada por lugares selvagens e pontos de interesse. Solaris está distante 65km de Águas Profundas, 130km de Vau da Adaga e cerca de 15km da costa.

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

PLANO DE FUNDO

A vila de Solaris nasceu há anos graças aos extensos campos de girassóis que floresceram espontaneamente nessa região. A vila foi formada pelos primeiros

agricultores que se estabeleceram na região para explorar essa riqueza natural e que depois passaram a cultivá-los. O lugar sempre foi pacífico e muito calmo, até que dois anos atrás foi descoberta uma caverna próxima com uma pequena quantidade de diamantes. O que poderia ser uma benção acabou se revelando uma maldição ao chamar a atenção de **Lorde Issior**, um mago humano rico e ganancioso que tentou subjugar Solaris e seu povo para explorar a caverna. Ele foi derrotado e expulso e a caverna revelou-se sem nenhum valor.

Até recentemente a vida em Solaris tem sido muito pacífica e satisfatória. Toda a sua produção de sementes e óleo de girassol é vendida a mercadores que a visitam regularmente e que a levam principalmente para Águas Profundas, mas os produtos da vila já alcançaram pontos muito mais distantes. Essa tranquilidade começou a ser abalada na última semana quando muitos moradores começaram a ficar doentes sofrendo de uma estranha e insistente febre.

Procurados, os clérigos de Chauntea, de Águas Profundas, ofereceram ajuda e uma carroça guiada pelo **Gnomo Guiler**, morador e agricultor de longa data, viajou até a capital para trazer os remédios doados pelos clérigos. Na volta o carregamento foi atacado, os remédios foram levados e ele foi sequestrado, sendo mantido cativo. Isso fez com que **Vanior**, o Prefeito, pedisse ao **Bardo Albrey** que encontrasse heróis a fim de ajudar Solaris.

Após uma viagem a Águas Profundas o bardo encontrou seus heróis da Taverna do Ganso Faceiro, que após aceitarem a missão partiram até o local do ataque ao longo do Caminho do Comércio e de lá seguiram os rastros da carroça, encontrando o esconderijo dos salteadores. Após derrotar os bandidos o grupo resgata o **Sr. Guiler** e os remédios, escoltando-os de volta à vila.

VISÃO GERAL

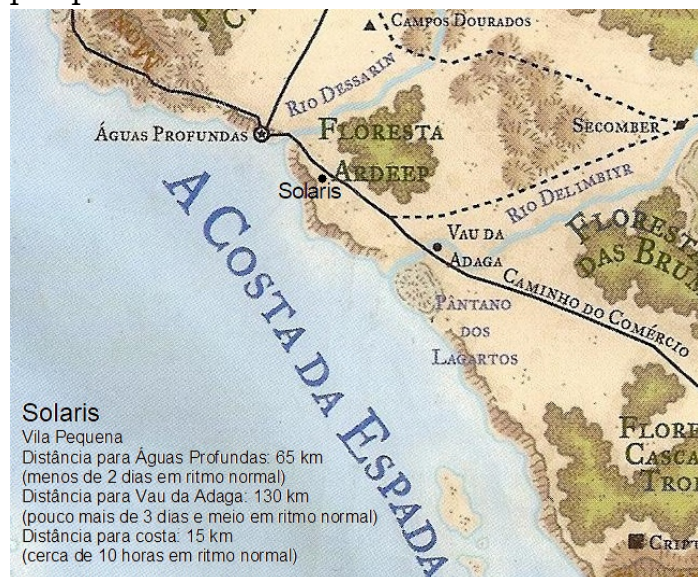
A aventura *Aventurando-se em Solaris* é a maior aventura da microcampanha e é dividida em cinco partes. Na parte 1 os PJs acabam de chegar em Solaris e são convidados a participar de uma janta

promovida pelo Prefeito Vanior em comemoração, socializando com os moradores. Na parte 2 ocorre um atentado a uma das lavouras de girassol que é atacada por um bando de goblins que a incendiam. Na parte 3 os jogadores terão que lidar com uma comunidade com medo e ajudá-la naquilo que pedirem e precisarem. Na parte 4 o dia se aproxima do fim e ocorre um incidente no poço comunitário. A água está sendo envenenada na fonte que fica em uma montanha próxima. Lá os PJs descobrem onde os inimigos se escondem. Finalmente, a parte 5, os PJs viajam até o Covil dos goblin, o invadem e enfrentam o Chefe-Goblin. No final descobrem que Issior é mesmo o inimigo e onde ele está.

GANCHO DE AVENTURA

Os PJs poderão começar a partir da conclusão da aventura anterior *Assalto aos Salteadores* e chegarão em Solaris ao escoltar o Senhor Guiler e o carregamento de remédios. Os PJs, ou alguns deles, também podem estar de passagem na Vila ou serem moradores dali ou dos arredores e decidiram participar da comemoração promovida pelo Prefeito.

Existe também uma estalagem na região que pode proporcionar um início semelhante ao da aventura anterior (a clássica reunião na taverna). A partir daí eles podem criar as suas próprias motivações, como já ter alguma ligação com a vila ou simplesmente decidir ajudar porque é o certo a se fazer.



PARTE 1: A CHEGADA

Nesse momento o grupo de personagens-jogadores está viajando em direção à Vila de Solaris para devolver os remédios e o refém, ou para aceitarem a oferta de trabalho ou por qualquer outra motivação que os está levando a visitar a vila. O grupo viaja sem intercorrências, demora menos de 2 dias e chegam à vila no fim da tarde. Quando os personagens chegarem à Vila leia:

Depois de deixarem o Caminho do Comércio na altura da Floresta Ardeep vocês entram em uma trilha que atravessa campos arborizados. Poucas horas depois já é possível ver o dourado dos campos de girassóis e logo avistam a Vila de Solaris, que consistem em vinte edifícios simples e bem feitos de madeira. Uma praça com um poço de água comunitária forma seu centro e ao horizonte é possível ver um monte com uma bela e esverdeante floresta.

Se os PJs estão trazendo o **Sr. Guiler** e os remédios todos são recebidos por duas dezenas de pessoas e há uma grande comemoração. O **Prefeito Vanior** os recebe, os cumprimenta e ordena que se prepare uma grande janta à noite, exigindo a presença dos PJs. Se os PJs estão chegando a vila por qualquer outro motivo eles chegam no momento que todos os moradores correm para preparar as festividades e são convidados para o jantar.

Durante o resto da tarde (falta menos de 1 hora) os PJs podem vagar pela vila e ver ela se preparando, além de ver algumas pessoas doentes em suas casas sendo medicadas. À noite uma grande mesa é posta iluminada por lanternas. Os moradores saudáveis e até alguns que já se recuperaram se juntam as festividades.

O **Bardo Albrey** presenteia a todos com sua música e um banquete é servido com vários tipos de pães e carne, torta de frutas e bebidas como cerveja e hidromel. Durante

o jantar haverá a oportunidade dos jogadores interpretarem seus personagens onde vários PdM farão perguntas, como:

— Anastácia, ajudante do clérigo local de **Chauntea** pergunta de onde o PJ é?

— O plantador de girassol e gnomo **Adroaldo** pergunta animadamente se o PJ conhece a Vila e se tinha ouvido falar nela?

— **Benn**, também gnomo, pergunta se conhecem os arredores?

— O curioso menino **Miguel** pergunta como é ser um Elfo (ou Anão, etc)?

— A professora **Bete** pergunta como é o mundo lá fora?

— A jovem **Lola** os encara com seus olhos brilhantes e pergunta se eles vão ficar?

Se os PJs quiserem saber mais sobre o conflito com **Lorde Issior** praticamente qualquer PdM pode responder e para isso consulte o final desta aventura. Quando o GM decidir o jantar acaba e o **Prefeito** se levanta da ponta da longa mesa, levanta uma taça de vinho, oferece um brinde e faz um discurso:

Meus amigos aproveitem! E aos nossos convidados, obrigado! Não enfrentávamos uma crise como essa desde o conflito com Lorde Issior há pouco mais de 2 anos. Como todos bem lembram precisamos lutar pela nossa liberdade e pelas nossas vidas! Há heróis aqui presentes! E hoje triunfamos mais uma vez! Um VIVA a todos nós!

Com isso a maioria se levanta e brinda. Em meio a gargalhadas e risos os PJs que possuírem escore de **Percepção Passiva 16** ou maior verá automaticamente estranhas pequenas sombras observando a todos nos limites da vila, se não **os PJs podem testar Percepção CD 16 para perceberem isso.**

Mesmo que os PJs decidam tentar alcançar as sombras não haverá tempo para isso e uma clarão ao longe começa a crescer.

PARTE 2: ATENTADO

Após o discurso final do Prefeito e o fim do jantar todos de súbito enxergam um clarão. A plantação de girassóis e alguns galpões estão pegando fogo! O Prefeito se desespera e a **jovem Lola** grita para que todos **“CORRAM PARA SALVAR A LAVOURA!”**

As pessoas partem pegando baldes e ferramentas e correm. Vários moradores que interagiram com os PJs decidem ajudar. Nesse momento os PJs precisam acompanhá-los ou seguir à frente. **Quando chegarem nos campos que ardem todos são atacados por 10 goblins armados.**

Todos são surpreendidos pelos Goblins e não agem por 1 turno, com exceção dos PJs que perceberam ou passaram no teste de percepção feito em meio a janta.

Goblin

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 15 (armadura de couro e escudo)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Perícias: Furtividade +6

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Escapada Ágil. O Goblin pode executar as ações de Desengajar ou Esconder com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Ações

Cimitarra. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) cortante.

Arco Curto. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 24/96m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) perfurante.

Bomba Incendiária. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 24m, uma área de 3m². *Dano:* 6 (1d8+2) ígneo. Cada goblin possui apenas 1 bomba.

Quando metade dos Goblins for derrotada o restante foge. **Se os PJs evitarem a emboscada os moradores estarão feridos, mas se FALHARAM vários moradores morrerão (com exceção de Lola).**

Devido ao fogo e o esforço para apagar as chamas não ficam rastros dos goblins.

PARTE 3: VILA SITIADA

O dia amanhece com uma sensação de apreensão. Todos na vila estão com **MEDO** e não sabem o que fazer ou a quem recorrer.

Os PJs podem realizar um descanso longo. **Distribua os pontos de EXP do combate do dia anterior e permita que os PJs avancem o nível do seu personagem.** O Prefeito os deixa descansarem no celeiro de sua casa e lhes dá comida. Com isso o dia começa logo após o meio dia e o grupo pode andar pela vila, visitar prédios e moradores.

A vila é composta de uma prefeitura, uma estalagem, um armazém e 15 outras pequenas casas de madeira, além de três grandes lavouras de girassóis (sendo uma que foi gravemente danificada pelo fogo).

Prefeitura

A Prefeitura da vila está instalada em um pequeno armazém e hoje está movimentada. O **Prefeito Vanior** está aqui e quando os PJs chegarem ele estará no meio de uma discussão acalorada com três agricultores (Paran, Donn e Pieter) e **Lola** sobre o que fazer. Entre os pontos estão:

- Lola** diz: Tudo é culpa de Issior que voltou para se vingar. Todos precisam lutar!
- Estão matando as galinhas do Toblin.
- A carroça do velho Vanar sumiu.
- Monstros estão nos cercando.

Durante a discussão ou ao seu fim o Prefeito **Vanior vai, encorajado e incentivado por Lola, pedir ajuda aos PJs.**

Prêmio em XP. Se os PJs interferirem na discussão, antes do pedido de ajuda, e acalmarem a situação, cada um que ajudou na ação ganha 25 XP.

Lola

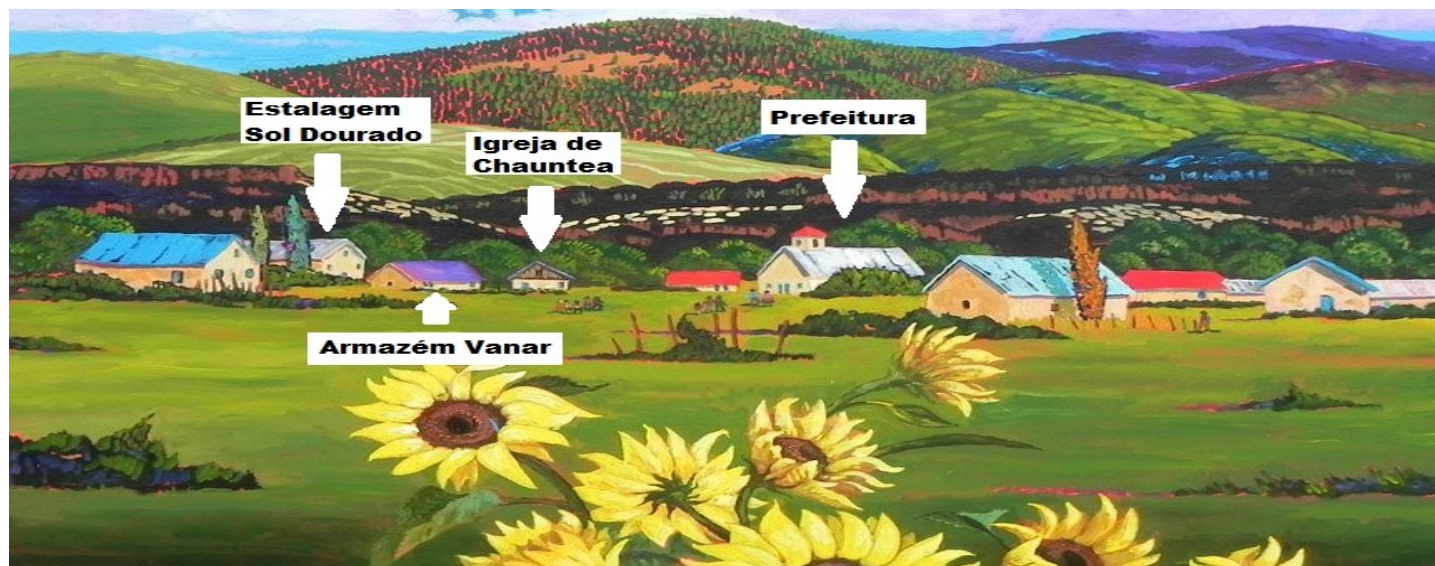
A jovem Lola é uma moradora recente. Ela veio na mesma época que a mina de diamantes foi descoberta, ou seja, um pouco mais de 2 anos atrás. Estabeleceu-se na cidade e vive em um casebre na vila que possui estranhos fungos em algumas paredes onde fabrica óleo de girassol.

Ela é uma jovem muito ativa e esta sempre no centro dos movimentos em Solaris. Foi ela que notou o avanço de Issior sobre a mina e alertou os moradores que precisavam defendê-la. É muito influente e sábia (possui as perícias Arcanismo +3, Enganação +4, Furtividade +3, Percepção +4

O fato é que a garota está sempre nos principais núcleos de conflito da vila e sempre que pode incentiva o enfrentamento. Se confrontada ela alegará que não há outra forma. Às vezes é arrogante, foge de qualquer tipo de contato físico e se preciso desaparecerá da vista dos PJs.

Estalagem Sol Dourado

Funcionando em um prédio de pedra bruta e madeira rústica a estalagem Sol Dourado possui quatro quartos para alugar e tem uma pequena taverna que vende comida e bebida. Ao entrar verão vários pequenos gnomos apressados levando comida para todo o lado. O proprietário é Toblin, um gnomo de meia idade que a administra com sua família (esposa, Sisle, e seus 6 filhos: Pock, Nim, Frug e Lilli, Tana e Oda).



Missão: O Resgate das Galinhas. Toblin vai pedir aos que o visitarem que o ajudem a lidar com lobos que atacam seu galinheiro. Ele paga 10po e não se importa com o que eles farão. O galinheiro fica a 300m atrás da estalagem e próximo a um morro com uma pequena caverna rodeada de arbustos secos (que podem ser incendiados para afugentá-los) onde 8 lobos estão instalados.

Prêmio em XP. Se os PJs afugentarem ou matarem os lobos divida 400 XP para todos.

Lobo

Besta Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Perícias: Furtividade +4, Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas –

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Audição e Faro Aguçados. Tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Tática de Matilha. Tem vantagem nos ataques contra uma criatura se, ao menos, um aliado estiver a 1,5m da criatura.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 5 (1d6+2) cortante.

Armazém Vanar

Esse armazém é administrado pelo **velho Vanar**, um idoso comerciante humano. Em seu armazém pode ser encontrado ao menos um exemplar de cada um dos itens descritos como Equipamentos no Livro do Jogador (pg. 152), não há armaduras. Há adaga (2po), foice curta (1po), machadinha (5po) e martelo leve (2po), além de ferramentas de carpinteiro (8po), utensílios de cozinheiro (1po) e alaúde (35po).

Missão: Em busca da Vânia. A carroça do comerciante, que ele chama de Vânia, sumiu. Vanar paga 10po para encontrarem e devolverem a carroça a ele. A carroça sumiu há 2 dias dos fundos do armazém. Para achar e seguir os rastros é necessário três testes de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15. Com sucesso nos três testes os PJs a

encontram abandonada entre arbustos. Pegadas indicam que um grupo goblins pode ser o culpado pelo furto da carroça.

Prêmio em XP. Se os PJs devolverem a carroça divida 100 XP para todos.

Milor, Clérigo de Chauntea

Milor, o clérigo local de Chauntea não possui um templo, mas ele transformou sua casa em uma igreja à deusa da colheita.

Ele está agora em sua casa preparando os remédios que os PJs recuperaram. Se a sua ajudante estiver viva (Anastácia) ela estará aqui também ajudando nos preparativos.

Milor os recebe muito bem. Conta que os doentes estão quase todos curados, mas que também há muito medo e pedirá ajuda a eles sobre isso. Ele diz que não tem dinheiro para pagar e nada que tenha possui valor, mas que terão sua eterna gratidão.

Missão: Limpando o Cemitério. O antigo cemitério da vila está isolado. Mortos vivos se estabeleceram ali e Milor foi ferido tentando combatê-los. O cemitério fica a 1 hora e encontram **dois carniçais** que terão que derrotar. Eles ainda estão feridos devido a um encontro com Milor dias atrás.

Prêmio em XP. Se destruírem os carniçais divida 400 XP. Milor também dá 1d4 poções da cura (curam 2d4+2 pvs) ao grupo.

Carniçal

Morto-vivo Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 18 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

Imunidade a Dano: Veneno

Imunidade a Condição: enfeitiçado, envenenado, exausto

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +2 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 9 (2d6+2) cortante.

Garra. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 7 (2d4+2) cortante. Se o alvo não for elfo ou morto-vivo ele deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 10 ou ficará paralisada por 1 minuto. O teste pode ser repetido no final de cada turno.

Mina de Diamantes

A mina que foi o estopim do conflito com Issior fica a pouco mais de 1 hora de caminhada, nos arredores de Solaris. Ao chegarem eles encontram a entrada lacrada com tabuas e avisos para não entrarem. Ao examinar eles encontram uma parte da barreira rompida. O buraco que encontram permite a entrada de um cavalo.

Missão: Sobreviver. A antiga mina é perigosa, um corredor com uma grande câmara no final que não possui nada de valor. Ela se tornou instável. Esses pontos de desmoronamento são como armadilhas:

Desmoronamento

Uma parte/local da caverna está prestes a desmoronar. Essa área pode ser notada com um teste de **Sabedoria (Percepção) CD 12** ou automaticamente para quem possuir escore em **Percepção Passiva 12 ou maior**. Qualquer pessoa que entre na área da armadilha a aciona causando a ruptura da falha. Quando a falha estrutural é acionada um teto ou parede instável desmorona. **Qualquer criatura na área abaixo deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 13, sofrendo 11 (2d10) pontos de dano contundente em uma falha, ou metade do dano em um sucesso.** Uma vez que a armadilha seja acionada a área torna-se terreno difícil, não sendo mais perigosa, mas esse acionamento pode também ser o gatilho para outros eventos (como o início de um desmoronamento maior ou a abertura de um novo caminho). A falha não pode ser desarmada, mas pode ser acionada ao jogar algo pesado nela ou com o uso de uma ferramenta, como um cajado (isso pode acionar eventuais gatilhos ligados a ela). Também é possível tentar passar por ela. Isso exige um sucesso em Destreza (Furtividade) CD 10 para cada 1,5m de área instável. Uma falha a aciona.

Há no mínimo 4 locais de desmoronamento que o GM distribui como desejar, mas o maior perigo aos PJs está que a mina foi escolhida por um casal de aranhas gigantes para criarem os seus filhotes. Elas estarão na maior câmara e atacam para expulsar os PJs. Se recuarem elas não os seguirão.

Aranha Gigante

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 9 m, escalada 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	16(+3)	12(+1)	2(-4)	11(+0)	4(-3)

Perícias Furtividade +7

Sentidos Visão às cegas 3m, Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas –

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ações

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. **Dano:** 7 (1d8+3) perfurante, e o alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) venenoso em um falha ou metade em caso de sucesso. Se o dano venenoso reduzir o alvo a 0 pontos de vida ele fica estável, mas envenenado por 1 hora, mesmo se recuperar pontos de vida e ficando paralisado enquanto esse veneno durar.

Teia (recarga 5-6). Arma de Combate à Distância: +5 para acertar, alcance 9/18m, uma criatura. **Dano:** O alvo fica contido por teias. Com uma ação o alvo contido pode fazer um teste de Força CD 12 para romper a teia. A teia pode ser atacada (CA 10; 5 PV; vulnerabilidade a dano ígneo; imunidade a dano a dano contundente, venenoso e psíquico).

Prêmio em XP. Se os PJs destruírem as duas aranhas divida 400 EXP entre todos.

PARTE 4: NOVO ATENTADO

Ao anoitecer o **Prefeito Vanior** chama os PJs para um reunião na prefeitura. Ele quer saber se eles descobriram alguma coisa, o que eles vão fazer e comenta que seria bom haver alguma vigilância durante a noite.

Em meio à discussão todos escutam um GRITO que parece vir da praça. Ao chegarem o grupo avista um homem de joelhos ao lado do poço comunitário. Ele vomita sangue e há um balde virado ao seu lado. A água do poço está envenenada. **O Prefeito exclama que há pouco tempo tomou a água desse poço e nada aconteceu** (isso quer dizer que o poço foi envenenado faz pouco tempo).

Um teste bem sucedido de **Inteligência (Investigação) CD 10** permite um PJ deduzir que o poço está sendo envenenado a

partir do seu nascedouro. Um sucesso em **Inteligência (Natureza) CD 10** permite ao PJ concluir que a montanha atrás da vila é o nascedouro das águas subterrâneas que abastecem o poço. **Se nenhum PJ tiver essas idéias ou não passarem nos testes o Prefeito Vanior irá dizer que o nascedouro da água do poço fica na montanha próximo à vila.**

Subir a montanha florestal não toma mais que alguns minutos, a subida é suave e a mata não é fechada. Não demora e o grupo, após entrar na floresta, ouve o ruído da água. No alto eles avistam um grande aglomerado de rochas. **A partir desse ponto o grupo pode ou não seguir furtivamente.** Se quiserem tentar não serem vistos cada um deve testar Furtividade (o GM deve anotar a margem de cada um). Logo os PJs chegam a um ponto que a água brota das pedras para logo adiante mergulhar novamente no subterrâneo, nesse local eles encontram um grupo de **4 goblins** que acabam de jogar o conteúdo de uma última bolsa de couro na água. Um líquido verde espesso. Cada um possui score 9 em Percepção Passiva.

Se os PJs não estiverem usando furtividade ou seu sucesso foi abaixo disso eles percebem, largam tudo e tentam fugir imediatamente. Caso contrário os PJs os surpreendem e tem 1 turno de vantagem. Assim que possível eles fogem desesperadamente e não lutam. **Se conseguirem capturar algum o grupo pode interrogá-lo e o goblin dirá que eles respondem ao Chefe, e que ele está na Casa do Chefe, que é uma caverna nos arredores da Vila, do outro lado da montanha.** Entre os pertences que foram abandonados pelos goblins está uma bolsa com **uma anotação que diz “armazém abandonado do anões”.**

Prêmio em XP. Se os PJs derrotarem os goblins divida 200 XP entre os PJs.

De volta à Solaris o **Prefeito Vanior, velho Vanar** ou o **Bardo Albrey** podem revelar que o “armazém abandonado do anões” se refere a um antigo depósito construído do outro lado da montanha por um grupo de anões que desistiram e voltaram para suas terras, isso já há muitos anos atrás. Vanior, Vanar

e/ou Albrey afirmam que ali deve ser base de operações dos inimigos de Solaris.

PARTE 5: A CASA DO CHEFE

No dia seguinte o Bardo Albrey leva o grupo até a entrada do armazém abandonado. A entrada está escondida entre pequenas árvores e arbustos. Se necessário o bardo acompanhará os PJs como um PdM, a não ser que o grupo diga que não quer a sua companhia e nesse caso ele ficará aqui esperando os PJs.

Albrey (Bardo 2)

Humanóide Médio (humano), neutro e bom

Classe de Armadura 14 (armadura de couro batido)

Pontos de Vida 18 (2d8+4)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+0)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	12(+1)	16(+3)

Salvaguardas Destreza +3, Carisma +5

Perícias: Acrobacia +4, Atuação +5, Furtividade +4, Percepção +3.

Instrumentos: Kit de Disfarce, Alaúde.

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum

Conjuração. Albrey pode usar 2 truques (*globos de luz* e *zombaria perversa*), conhece 5 magias (*detectar magia*, *enfeitiçar pessoas*, *onda trovejante*, *palavra curativa* e *sono*) e possui 3 espaços de magia de primeiro nível com CD 13.

Inspiração de Bardo. Com sua canção o bardo pode inspirar 1 única criatura a até 18m como uma ação bônus. Uma vez durante os próximos 10 minutos essa criatura pode adicionar 1d6 em qualquer teste de atributo, salvaguarda ou jogada de ataque. Pode usar até 3 vezes antes de precisar de um descanso longo.

Pau pra Toda Obra. Albrey pode adicionar metade do seu bônus de proficiência (+1) em qualquer teste de habilidade que ainda não possua o bônus.

Canção do Descanso. Durante um descanso curto a música do bardo permite que o bardo e seus aliados recuperem 1d6 pontos de vida a mais.

Ações

Rapieira. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d8+2) de dano de perfurante.

Albrey é o único aventureiro de fato que vive em Solaris e é um viajante nato. Ele está disposto a ajudar, mas não sozinho. Ele ajudou na luta contra Issior há 2 anos e lutará agora.

Características Gerais

A Casa do Chefe é basicamente um grande corredor de pedra com alguns cômodos e duas grandes câmaras.

Teto. O interior é amplo e o teto está a 6m do chão na entrada (área 1), nos corredores e nas duas grandes câmaras (áreas 6, 7 e 8), nos quartos (áreas 2, 3 e 4) o teto está a 3m de altura.

Luz. Todas as áreas são iluminados por um engenhoso sistema de aberturas construídas pelos anões que permitem a entrada de luz do sol.

Histórico

A chamada casa do chefe pelos goblins é um depósito subterrâneo construído por uma família de anões há muitos anos. Como a expedição não foi bem sucedida os anões abandonaram a construção e voltaram para sua terra natal. Apesar de já contar com algumas centenas de anos a construção está íntegra e uma tribo de goblins tomou como seu covil.

Área 1 – Entrada

A entrada está semi-escondida por alguns arbustos, mas nenhum vigilante visível. O portal tem 6 metros de altura.

Após atravessarem as plantas que escondem a entrada vocês, escondidos encostados nas paredes, conseguem ver o interior de uma ampla sala. No fundo uma grade de metal é vigiada por dois sonolentos goblins.

Após passar pela entrada os PJs podem se aproximar silenciosamente. A sala é ampla com 7,5 de comprimento e 6 de largura. Do outro lado a um portão de ferro guarnecido por dois goblins. **O portão está destrancado, mas se os goblins tiverem oportunidade fugirão para o interior usarão a chave que possuem para trancar o portão. A chave que abre esse portão também abre o portão que divide a área 6 da área 7.** Os goblins estão entediados e a princípio não perceberão os PJs. Apesar de desprotegidos, há uma armadilha de fosso feita exatamente para atuar nesse caso.

Armadilha A

Existe um grande fosso camuflado nessa sala. Ele possui 3 metros de comprimento, 2 metros de largura e 3 metros de profundidade. No fundo há lanças preparadas. **Pode ser percebido por qualquer um que tenha escore 15 ou maior em Percepção Passiva.** Caso contrário para ser detectada um PJ deve realizar uma busca e ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15. Qualquer um que passar por cima a ativará e precisa ser bem sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cairá, sofrendo 1d6 de dano por contusão mais 1d10 de dano perfurante. **Se a armadilha for acionada, independentemente de algum PJ cair, os Goblins dessa área são alertados e fogem, trancando o portão.**

O canto esquerdo forma um pequeno corretor para que os usuários desse lugar possam entrar e sair sem cair na armadilha. Se os goblins conseguirem trancar o portão os PJs vão precisar abrir a fechadura usando Ferramentas de Ladrão CD 15, usar a magia Arrombar ou puxar a grade até arreventá-la com um teste de Força CD 15 (CD 19 e 27 PV para quebrar).

Área 2 – Dormitório Sul

Nessa sala retangular estão montados três beliches triplos. Aqui era um dormitório para os goblins e fede devido à comida estragada que está jogada em um canto. Além disso, não há mais nada aqui.

Área 3 – Depósito de Ferramentas

Esta sala era um depósito de ferramentas. Aqui há prateleiras e ferramentas, como martelos, picaretas e baldes de metal, a maioria inutilizados pela ferrugem. Há uma cama de palha aqui e debaixo dela há 5 moedas de ouro escondidas.

Área 4 – Dormitório Norte

Outra sala retangular com beliches. Aqui há um odor de coisas velhas e poeira que vem dos cobertores e camas. **Há um pequeno baú aqui. Ele está vazio, mas se for revistado irá revelar um fundo falso** (não há necessidade de teste, basta a intenção de

revistar o baú) e acharão 2 poções de cura (cura 2d4+2), 20po e **cópia da chave que abre todas as grades desta masmorra.**

Área 5 – Corredor Principal

Deixando a sala inicial para trás vocês entram em um largo e longo corredor. O teto é muito alto e há dois outros corredores de cada lado mais à frente.

Não se trata de uma sala e sim de corredor que liga a área 1 até a área 6 e no meio do caminho há acesso as demais salas pequenas. O corredor central possui 6 metros de altura, enquanto que os corredores laterais apenas 3 metros. Há várias armadilhas de fosso espalhadas, fruto de aproveitamento de buracos naturalmente abertos, fora isso não há nada demais aqui.

Armadilha B, C e D

Nos corredores foram construídos três pequenos fossos camuflados com 3 metros de profundidade. **Pode ser percebido por qualquer um que tenha escore 15 ou maior em Percepção Passiva** ou realizar uma busca e ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15. Qualquer um que passar por cima a ativará e precisa ser bem sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cairá, sofrendo 1d6 de dano por contusão.

Área 6 – Salão Principal

Vocês chegam a uma imensa sala que fede a algo sujo e em decomposição. Há muita sujeita no chão, restos de madeira e ossos espalhados. À frente há outra grade de ferro e existem duas aberturas nas paredes. De dentro delas ouve-se rosnados e surgem quatro pares de olhos brilhantes nada amigáveis.

Os PJs chegam a uma imensa sala com 12 metros de comprimento e 9 metros de largura. O chão é forrado com alguma espécie de serragem. Há ossos espalhados e há grandes buracos nas paredes onde há

tocas. Quando o grupo chega essas tocas estão com as grades de suas entradas abertas e um grande portão de ferro impede o avanço. Lentamente de dentro das tocas surgem **quatro grandes criaturas** que se assemelham aos lobos, mas muito maiores e com feições malignas. São Worgs.

Worg

Monstruosidade Grande, neutro e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 26 (4d10+4)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16(+3)	13(+1)	13(+1)	7(-2)	11(+0)	8(-1)

Perícias: Percepção +4

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

Idiomas Goblin, Worg

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Audição e Faro Aguçados. O worg tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 10 (2d6+3) perfurante. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de salvaguarda de Força contra CD 13 para não cair no chão.

Eles lutarão enquanto sentirem que estão com a vantagem. Se a luta não estiver indo bem tentarão fugir correndo para suas tocas ou, se o caminho estiver desimpedido, fugirão pelo corredor. Após a luta **o grupo nota um grande objeto no fundo da sala.**

Armadilha E

Foi deixado um grande e pesado baú no canto dessa grande sala. O baú está fechado, destrancado, vazio e carrega uma armadilha que dispersa uma potente nuvem venenosa. A armadilha dispara quanto o baú é aberto, mas se for destruído não.

Um teste de **Sabedoria (Percepção) CD 15**, ou um escore de 15 em Percepção Passiva, permite a qualquer personagem ver que o baú está úmido e com uma pequena quantidade de um líquido verde escorrendo dele. Se aberto uma faísca detona o conteúdo e uma nuvem de 6x6m se forma a causa 2d10 de dano por veneno a todos entro dela, se dissipando logo em seguida.

Um teste bem sucedido de **Inteligência (Arcanismo) CD 12** revela que o baú possui uma armadilha que dispensa veneno. **Inteligência (Investigação) CD 12** revela que a tampa do baú possui uma pequena ponta que se incendeia ao ser aberto e inflama o veneno, que se transforma em uma nuvem. Sucesso em um teste de Destreza com Ferramentas de Ladrão CD 15 desarma a armadilha.

Prêmio em XP. Se a armadilha for desarmada sem ser acionada cada PJ ganha 50 XP.

A grade que divide a área 6 da 7 está trancada. A chave para abri-la está com os goblins da área 1. Se os goblins tiverem fugido levando a chave os PJs vão precisar abrir a fechadura usando Ferramentas de Ladrão CD 15 ou usar a magia Arrombar. Ela atravessa do solo até o teto e é sólida demais para ser puxada ou destruída em tempo razoável (mas há uma cópia da chave na área 4). **Após ultrapassarem o portão há outra armadilha esperando...**

Armadilha F

No quadrado indicado no corredor há uma placa de pressão que se pisada aciona um lançador de dardos camuflados na parede oposta. É necessário um sucesso em **Sabedoria (Percepção) CD 15**, ou score 15 em Percepção Passiva, para percebê-la.

Sucesso em **Inteligência (Investigação) CD 15** e qualquer personagem consegue deduzir a presença da placa de pressão pelas deformidades do piso. Prender ou arrancar a placa de pressão ou entupir as saídas dos dardos na parede desabilitam a armadilha permanentemente.

Se a placa sofrer pressão de 10 ou mais quilos de pressão a armadilha é disparada. Um dardo é disparado realizando um ataque à distância +8 contra quem pisar na placa. Se acertar o dardo causa 1d4 de dano perfurante e a vítima deve ser bem sucedido em salvaguarda de Constituição CD 15. Se falhar sofre 2d10 de dano por veneno ou metade se bem sucedido.

Prêmio em XP. Se for desabilitada/desarmada sem ser acionada cada PJ ganha 25 XP.

Passando pela última armadilha o grupo chega ao encontro final da aventura.

Área 7 – Câmara Principal

Uma nova grande sala se revela à frente de vocês. À esquerda há duas grades de metal e à frente uma elevação que lembra um altar onde um goblin vestindo roupas estranhas, segurando uma cimitarra e escoltado por outros dois goblins os observa.

Depois de superada a última armadilha os PJs chegam a segunda grande sala de armazenamento. É uma sala mais fria por ser mais profunda que as demais e também é iluminada por uma dezena de aberturas escavadas que permitem a luz do sol alcançar o interior.

Ao entrarem os PJs verão três Goblins (e mais qualquer outro que conseguiu fugir), sendo um no topo de uma pequeno palanque feito de pedra. Esse goblin em posição mais elevada (o X azul do mapa) é o Chefe dos Goblins, sendo os outros goblins comuns. Se eles não forem imediatamente atacados ele fará um pequeno discurso:

Malditos! Mataram meus goblins!
Acabaram com meu clã! Pois agora vão morrer e EU cumprirei o pacto!

Se forem atacados os três entram em combate ao mesmo tempo em que o Chefe Goblin grita para chamar o Ogro que está na sala 8 e espremendo-se para atravessar a passagem entra na área 7 no turno seguinte (se os PJs demorarem na área 6 o Ogro já vai estar aqui). Caso contrário no fim do discurso o Ogro é chamado.

Sem aviso o Chefe Goblin grita em direção às grades: “COMIDA!” Vocês ficam sem entender, até que a uma das grades se abre e surge um imenso Ogro que se espreme e avança raivosamente!

O Ogro passa a atacar os PJs até que ele seja morto ou que não reste mais nenhum PJ vivo no alcance de sua visão. **O Chefe Goblin e seus companheiros só passam a atacar os PJs se forem atacados.**

Chefe Goblin

Humanoide Pequeno (goblinoide), neutro e mau

Classe de Armadura 17 (camisão e escudo)

Pontos de Vida 21 (6d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10(+0)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Perícias: Furtividade +6

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Escapada Ágil. O Goblin pode executar as ações de Desengajar ou Esconder com uma ação bônus em cada um dos seus turnos.

Ações

Ataques Múltiplos. Pode realizar 2 ataques com a cimitarra. O segundo ataque tem desvantagem.

Cimitarra. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) cortante.

Azagaia. Arma de Combate Corpo-a-Corpo ou à Distância: +2 para acertar, alcance 1,5m, distância 9/36m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) perfurante.

Reações

Redirecionar Ataques. Quando uma criatura que o Goblin possa ver o escolhe como alvo, ele pode escolher outro Goblin a até 1,5m dele. Os dois Goblins trocam de lugar, e o Goblin escolhido torna-se o alvo do ataque, no lugar do Chefe Goblin.

O combate prosseguirá até que os PJs sejam mortos ou o Ogro caia morto. Nesse caso o Chefe Goblin abandona tudo, deixando seus aliados para trás e foge para a sala 8, onde tenta escapar por uma passagem secreta. Se ele conseguir atravessar a passagem ele não pegará nada de seu refugio e desaparecerá.

Área 8 – Câmara Segura

Esta sala é separada da área 7 por duas grades e se destinava a guardar mercadorias mais valiosas, como carnes defumadas. Ambas as grades possuem portões que estão destrancados.

Aqui permanece um Ogro que atende o chamado do Chefe Goblin e entra na área 7 atacando todos os PJs e evitando os Goblins que considera seus aliados.

Se for preciso os PJs podem utilizar as armadilhas de fosso (especialmente a grande da área 1) para abater o ogro.

Ogro

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Ações

Clava Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 p/ acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) concussão.

Azagaia. Arma de Combate Corpo-a-Corpo ou à Distância: +6 p/ acertar, alcance 1,5m ou 9/36m, um alvo. *Dano:* 11 (2d6+4) perfurante.

Não há nada de valor nesta sala, mas no canto da sala há uma **passagem secreta** que leva a uma pequena sala que o Chefe Goblin transformou em seu quarto e a passagem continua até alcançar o exterior.

FINAL

Caso o Chefe Goblin seja capturado ele pedirá pela vida e falará o que sabe:

—Dirá que ele tem um pacto com o humano **Issior** e a **Senhora da Floresta**.

—O acordo é que ele envenenaria a água de Solaris e promoveria atentados para enfraquecê-la para a investida final de seus aliados e depois dividiriam o território.

—Que não sabe quem são Issior e nem a Senhora da Floresta, apenas que são poderosos, possuem muitos recursos e desejam destruir a vila.

—Issior e a **Senhora da Floresta** estão montando uma fortaleza nas ruínas do antigo castelo de Issior a 6 km da vila.

Se o Chefe Goblin fugir ou for morto, na sala dentro da passagem secreta existe um mapa da região com um “X” escrito “Issior” e “Senhora da Floresta”. O “X” está onde ficam as ruínas do castelo de Issior.

Nessa sala também está um baú com 600 peças de cobre e 20 peças de ouro.

APÊNDICE

A vila de Solaris nasceu de um pequeno aglomerado de casas de gnomos que viviam na região. As plantações de girassóis são naturais dessa região, humanos passaram a se estabelecer ali e as plantações passaram a ser cultivadas pelo novo povoado. Os produtos de Solaris passaram a ser conhecidos nos quatro cantos de Faerun, especialmente seu óleo de girassol.

A história de Solaris com Lorde Issior começou há pouco mais de 2 anos atrás quando moradores descobriram uma mina de diamantes nas proximidades da cidade. Nessa época Issior, um rico estudioso arcano isolado, vivia nas proximidades.

Depois da descoberta da mina e iniciado os trabalhos Issior a reivindicou como sua, porque, segundo ele, a mina ficava em sua propriedade. Os moradores de Solaris negaram essa possibilidade e um conflito se armou. Os moradores não apenas resistiram como derrotaram e expulsaram Issior de seu castelo e de suas terras, restando o seu paradeiro ignorado.

Por fim, os esforços em minerar restaram inúteis. Havia apenas pedras sem valor. Desse dia em diante esse passado passou a ser um assunto a ser evitado na vila e mesmo fora dela.

Depois de 2 anos Solaris acreditava que o passado estava enterrado, até essa doença começar a afetar a todos. Quando a ajuda oferecida pelos clérigos de Chauntea foi interceptada a suspeita dos moradores do retorno de Issior foi imediata.

Vanior, o prefeito, e o bardo Albrey são os últimos que assumem que lutaram contra Issior. Quase todos os outros moradores da vila também participaram do embate em uma raivosa turba, mas hoje todos têm muito medo e não vão admitir isso.

Casa do Chefe

