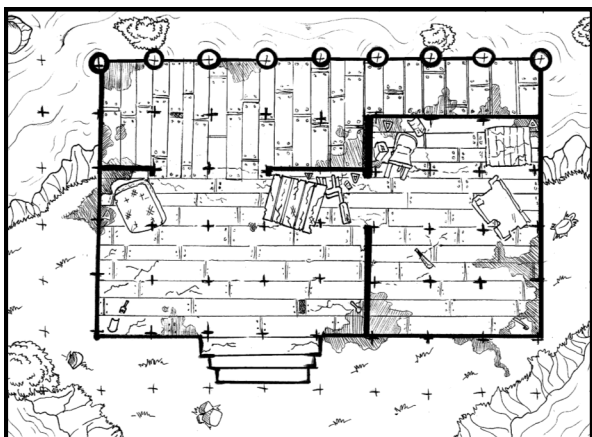


## Mini Aventura

**"PERNOITE INFERNAL"****Recrutamento**

O grupo esta viajando pelo pântano a quase um dia e meio. Eles precisam de um local seguro para descansar, uma clareira ou ponto seco, quando , por sorte encontram uma cabana abandonada no pântano.

Eles estão retornando ou partindo para uma missão, depende da vontade do mestre.

**Cabana na Floresta**

A cabana esta suspensa em palafitas o que garante que o lugar é seco e razoavelmente afastado do alcance de animais do Pântano.

A madeira da cabana parece ser bem velha mas o telhado parece ser firme. As paredes tem buracos mas estão minimamente protegendo quem esta dentro,tanto do frio da noite ,quanto da umidade do solo. Há uma pedra com cinzas no quarto da cabana, que aparenta ser uma lareira para acender o fogo. Há moveis quebrados

espalhados pelo barraco e tapetes mofados , e nada mais que chame a atenção do grupo. O acesso é feito por uma pequena escada de madeira que range ao ser usada.

**Invasão na Madrugada**

Em certo ponto da noite um nevoeiro vai se propagar ao redor da cabana. Dependendo de como os personagens estiverem iluminando o local, eles poderão ver sombras caminhando no nevoeiro. Elas se deslocam lentamente ate a cabana, são zumbis do pântano! (6 Zumbis) Estão atacando a cabana. No momento que o grupo se armar para lutar com eles , vai perceber que o teto fez um barulho. Durante o combate pode se ouvir um rastejar no teto, o grupo não sabe, mas a **Larakna** esta no teto da cabana.

Larakna só vai agir na segunda rodada do combate, quando fará um ataque surpresa contra um personagem que esteja do lado de fora da cabana ou próximo a saída. Sua estratégia é ficar em cima do teto, onde não pode ser alcançada sem um teste de Atletismo (CD 15) para escalar. Cair do teto causa 1d6 de dano.

Caso o personagem seja atacado, e tenha a Percepção Passiva 14 ou mais, não vai ser surpreso pela ataque da Larakna. Após o combate o grupo vai perceber que a Cabana é uma armadilha da criatura para capturar viajantes.

Se todos os zumbis forem derrotados antes de larakna, ela evocara mais para o combate (4 Zumbis), eles devem matá-la , ou os zumbis não vão parar de atacar.

Matar a criatura destrói os zumbis que ainda estão de pé. (não some o XP destes ao resultado final.)



## Amanhecer

Ao derrotarem, a criatura e seus escravos zumbis, a cabana estará segura novamente. No teto da mesma há um pequeno baú preso em uma teia com os tesouros de aventureiros mortos pela mesma, e casulos com restos humanos.

*(2d8 PO e d4 itens mágicos aleatórios)*

Ao raiar do sol, os aventureiros encontrarão uma estrada que os levará para fora do pântano.

## FIM



## MONSTROS DA AVENTURA

### Zumbis (Amaldiçoados)

Morto vivo médio, neutro e Mau

**Classe de Armadura** 8

**Pontos de Vida** 22 (3d8 + 9)

**Deslocamento** 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Testes de Resistência** Sab +0

**Imunidade condições** Envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18 m,

**Percepção passiva** 8

**Desafio** 1/4 (50 XP)

### Ações

**Pancada:** Ataque sem arma *Corpo a Corpo*: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo.

**Acerto:** 4 (1d6 +1) de dano de Concussão.

**Fortitude de Morto Vivo.** Se um dano reduzir o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode fazer um testes de resistência de Constituição CD de 5 + o dano sofrido, a menos que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Com um sucesso, o zumbi fica com 1 ponto de vida.

**Maldição.** Caso a Bruxa seja morta o Zumbi será sumariamente destruído. (Não contando sua XP para o resultado do Combate.)

### Larakna (Aranha Bruxa)

Aberração média, Mau

**Classe de Armadura** 14 (Armadura natural)

**Pontos de Vida** 26 (4d10 + 4)

**Deslocamento** 9 m, Escalada 9m

**FOR DES CON INT SAB CAR**

14 (+2) 16 (+3) 12 (+1) 10 (+0) 11 (+0) 4 (-3)

**Perícias** Furtividade +7

**Imunidade condições** Envenenado

**Sentidos** visão no escuro 18 m,

**Percepção passiva** 10

**Idioma** - Comum e Elfico

**Desafio** 1 (200 XP)

**Patas de Aranha.** A bruxa Larakna pode escalar superfícies difíceis, incluindo de ponta cabeça em tetos, sem precisar fazer um teste de atributo para isso.

**Caminha na Teia.** A bruxa Larakna ignora as restrições causadas por teias de qualquer tipo.

**Comandar Zumbis:** A bruxa Larakna pode convocar e controlar um grupo de **1d4+2** Zumbis/ Mortos vivos. (1x dia.)

### Ações

**Garras:** Ataque com arama *Corpo a Corpo*: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 7 (2d4+2) de dano de Corte.

**Mordida.** Ataque com Arma *Corpo a Corpo*: +5 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. **Acerto:** 7 (1d8 + 3) de dano perfurante, e o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 11, se falhar a criatura injeta sua maldição, se o alvo morrer, retorna em uma rodada como zumbi sobre o controle, da Bruxa Larakna. (A morte da Larakna anula os efeitos da Maldição.)

**Teia (Recarregar 5-6).**

Ataque com Arma a Distância: +5 para acertar, distância 9 m/18 m, uma criatura. **Acerto:** O alvo fica impedido pela teia. Com uma ação, um alvo impedido pode fazer um teste de Força **CD 12**, arrebatando a teia com um sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10, PV 5; vulnerável a dano de fogo; imune a concussão, veneno e dano psíquico).

**Larakna** é uma bruxa da floresta que atrai viajantes a sua cabana para devorá-los, ela tem o rosto humano e um corpo de Aranha com garras e espinhos, sua magia faz com que cadáveres que ela tenha mordido se tornem seus escravos zumbis.

Bruxa Larakna.  
(Ilustração: Erivas)