



OFENSIVA AO LORDE ISSIOR

Por Márcio da Silva Kubiach

Um antigo inimigo está de volta. Solaris obteve a prova que Issior está por trás dos ataques à vila. Os moradores buscam suas armas e se preparam para o embate definitivo. Será este o conflito que trará a paz ou apenas um derramamento de sangue sem sentido? Mais do que nunca Solaris precisa de heróis.



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura baseada em local para 4 personagens de 3^o nível

INTRODUÇÃO

A aventura *Ofensiva ao Lorde Issior* faz parte uma microcampanha introdutória composta por três aventuras com o objetivo de iniciar novos jogadores no universo de Dungeons & Dragons.

Estas páginas contêm a terceira e última aventura da microcampanha Solaris, com a descrição das criaturas e itens necessários para jogá-la, mas que pode ser utilizada isoladamente sem grandes adaptações.

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.

No final há uma seção discutindo possíveis desdobramento para continuar a estória.

CONDUZINDO A AVENTURA

Ofensiva ao Lorde Issior é uma aventura baseada em local de exploração de masmorra, com uma duração média e desafiadora, para **quatro personagens de 3º nível** e ao terminá-la não se espera que os PJs avancem de nível. A maior parte da aventura ocorre em um pequeno castelo em ruínas a alguns quilômetros da 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 a 65 quilômetros da capital Águas Profundas, 130 km de Vau da Adaga e a cerca de 15 km 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 e discute algumas das possíveis motivações que os jogadores podem utilizar para fazer seus personagens entrarem nessa aventura.

PLANO DE FUNDO

A vila de Solaris nasceu há muitos anos graças aos extensos campos de girassóis que floresceram espontaneamente nessa região. A vila foi formada pelos primeiros agricultores e o lugar sempre foi pacífico e muito calmo, até que 2 anos atrás foi descoberta uma mina próxima com uma pequena quantidade de diamantes. O que poderia ser uma benção acabou se tornando uma maldição ao chamar a atenção de **Lorde Issior**, um homem rico e ganancioso que tentou dominar Solaris e subjugar seu povo para explorar a mina, mas foi derrotado e expulso pelos moradores.

Até muito recentemente a vida em Solaris tem sido muito pacífica e satisfatória. Toda a sua produção de sementes e óleo de girassol é vendida por 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 quando os moradores começaram a sofrer 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, com os bandidos exigindo um resgate impagável. Isso fez com que **Vanior, o Prefeito**, pedisse ao **Bardo Albrey** que encontrasse bondosos 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 Caminho do Comércio e de lá seguiram os rastros da carroça, encontrando o esconderijo dos salteadores e os enfrentaram. Após derrotar todos os bandidos o grupo resgata **o Sr. Guiler** e recupera o carregamento de remédios, levando-os à vila.

De volta à vila um curto período de festividade acaba com um atentado à lavoura. Goblins tenta incendiá-la. Após um

dia nervoso os heróis descobrem que a água do poço comunitário está sendo envenenado na fonte e ao impedir que seja jogado mais veneno os PJs descobrem que o esconderijo dos sabotadores é um depósito subterrâneo abandonado que foi construído por anões.

Com a ajuda do **Bardo Albrey** o grupo invade o esconderijo e derrota o Chefe Goblin do lugar, quando descobrem que quem está por detrás de tudo isso é mesmo o **Lorde Issior** e uma figura misteriosa conhecida como Dama da Floresta que Guiler já mencionou. Os inimigos de Solaris constroem uma base de operações nas ruínas do antigo castelo de Issior e se preparam com o objetivo de destruir a vila. Na verdade a Dama da Noite é uma megera verde chamada **Rafanir** que manipula Issior com o propósito de causar dor e sofrimento.

VISÃO GERAL

A aventura *Ofensiva ao Lorde Issior* é uma clássica aventura de *Dungeons & Dragons* de exploração de masmorra e combate. Ela é dividida em três partes. Na parte 1 os jogadores estão em Solaris. Preparam-se para marchar até as ruínas do Forte da Guarda da região e devem fazer uma escolha moral. Na parte 2 o grupo viajam por uma trilha não muito segura onde podem acabar tendo consequências terríveis. Por fim, na parte 3 os PJs chegam às ruínas e invadem o local. Após explorarem enfrentam Lorde Issior e após lutam com a verdadeira ameaça.

GANCHO DE AVENTURA

Os jogadores poderão começar a partir da estória anterior *Aventurando-se em Solaris* ou poderá começar como aventureiros que atendem ao chamado de socorro de Solaris que clama por ajuda contra seu antigo inimigo. Personagens dos jogadores ou do mestre podem ser agentes que arregimentam os novos personagens ou personagens de novos jogadores. A partir daí eles podem criar as suas próprias motivações para ajudar, como já ter alguma ligação com a vila de Solaris.

PARTE 1: PREPARAÇÃO

Um novo dia começa e ele se inicia de forma conturbada da Vila de Solaris. **Acaba de chegar a informação que de fato o grande e histórico inimigo de Solaris, Lorde Issior, está se empenhando em sua vingança contra todos.**

Conforme as informações trazidas à vila Issior está de volta ao seu antigo castelo, hoje em ruínas a poucos quilômetros da vila. O **Prefeito Vanior** conclama a todos capazes de combater:

“Amigos de Solaris, foi confirmado que nosso antigo inimigo, Issior, está por trás de nossos tempos difíceis. Ele não aprendeu nada com a lição que lhe demos e agora ele tenta nos destruir! Mas NÃO cairemos! Conclamo a todos com condições de lutar para marcharmos até o seu covil e por um fim definitivo às ambições de Issior!”

Aqui podem ser incluídos novos PJs e/ou formado um novo grupo, se necessário. Basta lembrar que Solaris enviou um pedido de ajuda, na pessoa do Bardo Albrey, para qualquer aventureira que queira ajudar. Isso faz alguns dias e já houve tempo suficiente para essa notícia ter se espalhado para as regiões à volta.

Após o discurso cerca de uma dúzia de moradores da vila, entre eles a jovem Lola, os agricultores Paran, Donn e Pieter e o gnomo Guiler, se exaltam e gritam palavras de ordem! Todos querem avançar contra o forte e enfrentar Issior! O fato é que nenhum deles têm condições para isso e os PJs precisam **PROTEGER ESSAS PESSOAS**. Basta que os PJs tomem a liderança e falem que eles se encarregarão de Issior e de seus lacaios.

Prêmio em EXP. Se os PJs interferirem nesse momento para que os moradores não se coloquem em risco premie cada um dos PJs com 30 EXPs.

Depois desse incidente Vanior se dirige aos PJs. Ele fala a importância desse momento e que se nada for feito Issior não parará. Por fim, instrui os PJs sobre a localização do esconderijo de Issior:

“Pelas informações que disponho o maldito Issior está entrincheirado nas ruínas do seu castelo. Essa fortificação havia sido muito danificada. Está a cerca de 2 anos abandonada e fica a cerca de 6 km da vila. Posso ensinar a vocês o caminho, mas muito cuidado: a trilha até lá é traiçoeira.”

Pouco antes dos personagens deixarem Solaris surge o sacerdote local de Chauntea, clérigo Milor que deseja a todos boa sorte e **entrega ao grupo 4 poções de cura** (cura até 2d4+2 pontos de vida).

PARTE 2: A CAMINHADA

Como já informado a distância de Solaris até as ruínas do castelo é de 6 quilômetros, o que representa cerca de 1 hora de caminhada em ritmo normal. A trilha é semipavimentada com pedras que aumentam em quantidade conforme se aproximam do destino. A caminhada é tranquila até que próximos ao fim o grupo passa entre uma sequência de morros. **Aqui haverá um ataque surpresa.** Uma emboscada feita por 6 goblins que se preparam para realizar uma ampla chuva de pontiagudas pedras sobre o grupo.

ATENÇÃO: a emboscada será inevitável se os PJs não impediram os moradores de Solaris de marchar contra Issior.

Se o grupo de personagens estiver viajando em **Ritmo Normal** existe a possibilidade de que se algum deles possuir escore em Percepção Passiva 16 ou maior de perceber a emboscada. Caso estejam viajando em **Ritmo Rápido** haverá -5 de penalidade no escore de Percepção passiva e apenas se

estiverem viajando em **Ritmo Lento**, e tiveram convencido os moradores de Solaris a ficar na vila, que há possibilidade de não apenas perceber a emboscada como de dar a volta e surpreender os Goblins.

Se não forem descobertos assim que o grupo passa por uma trilha rodeada de morros os goblins disparam **cinco** catapultas primitivas, feitas em árvores arqueadas, e cada uma dispara 6 pedras (que causa 1d6 de dano cada) em uma área de 6 metros. Para verificar se foram atingidos sorteie para cada PJ o número de pedras que voam na direção daquele determinado personagem (jogue 1d6-2) e depois se foi efetivamente atingido (jogue 1d6, 1-2 é atingido e sofre 1d6 de dano).

ATENÇÃO: se a turba de moradores de Solaris (Lola não está entre eles) não foi impedida aqui ela é emboscada, a maioria é morta e os demais feridos pelas pedras.

Prêmio em EXP. Se os PJs surpreenderam os goblins e impediram eles de disparar as catapultas premie o grupo com 500 EXPs.

Se os PJs **decidirem não seguir a trilha indicada** eles evitarão a emboscada, mas precisarão passar por regiões selvagens. A duração da viagem será o dobro (2 horas) e há a possibilidade de 1 encontro aleatório a cada ½ hora (jogue 1d20, 16+ há encontro se estiverem viajando de dia, à noite haverá um encontro com 18+), **se a turba de moradores estiver junto haverá um encontro no resultado 6.**

Resultado (1d6)	Encontro
1	1 Gigante da Colina viaja.
2	1d4 dragões-fada azuis
3-4	1d4 gnolls e 1d4+2 hienas a serviço de Issior
5	6 goblins a serviço de Issior
6	1 gnoll senhor da alcatéia, 1d4+1 gnolls e 1d4+2 hienas

ATENÇÃO: se os moradores de Solaris estiver junto ocorrerá um encontro do resultado 6 quando estiverem chegando. Muitos moradores são mortos e o restante é mutilado ou muito ferido.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Dragão Fada (Azul)

Dragão Minúsculo, caótico e bom

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 14 (4d4+4)

Deslocamento 3m, voo 18 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
3(-4)	20(+5)	13(+1)	14(+2)	12(+1)	16(+3)

Perícias: Arcanismo +4, Furtividade +7, Percepção +3

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 13

Idiomas Dracônico, Silvestre

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Invisibilidade Superior. Como ação bônus ele pode ficar invisível até sua concentração acabar.

Telepatia Limitada. O Dragão-Fada pode se comunicar telepaticamente com qualquer outro dragão-fada a até 18m.

Resistência à Magia. Possui vantagem nos testes contra magias e efeitos mágicos.

Conjuração Inata. Usa Carisma (CD 13) pode conjurar as seguintes magias, 1 vez por dia cada, sem necessidade componentes materiais: luzes dançantes, ilusão menor, mãos mágicas, leque cromático, reflexos, sugestão e imagem maior.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5m, um criatura. *Dano: 1 perfurante.*

Sopro de Euforia (Recarga 5-6). O dragão expele uma lufada de gás eufórico em uma criatura a até 1,5m. Se falhar em uma salvaguarda de Sabedoria CD 11 ela não pode realizar reações e deve jogar 1d6 para determinar seu comportamento em cada turno por 1 minuto:

1-4. Não realiza nenhuma ação e usa todo seu movimento para se deslocar aleatoriamente.

5-6. Não faz nada e não se move, mas pode testar novamente a salvaguarda de Sabedoria CD 11 para terminar os efeitos.

Esses dragões fada estão simplesmente curiosos com os PJs. Vão observar de longe e tentarão algum tipo de contato, mas fugirão diante da mínima agressividade. Se houver algum PJ que saiba falar alguns dos idiomas que eles conhecem os dragões podem se aproximar para conversar. Eles podem comentar sobre as várias e diferentes criaturas que andam nesta região nesses últimos dias, especialmente sobre a matilha gnoll que se dispersou. Se eles forem bem tratados e os PJs os presentear com comida eles podem revelar o pouco que sabem sobre Issior e seu castelo, o que inclui a passagem secreta no exterior da área D1, como abri-la e que ela leva até o quarto do mago.

Gigante da Colina

Gigante Enorme, caótico e mau

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 105 (10d12+40)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
21(+5)	8(-1)	19(+4)	5(-3)	9(-1)	6(-2)

Perícias: Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Gigante

Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Ações

Ataques Múltiplos. O gigante faz dois ataques.

Clava Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +8 para acertar, alcance 3m, um alvo. *Dano: 18 (3d8+5) contundente.*

Rocha. Arma de Combate à Distância: +8 para acertar, alcance 18/72m, um alvo. *Dano: 21 (3d10+5) contundente.*

Esse gigante está de passagem e irá ignorar o grupo. Todavia, se for atacado ele revidará (e com um grande potencial de causar um massacre).

Gnoll

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Gnoll

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Frenesi. Quando reduzir a 0 pontos de vida uma criatura com um ataque corpo-a-corpo no seu turno ele pode usar uma ação bônus para se mover ½ do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano: 4 (1d4+2) perfurante.*

Lança. Arma de Combate Corpo-a-Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5m ou alcance 6/18m, um alvo. *Dano: 5 (1d6+2) perfurante, ou 6 (1d8+2) perfurante se usada com as duas mãos em corpo a corpo.*

Arco Longo. Arma de Combate à Distância: +3, alcance 45/180m, um alvo. *Dano: 5 (1d8+1) perfurante*

Os gnolls que estão com Issior na verdade devem lealdade apenas à megera verde.

Gnoll Senhor da Alcatéia

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 15 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 49 (9d8+9)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16(+3)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-2)

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Gnoll

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Frenesi. Quando reduzir a 0 pontos de vida uma criatura com um ataque corpo-a-corpo no seu turno ele pode usar uma ação bônus para se mover ½ do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Ataques Múltiplos. O gnoll realiza dois ataques com sua glaiive ou seu arco e pode iniciar frenesi.

Glaive. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 3m, um alvo. *Dano:* 8 (1d10+3) cortante.

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 5 (1d4+3) perfurante.

Arco Longo. Arma de Combate à Distância: +4, alcance 45/180m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) perfurante.

Incitar Frenesi (Recarga 5-6). Pode fazer com que uma criatura que possa ver a até 9m use sua Reação para realizar um ataque corpo-a-corpo, desde que possa ouvir o gnoll e tenha a característica Frenesi.

Este é o líder da matilha de gnolls que vaga pela região. Ele foi expulso por Rafanir quando metade da matilha o traiu e agora passa fome e sente ódio. Se ele e seus poucos aliados encontrarem os PJs atacam sem hesitar sempre procurando matar primeiro aqueles que parecem mais fracos.

Matilha Gnoll

Havia uma matilha de gnolls morando nas redondezas do castelo de Issior. Essa matilha foi dissolvida graças a Rafanir que plantou a discórdia entre eles e fez com que metade dela se rebelasse e seguisse suas ordens e de lorde Issior.

A outra metade da matilha está vagando pela região, com seu antigo líder à frente. Estão cheios de ódio, mas sem coragem para tentar algo contra a megera e seus aliados.

Essa situação torna esse grupo errante perigoso. Se encontrarem os PJs eles atacam sem piedade (é o encontro número 6 da tabela) e tentarão matar os mais fracos primeiros. Se não forem confrontados eles podem acabar atacando algum outro povoado à volta e dando origem a uma outra aventura.

Hiena

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 5 (1d8+1)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11(+0)	13(+1)	12(+1)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Perícias: Percepção +3

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas -

Nível de Desafio 0 (10 EXP)

Tática de Grupo. Possui vantagem no ataque contra uma criatura se, pelo menos, um aliado da hiena estiver a 1,5m do alvo e não incapacitado.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +2 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 3 (1d6) perfurante.

Os gnolls que vivem nessa região criam hienas, mas elas não gostam de ambientes fechados e assim nenhuma permaneceu no castelo com Issior.

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.

Todos os goblins lutarão enquanto sentirem que possuem uma relativa vantagem numérica. Caso o seu número cai demais eles tentarão fugir.

Alias, devido as perdas que tiveram resta apenas cerca de uma dezena de goblins acovardados.

PARTE 3: AS RUÍNAS

Independente de qual caminho o grupo tomará ele chegará e se aproximará pela frente das ruínas.

Deixando o campo e as trilhas para trás vocês começam a subir e não demora até que todos consigam avistar pedras e ruínas espalhadas à volta. Logo à frente vocês avistam os restos relativamente íntegros de um pequeno castelo deixado pelo seu senhor já há muito tempo.

O castelo está construído em cima de um morro e é cercado por várias ruínas.

Estacionados à frente do castelo vocês conseguem observa-lo bem. É pequeno com três níveis. Possui quatro torres e é cercado pelos restos de sua muralha. Suas paredes parecem firmes, apesar de exibirem os danos do tempo e provenientes de batalhas. O portão principal está no chão exibindo a entrada para um amplo salão adornado por colunas e parcialmente iluminado.

Lorde Issior já sabe que os PJs estão vindo. Ele preparou algumas surpresas para o grupo, mas se tiver oportunidade irá fugir. Se os personagens precisarem e quiserem podem descansar aqui por 1 hora sem riscos, ou seja, podem realizar um **Descanso Curto**. Mas **ATENÇÃO**, se decidirem realizar um Descanso Longo (que envolve um descanso de no mínimo 8 horas) esse ato dará tempo mais que suficiente para **Lorde Issior** e seus aliados fugirem sem serem vistos. **Quando os PJs entrarem não encontrarão nem ninguém nem nada de interessante, decretando o fim da aventura com seu FRACASSO.**

Características Gerais

O castelo de Lorde Issior que serve de sua atual base de operações é um labirinto com três níveis. Existem oportunidades para exploração, mas é basicamente um caminho linear com adversários e poucas armadilhas.

Teto. O interior é amplo e o teto está a 3m de altura. Há áreas com diversos desmoronamentos e no último nível quase metade do teto desabou exibindo o céu.

Portas. Salvo descrição em contrário todas as portas têm 2m de altura, 1,5m de largura e 15cm de madeira. Todas foram recentemente trocadas (CA 15, 10 PVs).

Paredes. As paredes são feitas de pesados blocos de pedra encaixados e unidas por argamassa.

Luz. Desde que a exploração seja feita durante o dia todas as áreas são bem iluminados devido a aberturas, como seteiras, frestas e buracos.

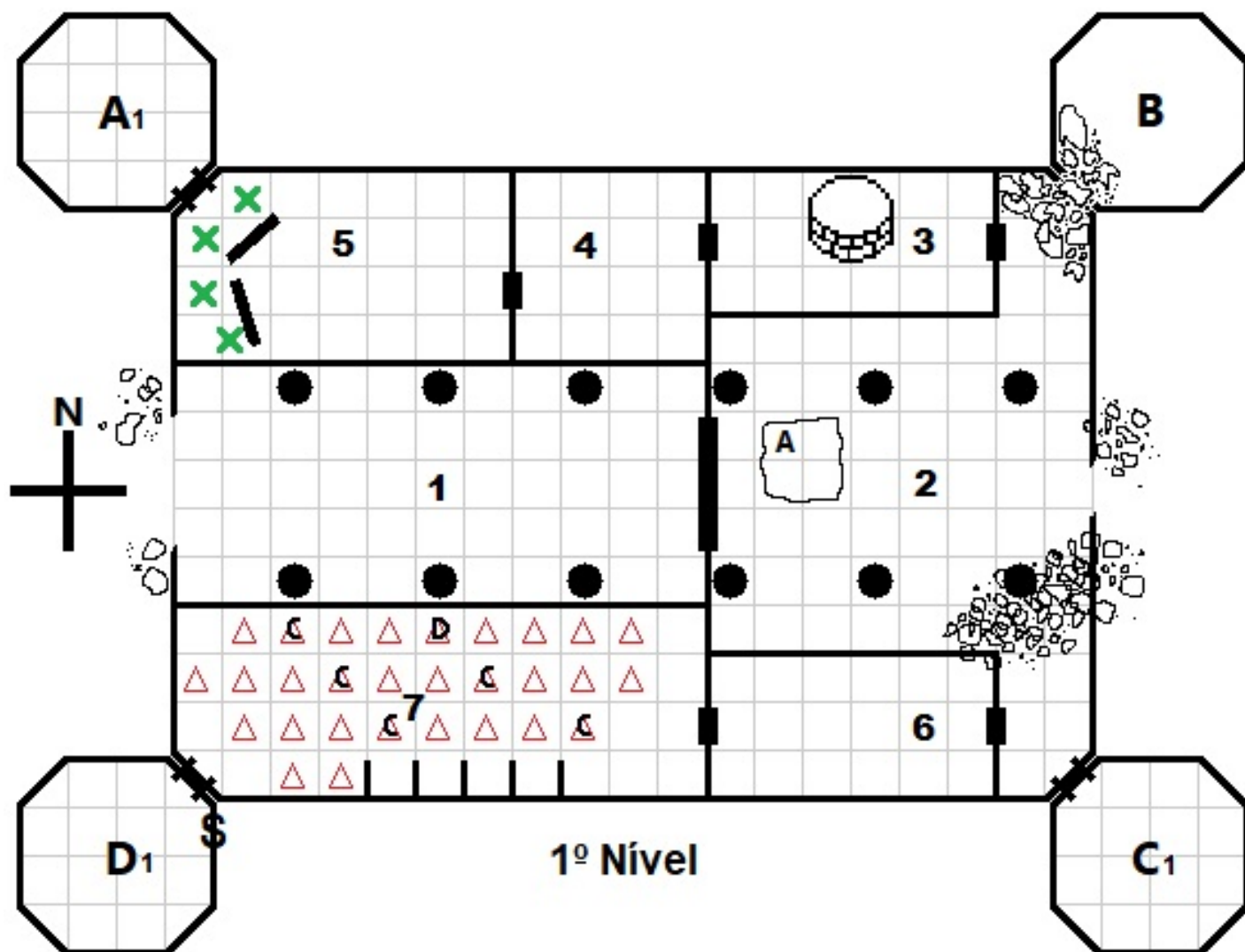
Histórico

Devido à proximidade com Águas Profundas essa região foi vigiada pela Guarda. No passado foram erguidos fortes como bases avançadas, mas com o surgimento de novas ameaças, muitas domésticas, muitas dessas construções foram abandonados.

A construção que Issior tomou é um desses fortes. Reformou-o e o transformou em seu castelo. Após o confronto com Solaris ele estava em péssimo estado, mas recentemente passou por alguns reparos e Issior espera usá-lo.

Situação Atual

Mesmo com muito ódio Lorde Issior está se preparando para fugir. Ele perdeu quase todos os goblins que ele possuía sobre o seu comando e considera que seus planos para Solaris precisam ser adiados, mas ele está demorando demais. Na verdade Issior está sobre a influência da sua mais importante aliada, **Rafanir, uma megera verde**, que o controla. É ela que está dando recursos, arregimentando soldados e alimentando o ódio do mago apenas pelo prazer de ver tudo se transformar em dor e sofrimento. É ela que está atrasando Issior. Ela quer ver e se deliciar com o confronto entre ele e os heróis de Solaris.



Área 1 – Entrada

O portão principal desapareceu e em seu lugar há um imenso buraco. À frente há um salão adornado por colunas e no fundo uma nova porta dupla, pesada e aparentemente nova.

A porta não pode ser arrombada (não tem fechadura do lado exterior). Só pode ser aberta a força, como por um ariete, ou com o uso de magia, como *Desintegrar*.

A alternativa para entrar é caminhando à volta no castelo e entrando pelo buraco que existe na parede da área 2.

Área 2 – Salão Diplomático

(Se os PJs usaram a fissura) Após atravessarem a fissura na parede vocês entram no castelo. A luz ambiente é suficiente e o ar parece carregado de

poeira. O chão está repleto de pequenos fragmentos. Vocês se vêem em uma ampla sala. À esquerda e à direita existem desmoronamentos que impedem o avanço. (Se os PJs entraram pela fenda) À frente uma pesada porta dupla de madeira.

Este grande salão tinha uma função diplomática e seus acessos às torres B e C estão bloqueados por desmoronamentos. Ao sul há um desmoronamento que impede o acesso à torre C e ao resto do 1º nível da construção.

Armadilha A

Um fosso camuflado fica no caminho dos PJs. Ele possui 3 metros de comprimento, 3 metros de largura e 9 metros de profundidade. **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 quebrará as lajotas que escondem o buraco e precisará ser bem sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 10 ou cairá, sofrendo 3d6 de dano por contusão. O personagem pode ser resgatado se o grupo possuir uma corda ou será necessário um teste bem sucedido de Atletismo CD 10.

Área 3 – Depósito

Esta sala é um depósito de mantimentos e também possui um poço que abastece o castelo com água potável. Os alimentos são bons e os PJs podem levar daqui, se quiserem, até 10 rações de viagem. O poço foi recém feito e fornece água limpa.

Área 4 – Cozinha

Trata-se de uma sala retangular com uma pesada mesa de pedra e um forno a lenha junto à parede.

Aqui está instalada a cozinha do castelo. Ela está relativamente limpa, mas faltam muitos utensílios, como panelas e facas. Se os PJs olharem no forno acharam muitos papéis queimados, mas pode haver algo intacto (decisão do GM, veja a última página).

Área 5 – Refeitório

A porta que dá acesso a essa área está bloqueada por dentro. Para ser arrombada é necessário um teste de Força CD 15.

Após derrubar a porta vocês vêm à frente uma ampla sala com grandes mesas de madeira. Do outro lado uma porta, mas antes dela há uma espécie de barricada formada por mesas. Atrás dela gnolls começam a disparar!

Aqui está instalado o refeitório e **aqui há uma pequena força de quatro gnolls que montaram uma barricada em frente a porta que leva à torre A para tentar impedir o avanço dos invasores.** As estatísticas dos gnolls são as mesmas já

apresentadas, com a adição que também estão usando bestas (acrescentar às fichas):

Besta Leve. Arma de Combate à Distância: +4 para acertar, alcance 24/96m, um alvo, duas mãos, recarga. **Dano:** 6 (1d8+2) perfurante.

Além disso, eles contam com cobertura parcial fornecida pelas mesas (+2 na CA e salvaguardas de destreza).

Assim que um ou dois gnolls caírem mortos os demais fogem subindo a torre A e se reagrupam na área 19.

Torre A1

A porta junto ao refeitório leva a uma das quatro torres do castelo com uma longa escadaria que sobe em parafuso e dá acesso ao 2º e ao 3º nível. Essa torre está íntegra, mas as demais apresentam danos vistos no exterior.

As quatro torres que cercam o castelo levam para os diferentes níveis, mas nem todas levam a todos os níveis. As letras das torres indicam a sequência que elas devem ser usadas pelos PJs.

A torre A leva ao nível 2 (área 8) do castelo, onde os PJs surgem na torre A2 do mapa do nível 2 e há uma armadilha. Continuando os personagens chegam ao nível 3 e surgem na torre A3 **(área 16) onde a aventura continua.**

Área 6 – Arsenal

Após deixar a torre pra trás o grupo chega a uma pequena parte da área 2 isolada pelos escombros e com uma porta aberta que leva para a área 6.

Além de lixo e entulho vários suportes e seis prateleiras para armas estão espalhados. Aqui era o Arsenal, mas parece que agora nada resta.

Todos os suportes estão vazios e não há nada à vista. Se os PJs procurarem em meio ao entulho irão encontrar três adagas e duas espadas longas em condições de uso. Do outro lado da porta vem um odor ruim que parece misturar pó, mofo e urina.

Área 7 – Vestiário

Aberta a porta revela-se à frente um amplo salão que era usado como banheiro. Há vários barris com água e lixo espalhado. Na verdade não é possível ver o chão de tanto lixo. No centro parece haver um baú e um cheiro de umidade domina o ambiente.

Essa sala era um imenso vestiário onde as tropas do castelo podiam vestir suas roupas/armaduras e deixar bens pessoais em armários. Há muito lixo e entulho espalhado pelo chão o que também transforma essa área em terreno difícil. Aqui também há quatro latrinas (que não passam de buracos que levam os desejos para a fossa) e três locais de banho com vários barris com água que os soldados usavam.

Armadilha C

Foram espalhadas pela sala, em uma tentativa de atrasar os PJs, armadilha para urso. Uma armadilha de urso lembra uma mandíbula de ferro que se fecha quando pisada, prendendo-se na perna da criatura. Como foram deixadas às pressas elas não estão presas no chão. Um teste de **Sabedoria (Percepção) CD 15**, ou um escore de 15 em Percepção Passiva, permite a qualquer personagem que esteja a até 1,5m da armadilha vê-la antes de pisar nela. Uma criatura que pise na armadilha, ativa o seu gatilho. A armadilha faz um ataque contra a criatura que a ativou. O ataque tem um bônus de +8 e causa 5 (1d10) pontos de dano perfurante caso acerte. Esse ataque não pode receber vantagem ou desvantagem. A armadilha fica presa na perna da criatura que sofreu dano, reduz pela metade o deslocamento e impõe desvantagem em testes de perícias físicas, ataques e na salvaguarda de destreza. Para retirá-la é necessário um sucesso em um teste de Força CD 15. Cada falha causa 2 (1d4) pontos de dano contra a criatura que a ativou. Um teste de **Destreza ao usar Ferramentas de Ladrão CD 10** desarma a armadilha, mas também basta jogar uma pedra para acioná-la e desabilitá-la.

Prêmio em XP. Para cada armadilha desarmada sem ser acionada o grupo recebe 25 XP.

No centro da sala, em meio a todo o entulho e à volta das armadilhas, há um baú de madeira. Ele foi deixado à vista como uma cilada para intrusos gananciosos, incautos ou simplesmente curiosos.



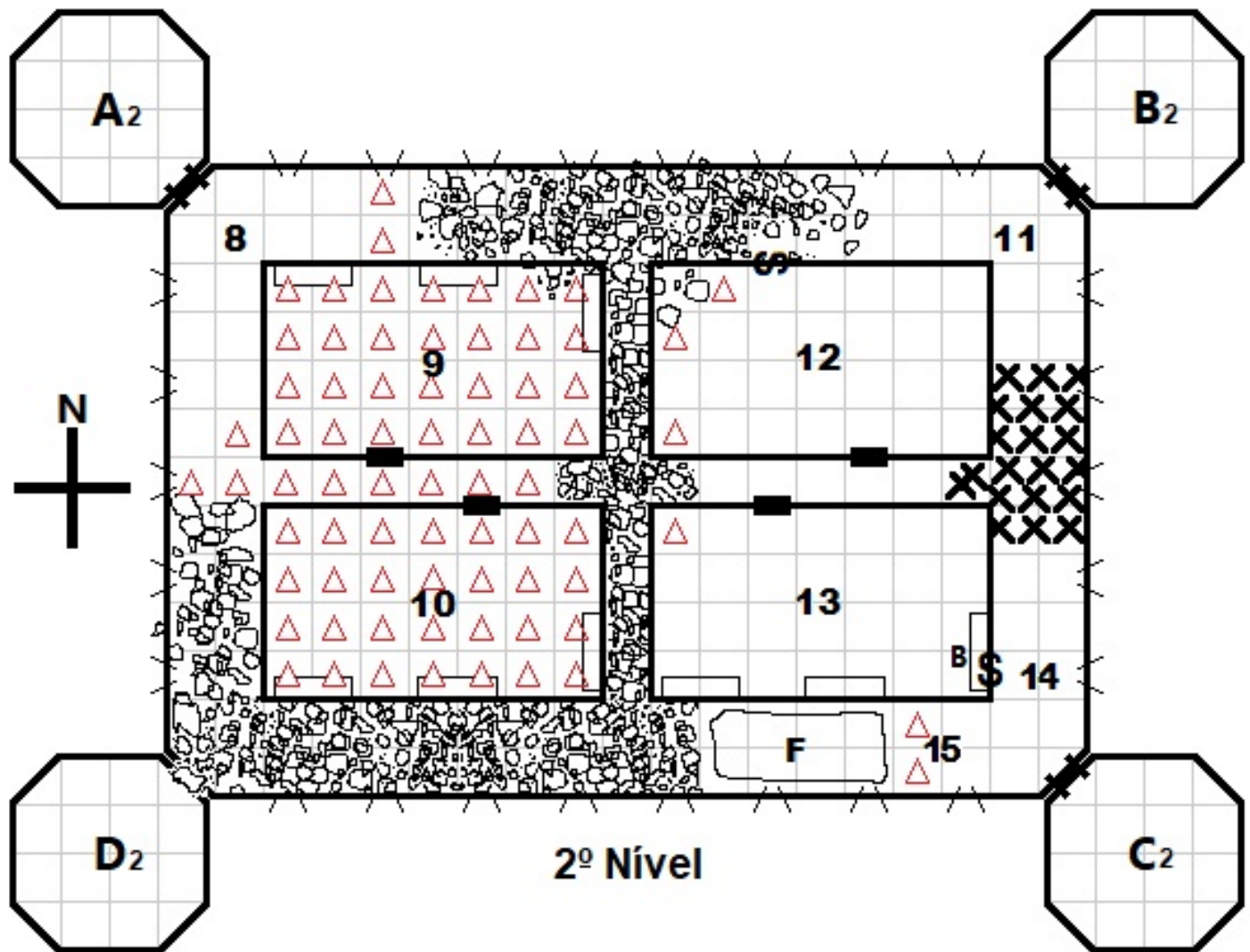
Armadilha D

Foi deixado um pesado baú no centro da sala. O baú está fechado, destrancado, vazio e carrega uma armadilha mágica que dispersa um gás venenoso. A armadilha dispara quando o baú é aberto. Um teste de **Sabedoria (Percepção) CD 15**, ou um escore de 15 em Percepção Passiva, permite a qualquer personagem que esteja a até 3m do baú ver que ele está úmido e com uma pequena quantidade de um líquido verde escorrendo dele. Se aberto uma nuvem preenche toda a sala e força a todos dentro dela a realizar um teste de salvaguarda de Constituição CD 12, falha causa 1d6 de dano por veneno ou metade se obtiver sucesso. Esse teste deve ser repetido a cada turno enquanto a vítima permanecer dentro da nuvem. A nuvem permanece por 1 minuto (10 turnos). 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 um pequeno cabo que se rompe ao ser aberto e aciona a armadilha. Um sucesso em um teste de Destreza com Ferramentas de Ladrão CD 15 desarma a armadilha. Um sucesso em *dissipar magia* (CD 12) remove a magia que gera o gás. **Se o baú for destruído o gatilho será acionado!**

Prêmio em XP. Se a armadilha for desarmada sem ser acionada o grupo recebe 200 XP.

Torre D1

A escada dessa torre leva para o nível 3, o nível 2 está bloqueado por escombros (se for examinado será constatado que eles foram colocados ali), mas permite continuar a subir. O grupo surge na torre D3 (área 22) do nível 3. A **passagem secreta** será encontrada com escore 16 ou maior em Percepção passiva, ou com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 16 caso procure.



Área 8 – Corredor Bloqueado

O segundo nível do castelo se abre em um amplo corredor com muitos detritos espalhados, bloqueios e um pesado cheiro de pó.

Deixando a torre no segundo nível os personagens se deparam com um amplo corredor. Há muitos escombros caídos do teto e paredes e muitos outros depositados aqui que bloqueiam as saídas sul e leste.

Os quadrados marcados com um **triângulo vermelho indicam Terreno Difícil**, o que significa que o deslocamento por esses quadrados custa o dobro (cada quadrado custa 3m de deslocamento para qualquer personagem que faça uso de deslocamento terrestre). Não há inimigos aqui e se tentarem escutar alvo os PJs perceberão um estranho silêncio (mais adiante há tropas que estão aguardando para atacar os PJs, e por isso fazem silêncio absoluto).

Área 9 – Alojamento Noroeste

A sala é grande. Esta cheia de pedaços de madeira e pedras que atrapalham a circulação. No fundo há três armários com portas fechadas e uma pequena mesa no centro. Há um cheiro de óleo no ar, além de poeira em suspensão.

Essa ampla sala está repleta de detritos, de restos de camas e objetos pessoais destruídos. Restam três grandes armários ao fundo. Neles Issior resolveu esconder itens mágicos que está lentamente criando e onde preparou uma terrível armadilha.

Em cada armário há **seis** espadas. Aparentemente normais, mas cada uma é uma **Espada Voadora**. Issior está criando uma força composta de objetos animados e essas espadas são as suas primeiras criações. **Um turno após** abrir o armário todas as seis espadas entrarão em ação a atacarão todos que encontrarem.

Espada Voadora

Constructo Pequeno, sem alinhamento

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 17 (5d6)

Deslocamento 0m, voo 15m (parar)

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
12(+1)	15(+2)	11(+0)	1(-5)	5(-3)	1(-5)

Salvaguardas Des+4

Imunidade a Dano psíquico, venenoso

Imunidade à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos percepção às cegas 18m (cego além desse raio), Percepção passiva 7

Idiomas -

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto permanecer imóvel a espada é indistinguível de uma normal.

Susceptibilidade à Antimagia. A espada fica incapacitada enquanto estiver na área de um campo *antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia* a espada deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar a magia ou fica inconsciente por 1 minuto.

Ações

Espada Longa. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) cortante.



Combinado com o fato que todo o piso à volta é um Terreno Difícil, o número e o alto deslocamento das

espadas faz desse um encontro mortal. Todavia, aquelas que estão nos demais armários não atacam, a menos que alguém abra os seus respectivos armários...

Área 10 – Alojamento Sudoeste

Essa sala é idêntica à área 9 e também conta com três armários. Mas em nenhum deles há inimigos. Existem sim 6 espadas longas em cada armário, mas são espadas normais, não mágicas. Além disso, **no armário junto à parede leste existe um pequeno estoque de substâncias alquímicas (que se for vendido pode render 50 po) além de um poção da Cura (cura 2d4+2 PVs), uma poção de Escalar e uma poção de Respirar na Água.**

Área 11 – Corredor Bloqueado

Deixando as escadas vocês entram um largo corredor que seque para o sul e para o oeste. O caminho para o oeste parece bloqueado por escombros e o caminho sul está fechado por uma sólida barricada!

O corredor sul está fechado por uma barricada construída com madeira de móveis e não há como ultrapassá-la. O corredor para oeste também parece fechado por escombros. O segredo está em procurar por uma passagem perto dos escombros.

No ponto marcado no mapa não existe uma passagem secreto, e sim um ponto com inúmeras fraturas na parede. Esse ponto pode ser encontrado por quem observe essa parte da parede a até 3 metros de distância com *escore* 12 em Percepção passiva ou sendo bem sucedido em teste de Sabedoria (Percepção) CD 12. Lembre-se que se os PJs realizarem um descanso longo Issior fugirá.

Área 12 – Biblioteca

Após atravessar a fenda na parede vocês chegam a uma grande sala muito suja, com muitos livros e folhas espalhadas pelo chão e uma porta.

Não há nada nessa sala, as estantes daqui foram usadas para construir a barricada que bloqueia o corredor. A oeste há alguns entulhos e ao sul uma porta, nada mais.

Área 13 – Alojamento Sudeste

A sala está muito suja, mas está quase vazia. Há apenas três armários.

A parede oeste tem algumas rachaduras, mas nada de especial. Os armários junto à parede sul estão fechados, mas não trancados. Se forem abertos encontrarão dois grandes jarros de barro em cada um.

Já no armário leste não há nada. Se esses jarros forem abertos ou quebrados um gás venenoso será libertado atingindo uma área de 6m por 6m a partir do armário que dura um turno. Os efeitos e chances de detecção

são os mesmos descritos na armadilha a seguir (na verdade cada jarro faz parte do dispositivo dessa armadilha). Se todos os jarros forem abertos a armadilha a seguir fica desabilitada (apesar do risco).

Atrás do armário leste há uma porta secreta. Estando perto, no mínimo 3m do armário, basta um sucesso em Sabedoria (Percepção) 12 (ou possuir o escore de Percepção passiva 12) para notá-la. Para arrastar o armário é necessário ao menos dois personagens com Força 12 ou maior.

Armadilha B

Aqui há uma armadilha mágica que usa os jarros nos três armários. **Assim que os PJs afastarem o armário para achar a porta secreta será acionada um gatilho mágico.** Nos outros armários as suas portas se abrirão (se já não estiverem abertas) e seus vasos de barro estourarão. Isso inundará a sala com uma nuvem de gás venenoso e força a todos **a realizar uma Salvaguarda de Constituição CD 12. Quem falhar sofre 1d10 pontos de dano e fica envenenado por 1 hora.** A nuvem permanece por 1 minuto e o teste deverá ser repetido pelo personagem em cada turno que permanecer na sala com a nuvem.

Se um PJ examinar o armário antes de arrastá-lo e ele tiver escore 15 ou superior em Percepção passiva, ou passar em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 se estiver ativamente procurando armadilhas, ele perceberá estranhos desenhos mágicos escritos em uma tinta verde (que é veneno) na parede atrás do armário.

Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 revela que esses símbolos são mágicos e que eles são ativados quando expostos à luz (o armário mantém esses símbolos à sombra). Para desarmá-la basta apagar ou mesmo borrar esses símbolos. A tinta, que é um veneno, não seca e basta esfregar algo nelas sem mexer demais no armário. Se algum PJ usar a mão e tocar a tinta ele deverá ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou sofrerá os efeitos do veneno (mesmos efeitos do gás venenoso acima).

Prêmio em XP. Se a armadilha for desarmada ou de outra forma ultrapassada sem ser acionada o grupo recebe 100 XP.

Área 14 – Corredor Bloqueado

Depois de ultrapassar a armadilha de gás e atravessar porta secreta vocês chegam a uma nova torre havendo um corredor com barricadas à esquerda e um corredor à direita com entulho espalhado e bloqueado por um grande desmoronamento no fim.

Deixando para trás a área 13 o grupo chega a outra seção de corredor, agora do outro lado onde os PJs começaram o nível. Ao sul há o acesso à torre C2 e o corredor que continua e segue à direita. Ao fundo o caminho termina bloqueado por escombros.

Torre C2

Esta torre está em más condições, exibe rachaduras e leva apenas ao nível 1 do castelo. A escada que levava ao nível 3 desabou e bloqueia a subida (não há como escalar ou escavar). Descendo o grupo surge na torre C1 (área 6) do mapa do nível 1.

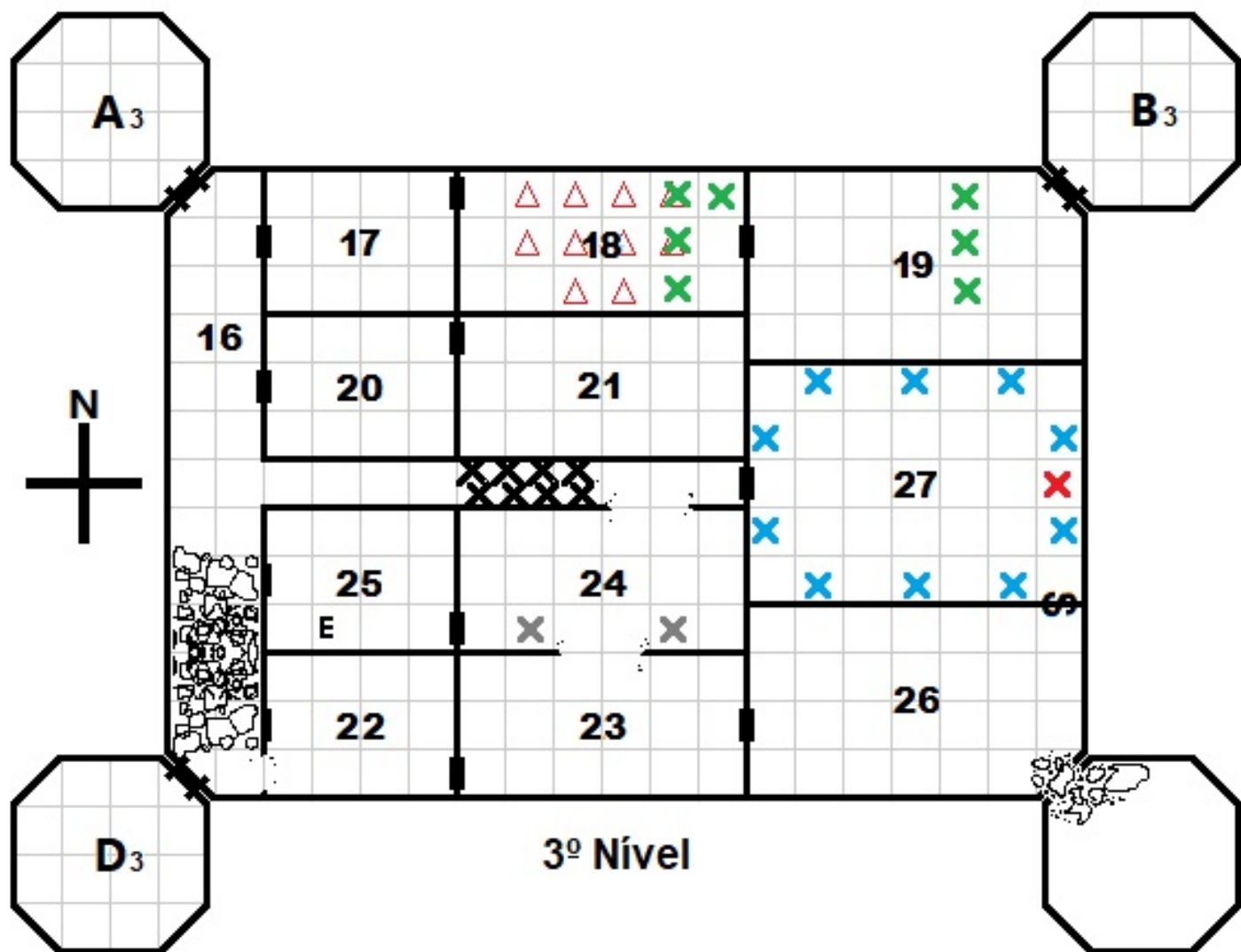
Área 15 – Armadilha

Em direção ao oeste há um corredor que possui danos visíveis nas suas paredes. Próximo à metade do castelo o corredor está bloqueado por rochas de desmoronamentos. Mas há um perigo aqui.

O piso antes do bloqueio está instável e prestes a desabar. O limite são os quadrados com terreno difícil (que funcionam como dicas aos PJs). Caso sejam transpostos ao pisar na área livre os PJs acionam a armadilha e o terreno desaba.

Esse terreno perigoso **pode ser percebido por qualquer um que tenha escore 15 ou maior em Percepção passiva.** Caso contrário para ser detectado um PJ deve realizar uma busca e ser bem sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15. Qualquer um que a ativar precisa ser bem sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou cairá e sofrerá 3d6 de dano por contusão.

Todos os personagens que caírem surgirão na área 6 do mapa do nível 1 e poderão se comunicar aos gritos com os demais.



Área 16 – Corredor Bloqueado

Após deixar a torre A3 os PJs chegam a um corredor. Do lado esquerdo há duas portas e o caminho à frente está bloqueado por escombros. Pouco antes do bloqueio há um corredor à esquerda. Se seguirem por este corredor os PJs chegam a uma nova barricada feita de madeira de móveis que impede o avanço para a principal sala do castelo onde o antigo comandante ordenava.

Área 17 – Depósito de Grãos

A porta range um pouco. Após aberta revela um quarto repleto de armários de madeira cheios de sacos com grãos variados, como milho e trigo.

Aqui há algumas estantes e um armário sem portas que, além de vários sacos com grãos, não há nada mais de valor para os PJs nessa sala.

Área 18 – Alojamento

Nesta sala no centro há muitos detritos, como restos de móveis e pedaços de rochas (observe os quadrados marcados como terreno difícil). Também estão **posicionados quatro gnolls com bestas** junto à porta que dá acesso à sala 19 (marcados com “x” verdes). Eles atirarão em quem surgir da sala 17, mas recuarão para a sala 19 assim que os PJs avançarem.

Área 19 – Quarto Norte

Se houver tempo suficiente (veja a fuga da área anterior) a porta que dá acesso a essa área está bloqueada por dentro. Para ser aberta é preciso arrombá-la e para isso faça um teste de Força CD 15.

Antigamente aqui ficava instalado um quarto e gabinete de trabalho de um dos líderes militares do forte. Agora há apenas alguns móveis quebrados junto às paredes.

Também estão aqui o que resta do grupo de gnolls que se uniu ao Lorde Issior e vão lutar até a morte.

Além de **qualquer outro inimigo que tenha recuado até esta área (veja as áreas 5 e 18) também há aqui outros 3 gnolls**, sendo um seu líder (suas estatísticas são as mesmas, mas possui 35 PVs).

Torre B3

Vencidos os últimos gnolls vocês chegam a outra torre do castelo. Sua escada desce até o segundo nível. O último nível está bloqueado por escombros.

Esta torre leva apenas ao nível 2, não havendo como alcançar o nível 1. Após a cruzarem os personagens surgem na torre B2 (área 11) do mapa do nível 2.

Área 20 – Cela

A sala se revela um tipo de prisão. Próximo à parede há uma jaula de ferro 3x3m com pedaços de couro forrando o seu piso. A jaula está vazia e há duas estantes com trapos.

Aqui há uma jaula de ferro montada junto às paredes leste e sul. As estantes estão vazias, cheias de pedaços de panos e bandagens velhas.

Área 21 – Sala de Tortura

Um cheiro de sangue velho invade os seus narizes ao entrar nessa ampla sala. Há duas sinistras camas, ou mesas, com amarras encostadas nas paredes, duas mesas e dois armários. Nas camas e no chão há marcas de sangue seco já há muito tempo.

Esta é uma sala usada para a tortura de prisioneiros. Há duas mesas de tortura no fundo da sala encostadas às paredes norte e sul. Duas pequenas mesas estão espalhadas no centro e próximas a porta de entrada estão os armários. As portas dos armários estão fechadas, mas não trancadas.

Nas mesas há antigas ferramentas de tortura que parecem alicates de diferentes tamanhos. Nos armários há trapos, cortas, um par de algemas, duas adagas e uma caixa que continha venenos e alucinógenos, mas agora tudo evaporou.

Em meio ao entulho há duas poções da cura, que eram guardadas para casos de emergência (como quando o carrasco exagerava). Para encontrá-las teste Sabedoria (Percepção) contra CD 14. Cada poção recupera até 2d4+2 PVs.

Área 22 – Caminho Bloqueado

Uma rota entre os entulhos até uma sala foi aberto. Aqui há apenas algumas caixas vazias. O silêncio é absoluto e praticamente não há correntes de ar aqui. **Se o grupo tentar rastrear encontrará na poeira pegadas grandes.** Ao abrirem a porta em direção à área 23 ela range alto.

Área 23 – Alojamento Destruido

A sala à frente é ampla e está quase vazia, mas há muito lixo. Existem também junto às paredes peles que formam camas primitivas. Mas o que se destaca é a ampla brecha na parede norte que liga esta sala a outra, formando uma grande área.

Aqui há um alojamento rústico dos goblins que serviam a Issior e hoje é utilizado pelos gnolls. Não há nada de valor além de lixo e as peles que serviam de cama aos goblins. Um imenso buraco na parede liga essa sala à área seguinte e sem se aproximar não é possível enxergar o que ela contém.

Área 24 – Varanda Destruida

Esta sala está igualmente destruída e quase vazia. Aqui também há uma espécie de acampamento, mas é da guarda de elite de Issior, dois Bugursos mercenários que atuam como guarda costas do mago. Eles estão cientes dos PJs, tentam surpreender o grupo e entram em combate assim que eles se aproximarem o suficiente da fenda na parede que leva à área 24 para isso.

Bugurso

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mau

Classe de Armadura 16 (gibão de peles, escudo)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ataque Surpresa. Se o bugurso surpreender uma criatura e acerta-la com um ataque na primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano adicionais nesse ataque.

Bruto. Uma arma de combate corpo a corpo causa um dado de dano adicional quando acerta (incluso no ataque).

Ações

Maça Estrela. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 11 (2d8+2) perfurante.

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

No improvisado acampamento dos Bugursos há uma bolsa de couro com 20 pp, 5 po e 2 poções da cura maior (cura 4d4+4).

Área 25 – Quarto de Rafanir

Um cheiro nauseante invade as narinas ao abrir a porta que revela um estranho quarto. No centro uma cama suja e úmida e nas paredes várias manchas esverdeadas que parecem ser algum tipo de fungo.

Aqui era um antigo depósito, mas agora é o quarto da megera que controla e influencia Issior. Ele parece úmido, mofado e com um ar viciado. Possui uma cama, um armário e uma escrivaninha. No chão há, além de pequenos fungos, algumas pequenas plantas que crescem sem explicação.

Na escrivaninha há apenas um espelho trincado e uma escova de cabelos. No armário há uma coleção de cogumelos e substâncias estranhas em frascos que apenas a própria megera sabe para que servem (**mas se for tudo levado e vendido**

a um alquimista todo o conteúdo do armário pode render 500 po), todavia, nesse armário há uma terrível armadilha.

Armadilha E

Aqui há uma armadilha mágica. Ela é muito perigosa porque só pode ser detectada com o uso da magia *Detectar Magia*. Se isso for feito a magia será detectada nas portas do armário e pertence a escola de Evocação. Para entender a armadilha é necessário um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15. Com um sucesso o PJ entende que o gatilho é a separação das portas (ou seja, basta abrir uma das portas, separando uma da outra).

Uma maneira de desabilitar a armadilha é remover as portas sem abri-las, como quebrando as dobradiças. Uma outra maneira é com o uso de *Dissipar Magia*. Uma vez acionado o gatilho a armadilha ataca ao mesmo tempo (com +5) até dois alvos aleatórios a até 9m do armário com a magia *Raio de Bruxa* (pg. 272 LdJ). Se acertar a armadilha mantém a magia por 1 minuto e depois se dissipa. Se ambos os ataques falharem (com dois alvos dentro do alcance) a magia se dissipa imediatamente.

Área 26 – Quarto Sul

Assim que a porta se abre vocês vislumbram um dormitório de luxo. Uma grande cama no centro, rodeado por tapeçaria fina e outros finos móveis guarnecem esse quarto.

Esse é o quarto de Lord Issior. No centro junto à parede oeste está sua cama. Em uma parede há uma escrivaninha e há dois armários. Nos armários não há nada. No canto norte há uma **passagem secreta** que será encontrada com score 14 ou maior em Percepção passiva, ou com um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 14. Na escrivaninha **há um grimório** com as seguintes magias de mago: Armadura Arcana, Égide, Mísseis Mágicos, Queda Suave, Sono, Invisibilidade, Imobilizar Pessoas e Teia. Embaixo da cama **há um baú**, mas um tapete animado junto à cama vigia o quarto e atacará o primeiro personagem que pisá-lo.

Tapete Sufocador

Constructo Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 33 (6d10)

Deslocamento 3m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
17(+3)	14(+2)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Imunidade a Dano psíquico, venenoso

Imunidade à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos percepção às cegas 18m (cego além desse raio), Percepção passiva 6

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto permanecer imóvel o tapete é indistinguível de uma normal.

Susceptibilidade à Antimagia. O tapete fica incapacitado enquanto estiver na área de um campo *antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia* o tapete deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar a magia ou fica inconsciente por 1 minuto.

Transferência de Dano. Enquanto estiver agarrando uma criatura, o tapete sofre apenas metade do dano causado a ele, e a criatura agarrada pelo tapete sofre a outra metade.

Ações

Sufocar. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um criatura Média ou menor. **Dano:** A criatura fica agarrada (CD 13 para escapar). Até este agarramento terminar, o alvo fica contido, cego e sob o risco de sufocar, e o tapete não pode sufocar outro alvo. No início de cada turno o alvo sofre 10 (2d6+3) pontos de dano contundente.

No baú há aqui 500 pp, 25 po e duas poções da cura (curam até 2d4+2 PVs). Essas poções são encontradas quebradas caso o baú seja aberto violentamente.

Área 27 – Sala de Guerra

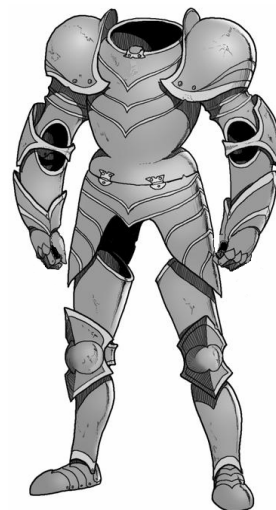
Após ultrapassarem a porta vocês se encontram em uma ampla sala. Ela é adornada por uma dezena de armaduras completas distribuídas pelas paredes. À frente há um trono e nele um homem com finas vestes se levanta.

Junto às paredes, circulando o recinto, há dez armaduras adornando-as (marcações azuis no mapa). Ao fundo está Lorde Issior sentado em seu trono esperando os PJs.

Assim que o grupo entra Issior se levanta:

“Se não são os algozes do vilarejo que se nega a entregar o que é MEU! MEU!”

Com os olhos raivosos Issior ordena que **três armaduras** (as que estão à esquerda e à direita de Issior e uma ao lado da porta que os PJs usaram para entrar), que estão adornando à volta, avancem e entrem em combate contra o grupo. Elas não se renderam ou fugirão, lutarão até o fim, delas ou dos PJs.



Armadura Animada

Constructo Médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 18 (armadura natural)

Pontos de Vida 33 (6d8+6)

Deslocamento 7,5m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	11(+0)	13(+1)	1(-5)	3(-4)	1(-5)

Imunidade a Dano psíquico, venenoso

Imunidade à Condição amedrontado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado, petrificado, surdo

Sentidos percepção às cegas 18m (cego além desse raio), Percepção passiva 6

Idiomas -

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Aparência Falsa. Enquanto permanecer imóvel a armadura é indistinguível de uma normal.

Susceptibilidade à Antimagia. A armadura fica incapacitada enquanto estiver na área de um campo *antimagia*. Se for alvo de *dissipar magia* a armadura deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição contra a CD para evitar a magia ou fica inconsciente por 1 minuto.

Ações

Ataques Múltiplos. Ela faz dois ataques corpo a corpo.

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

Issior se mantém à distância. Ele usa suas magias para tentar atrapalhar e desabilitar os PJs. **Issior não quer lutar até a morte.**

Lorde Issior

Humanoide Médio (humano), neutro e mau

Classe de Armadura 14 (Armadura Arcana)

Pontos de Vida 17 (4d4+4)

Deslocamento 9m

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

Salvaguardas Inteligência +5, Sabedoria +4

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Anão e Goblin

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Conjuração. Issior é um conjurador de 4º nível que usa Inteligência como habilidade de conjuração. Pode usar 3 truques (Mãos Mágicas, Luz e Raio de Gelo), preparou 4 magias de 1º círculo (Armadura Arcana, Égide, Mísseis Mágicos e Queda Suave) e 3 de 2º círculo (Invisibilidade, Imobilizar Pessoas e Teia). Possui 4 espaços de 1º círculo e 3 espaços de 2º círculo com CD 13 e ataque mágico +5.

Recuperação Arcana. Uma vez ao dia após um descanso curto Lorde Issior pode recuperar um espaço de magia de 2º círculo ou dois espaços de magia de 1º círculo.

Tradição Arcana. Issior dedica seus estudos à escola da evocação. Seus custos para copiar essas magias caem para metade do normal e ele pode criar 1+ o círculo da magia de espaços seguros dentro da área de efeito de suas magias dessa escola.

Ações

Bordão+1. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) contundente.

Issior carrega consigo um bordão +1, uma adaga, uma bolsa de componentes, uma mochila, uma caneta tinteiro, um frasco de tinta, um livro para anotações, 25 po, 20 pp e 20 pc.

ATENÇÃO: Quando Lorde Issior perder metade dos seus pontos de vida, ou quando duas das três armaduras forem destruídas, ele se renderá, pedindo que sua vida seja poupada.

Prêmio em EXP. Se os PJs pouparem a vida de Issior premie cada um dos PJs com 50 EXPs.

Independentemente se os PJs pouparem ou não a sua vida no turno seguinte todos começam a ouvir a uma estranha risada. Essa risada ecoa a parece aumentar.

Ao procurarem a origem da voz todos olham em direção a uma sombra próxima da parede onde surge uma jovem. É uma jovem camponesa que aponta para Issior e grita para os PJs com um sorriso no rosto:

“Lindo! Lindo! Vamos meus heróis! Heróis de Solaris! Ceifadores de Vidas! Arautos da Morte! (caso ainda não tenham matado Issior ela continua) Matem esse inútil maldito e acabem com tudo isso! Façam o que vocês fazem de melhor! Há, há, há!”

Não demora muito para que o grupo a reconhecer. Seu nome é **Lola** e é uma moradora de Solaris. Assim que ela for questionada como ela chegou ali ela muda de postura. As gargalhadas param e algo começa a acontecer.

A jovem começa a mudar e as gargalhadas voltam ainda mais altas. Logo a forma verdadeira de um monstro se revela.

A bela forma jovem dá lugar um corpo grotesco, murcho, de pele esverdeada recoberto por pintas, verrugas e calos e com longos cabelos esbranquiçados. Sua face agora transmite apenas maldade e seus olhos denunciam as suas intenções sádicas

Apontando para os heróis suas unhas começam a crescer para formar garras do tamanho de espadas e grita:

“Será magnífico arrancar a vida de cada um de vocês com as minhas próprias mãos!!!”

Lola é na verdade uma megera verde chamada Rafanir. Ela está por trás de toda a miséria que se abate nessa região nos últimos anos. O combate final tem início. A megera não tem nenhuma intenção de recuar e busca um massacre por prazer.

Combate. Rafanir avançará sobre o primeiro personagem que estiver no alcance. Ela quer rasgá-lo com suas garras e o ver morrer. Se houver PJs que atacam à distância, como magos ou arqueiros, ela utilizá-la *zombaria perversa*, a fim de ganhar tempo para alcança-los no turno seguinte e arrancar suas cabeças.

Rafanir – Megera Verde

Feérico Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 82 (11d8+33)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
18(+4)	12(+1)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	14(+2)

Perícias Arcanismo +3, Enganação +4, Furtividade +3, Percepção +4

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dracônico, Silvestre, Gnoll e Goblin

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Anfibio. A bruxa pode respirar ar e água.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração é o carisma (CD de resistência de magia 12). Pode conjurar as seguintes magias sem necessidade de componentes materiais: À vontade: globos de luz, ilusão menor e zombaria viciosa.

Mimetismo. Pode imitar sons de animais e vozes humanóides. Quem ouvir esses sons pode dizer que são falsos se passar em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 14.

Ações

Garras. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 13 (2d8+4) de dano cortante.

Aparência Ilusória. A megera encobre a si mesma e o que esteja vestindo ou carregando com uma ilusão mágica que faz com que ela se pareça com uma criatura de tamanho similar ao seu e de formato humanóide. O efeito termina se ela usar uma ação bônus para terminá-lo ou se ela morrer. As mudanças por esse efeito falham em uma inspeção física. Uma criatura deve realizar uma ação para inspecionar visualmente a ilusão e passar num teste de Inteligência (Investigação) CD 20 para perceber o disfarce.

Passagem Invisível. A megera magicamente torna-se invisível até que ela ataque ou conjure uma magia ou até que a concentração dela termina (como se estivesse se concentrando em uma magia). Enquanto estiver invisível, ela não deixa qualquer evidência física de sua passagem, portanto ela só pode ser rastreada através de magia. Qualquer equipamento que ela esteja vestindo ou carregando fica invisível com ela.

Rafanir carrega consigo uma adaga e uma bolsa de componentes e um saco amarrado à cintura com 100 po.

A megera não pensa em se render, na verdade, ela não vê a possibilidade de ser derrotada e lutará até a morte. A sua imagem perante suas irmãs é mais importante que sua vida. Nesse sentido, se ela for derrotada, ela poderá mandar uma mensagem para elas (veja a última página).

Moral da Estória

A megera verde **Rafanir** passou pela região de Solaris pouco mais de 2 anos atrás a procura de ingredientes para seus venenos quando encontrou a comunidade. Graças a seu disfarce de Lola ela caminhou entre os habitantes e percebeu que entre eles havia uma boa quantidade de ganância. O suficiente para dar início à produção de muito dor e sofrimento entre os moradores.

Rafanir foi responsável por plantar os diamantes na mina e de fazer acreditar que os moradores e um mago dono de terras nas proximidades, **Issior**, achassem-se no direito de reivindicá-los. Fomentou a discórdia e conflito até o ponto que moradores e guardas de Issior entrassem em batalha, causando as primeiras mortes.

Movidos pela vingança, Solaris invadiu as terras de Issior, queimou suas posses e destruiu o seu castelo. O mago apenas escapou por que a megera verde o ajudou e ela assim agiu já pensando em continuar com aquele cenário que tanto lhe trazia prazer e principalmente reconhecimento entre suas irmãs megeras.

A megera verde permaneceu vivendo em Solaris. Usando de suas habilidades manteve-se disfarçada usando os recursos à volta e atraindo as criaturas grotescas que precisava, até que se cansou daquela vida. Usando novamente o mago Issior, agora amargurado por ter sido expulso de sua casa, tramou um novo plano para trazer o máximo de sofrimento para aquelas terras.

Apelidada de **Senhora da Floresta** pelos seus lacaios, arrogantemente tramou a doença, que na verdade era um lento envenenamento, os atentados à cidade e por fim um massacre de todos à volta do castelo em ruínas de Issior. Manipulou a todos para isso. No fim, todos são vítimas de **Rafanir**, até mesmo **Issior**.





POSSIBILIDADES...

Vista toda a campanha a seguir há alguns pontos de discussão e outras sugestões. O GM pode abordá-las para alterar elementos e explorar possibilidades de continuação.

Quem é o Vilão?

A questão da crise inicial entre a Vila e Issior, apresentada na 2ª aventura, não é tratada com grande detalhamento de forma proposital, mas se o Mestre desejar esse elemento pode ser alterado e assim tornar o enredo mais ou menos complexo.

A mina estava realmente no território do mago ou era propriedade da vila? Se a falsa mina de fato era de Solaris teremos uma história de um vilão tradicional, mas se a vila na verdade manipulou a informação para tomar a mina de Issior teremos uma questão complexa de cobiça para resolver.

Missão de Assassinato

Apesar de essa hipótese ser extremamente improvável é possível tentar um assassinato furtivo de Issior. Para isso os PJs devem primeiro conseguir a informação da passagem secreta e que ela leva ao quarto do mago com os Dragões Fada.

Com essas informações eles podem invadir o castelo já na área 22. Esgueirar-se na área 23 e alcançar o quarto do mago na área 26, onde devem evitar pisar o tapete e encontrar a passagem secreta que dá acesso a sala de reunião, diretamente onde Issior espera.

Se em qualquer momento forem descobertos e um combate tradicional ocorrer o desfecho não mudará, mas se alcançarem Issior e o matarem furtivamente a megera Rafanir ficará tão impressionada que oferecerá uma aliança aos PJs.

“Vá minha criação e leve à minha irmã a minha visão!”

No final se espera que a megera seja destruída, mas isso pode não por um fim a sua maldade. Antes, ou pouco depois de ser derrotada, ela pode mandar uma mensagem para alguém vingá-la ou já deixar esse desejo acordado com suas irmãs.

Uma alternativa para continuar a história está na possibilidade da megera verde **Rafanir** integrar uma laia. Se ela integra, porque estava agindo sozinha? Mesmo que ela não faça parte de uma laia outras megeras podem querer vingar sua morte. Nesse sentido Rafanir pode possuir uma irmã mais velha, **Agnada**, essa sim integrante de uma laia.

E Depois?

Uma vez concluída a microcampanha os personagens dos jogadores serão heróis de Solaris e sempre serão bem vindos na vila.

Os mercadores de Solaris viajam por quase todos os territórios que admitem comércio. Mesmo que não seja com grande frequência PJs podem contar com essas pessoas como aliados inesperados em terras distantes.

Como fontes de futuras incursões, buscas ou intrigas os moradores da vila podem querer procurar os PJs caso surja uma nova crise. Todavia, a campanha também pode ser concluída com muitas perdas de vidas.

Caso os PJs falhem nas decisões de preservar a vida dos moradores a vitória final pode ter um gosto agriado e se muitos moradores pereceram a própria vila pode estar condenada a desaparecer.

Além disso, outros vilarejos ouvirão as histórias dos feitos dos PJs, sejam pelos moradores, sejam pelas baladas de Albrey.

Por fim, no livro que **Issior** carrega, onde ele faz anotações, e nos papéis não queimados no forno da cozinha, pode haver dicas e pequenos mapas feitos a mão que podem levar os PJs a novas buscas, ou a qualquer coisa que o GM possa imaginar.

