



HEROIC

1-10

Por David Noonan

RESGATE EM RIVENROAR

Ilustrações de Jason A. Engle e Steve Prescott # cartografia de Mike Scheley

O MUNDO NUNCA FOI um lugar seguro. Baluartes de civilização tornam habitável um mundo sombrio e ameaçador – ilhas de ordem e razão existem em uma terra assolada por cultos sombrios, monstros vis, criaturas provenientes dos recônditos mais sombrios de nossa imaginação e de lugares ainda piores. Como se não bastasse os perigos do dia-a-dia, alguma coisa começou a agitar-se nas proximidades do civilizado, Vale Elsir. Outrora o local do ataque de um exército conhecido por Mão Vermelha, o Vale experimentou vários anos de paz desde que um grupo de bravos aventureiros atacou violentamente a Mão, que se aproximava e os rechaçou de volta à escuridão.

O QUE É UMA SÉRIE DE AVENTURAS?

Escalas da Guerra é a quarta Série de Aventuras a aparecer nas páginas da Revista *Dungeon*. Mas o que, você pergunta, é uma Série de Aventuras? Muito simples, é uma série de aventuras interligadas, planejada para formar uma campanha completa de D&D que levará os personagens do nível 1, por todo o caminho, no caso de Escalas da Guerra, ao nível 30.

As Séries de Aventuras anteriores, apresentadas na terceira edição de D&D, levavam os personagens do 1º ao 20º nível. Contudo, com os três patamares da nova edição, desenvolvidos e prontos para serem explorados, estamos esticando os limites com Escalas da Guerra. Cada patamar exige aproximadamente, seis aventuras para ser transposto. Isso exigirá aproximadamente dezoito edições para ser finalizada. Em cada aventura os personagens avançam de um a um nível e meio. Nós reconhecemos que nem todos conseguirão sobrepujar todos os encontros ou completar todas as "missões", dessa forma, periodicamente apresentaremos suplementos aos mestres com caminhos secundários ou aventuras curtas para manter os PJs no ritmo.

Além disso, aproximadamente a cada mês, a Revista *Dragon* trará novos artigos que auxiliarão o conteúdo de Escalas da Guerra. O primeiro desses artigos aparece na *Dragon* nº 366 de Agosto de 2008 e detalha possíveis históricos de personagens para você caracterizar os novos personagens de Escalas da Guerra.

Finalmente, as Séries de Aventuras são designadas para funcionar como uma campanha completa de D&D. Isso significa que fazemos algumas suposições sobre a história do mundo à medida que avançamos da mesma forma que você faz nas campanhas que narra. Apropriamo-nos pesadamente da mitologia do D&D 4ª Edição, assim como todas as grandes idéias que abundaram em outros produtos ao longo dos anos – inclusive das páginas da antiga *Dungeon*!

Aproveite a sua estada em Escalas da Guerra e fique de olho na próxima parte mensal, "Cercos à Fortaleza de Bordrin" por Robert J. Schwalb.

Mas a paz no Vale Elsir – e especialmente na cidade de Brindol, coração do conflito com a Mão Vermelha – foi quebrada. A tênue sombra de preocupação, que os habitantes tiveram ultimamente, concretizou-se na forma de um ataque a cidade. Agora, Brindol encontra-se na necessidade de bravos heróis dispostos a ajudar seus cidadãos.

Em "Resgate em Rivenroar" os personagens dos jogadores devem desbravar as profundezas de antigas catacumbas, à procura de prisioneiros levados de Brindol, em um ataque à meia-noite. Os hobgoblins, bandidos auto-intitulados que chegaram ao local com uma horda invasora há muito tempo, refugiaram-se sob um forte arruinado nas montanhas e os PJs devem limpar a região para encontrar os cidadãos cativos e os tesouros levados de Brindol.

"Resgate em Rivenroar" também marca o primeiro passo rumo a uma grande jornada – a Série de Aventuras: Escalas da Guerra, que se estende por 30 níveis e coloca os PJs no ponto principal de eventos que moldarão o mundo pelos séculos que virão. Apesar do escopo dessa aventura não ser tão grandioso, ela representa a semente do qual um conto épico se origina. "Resgate em Rivenroar" é uma aventura para personagens de 1º nível.

HISTÓRICO

Sinruth é um hobgoblin com ambições maiores que uma vida de súplicas nos limites da civilização. Ele ouvia próximo das fogueiras, quando seus pais e tios contavam sobre a Mão Vermelha da Perdição, um poderoso exército que percorreu aquelas terras como uma foice. Quando se tornou adulto e líder de seu próprio bando de hobgoblins, encontrou um esconderijo com túnicas e armas deixadas para trás pelo exército. Sinruth sentiu que aquilo era seu

destino, chamando-o. Então, declarou-se o novo Senhor da Guerra da Mão de Sinruth (como nomeou grupo), marcando cada superfície possível com pinturas grosseiras da insígnia da mão vermelha, e começando assim, a recrutar um massivo exército que ele sente como seu por direito de nascimento.

Mas começar um exército não era tão fácil quanto os contos ao redor de fogueiras fizeram-no pensar. Anos se passaram com o grupo de Sinruth crescendo vagarosamente nos ermos. Lentamente, ele começou a ganhar aliados. Uma barganha temporária, com alguns sinistros e perniciosos gnomos, desenvolveu-se numa amizade. A exploração da Mão Vermelha nas montanhas revelou algumas catacumbas abaixo do, há muito arruinado, Castelo Rivenroar. Sinruth fechou outro acordo e os guardiões mortos-vivos deixaram a Mão Vermelha ter acesso, em troca do pagamento periódico de prisioneiros capturados.

Sinruth e a reconstituída Mão Vermelha tem uma base e uma reputação crescente, mas eles estão longe de ser um poderoso exército. Um emissário, de outra reminiscência da Mão Vermelha, ofereceu-se para juntar suas forças sob a bandeira de Sinruth e com isso, mais do que dobrar os cinquenta soldados de Sinruth. Tudo que Sinruth precisava fazer era atacar Brindol, roubar algumas relíquias originais da primeira invasão da Mão Vermelha e fazer prisioneiros suficientes para manter os guardiões mortos-vivos satisfeitos.

A nova Mão Vermelha executou esses atos recentemente, com Sinruth liderando pessoalmente o ataque a Brindol. A Mão Vermelha saqueou o Salão da Grande Honra de Brindol, roubando muitas das peças do museu à mostra. Sinruth levou sete prisioneiros, mesmo perdendo metade de seus membros nesse ataque. Sinruth aguarda, agora nas catacumbas de Rivenroar, pelo retorno do emissário com reforços e tolera essa espera, contemplando os tesouros perdidos de um

magnífico tempo e sonhos de conquista que ainda estão por vir.

Enquanto isso, em Brindol, os mortos foram enterrados e os danos à cidade reparados, mas sete dos cidadãos estão desaparecidos – levados por Sinruth e a Mão Vermelha. O conselho da cidade está disposto a pagar uma considerável recompensa para aqueles bravos aventureiros que resgatarem os prisioneiros e recuperarem os tesouros antigos, levados do Salão da Grande Honra... Aventureiros como esses na sua mesa.

SINOPSE DA AVENTURA

Em “Resgate em Rivenroar” os PJs devem resgatar sete cidadãos raptados de Brindol. Parte da ascensão de Sinruth ao poder é devido à evangelização de seus companheiros goblinóides e outras criaturas vis, com o qual ele irá derrotar os baluartes da civilização local. Entretanto, ele guarda uma repulsa especial por Brindol, palco da derrota da Mão Vermelha.

O ataque recente deixou os cidadãos debilitados e logo no início da aventura, os PJs testemunham que os raptos não são um caso isolado. Para semear mais medo e incerteza, mais soldados de Sinruth continuam a atacar a cidade. Após frustrar alguns desses ataques, os PJs são procurados pelo conselheiro Troyas, um membro do conselho regente da cidade de Brindol, para resgatar os cidadãos desaparecidos.

Os PJs viajam para o lar de Sinruth – um amplo complexo subterrâneo chamado Rivenroar. Ali eles enfrentam a Mão de Sinruth, libertam os cidadãos de Brindol, enfrentam o próprio Sinruth e descobrem algumas informações inquietantes sobre a índole de Sinruth no Vale Elsir.

OS PRISIONEIRO

“Resgate em Rivenroar” inclui um quebra-cabeça na forma de sete prisioneiros que os PJs tentarão resgatar. Os hobgoblins teriam levados os cativos pelas catacumbas de Rivenroar, sendo assim, cada prisioneiro conhece alguma coisa sobre o formato de Rivenroar. Quando os PJs encontram o primeiro prisioneiro, este concede pistas da localização de um ou dois prisioneiros. Mesmo nenhum dos prisioneiros sendo combatentes eficazes, todos dispõem de conhecimentos ou perícias importantes.

Resgatar os prisioneiros resulta em uma Busca Maior, mas é plausível que eles resgatem alguns cativos, os levem de volta a civilização e então retornem para buscar os demais. Os PJs não ganharão os 500 XP até que todos os cativos retornem para Brindol ou morram tentando. (Um dos prisioneiros, Kartenix, morreu no cativeiro).

Abaixo, você encontrará breves descrições de cada um dos prisioneiros. Cada um sabe alguma coisa – embora nem tudo – sobre a localização dos outros prisioneiros. Todos os prisioneiros estão assustados e fora de si, uns muito, outros pouco. Alguns têm sido atormentados – embora, ainda não torturados – pelos seus captores. E enquanto os hobgoblins levam os prisioneiros pelas catacumbas de Rivenroar, estes usam frequentemente sacos sobre suas cabeças, e quando você é arrastado e chutado aos gritos, descendo corredores e mais corredores escuros, todos eles começam



a parecer semelhantes. Todo mapa que os cativos desenharem para os PJs são imprecisos e fora de proporção. Se você enfatizar que essas seis pessoas são mantidas prisioneiras por hobgoblins há quatro dias, marchando até as montanhas e então movidos aleatoriamente de um local para outro dentro das antigas catacumbas, os PJs provavelmente entenderão o porquê de um cativo não lembrar se um corredor tem 12m ou 15m. Adronsius é uma exceção; como



um anão, ele tem uma compreensão instintiva dos espaços subterrâneos, fazendo-o lembrar de suas mudanças com mais precisão.

Os cativos não são combatentes. Eles podem segurar uma arma capturada, mas apenas atacam em situações extremas, preferindo ficar atrás dos PJs. É justo dar-lhes o turno apenas na iniciativa 0, movendo-os para longe de perigos em potenciais. Se precisar de estatísticas de combate para eles, dê-lhes 15 pontos de vida, 12 em todas as defesas, uma velocidade de 6 quadrados, ataque básico corpo-a-corpo de +0 para 1d4 de dano se desarmado e 1d8 se armado.

Jalissa: Jalissa é uma acólita de Ioun que está presa na sala 16. Ela agarra-se histericamente ao primeiro PJ que venha da sala 15. Ela faz qualquer coisa que o PJ diga, sem questionar e o olha procurando aprovação, no caso de qualquer outra pessoa tentar lhe dar uma ordem, mesmo que inofensiva.

Jalissa não é uma conjuradora per se, mas ela é treinada nas artes arcanas (Arcana +10) e conhece os seguintes rituais: *Compreender Idiomas*, *Silêncio* e *Olho do Alarme*. Ela não tem nenhum reagente alquímico ou residuum, mas os PJs podem ter alguns reagentes e podem encontrar residuum na sala 7 – logo abaixo, descendo as escadas de onde os hobgoblins estão prendendo Jalissa.

Jalissa também sabe que Thurann, o garoto de 8 anos de idade, é mantido preso nas proximidades – ela o ouviu gritando apenas há algumas horas. Eles estavam presos juntos até ontem, na sala 16 e Thurann provou-se perito em conseguir comida extra para Jalissa e ele.

Sertanian: Sertanian, o castelão do Salão da Grande Honra, está preso na sala 6. Sertanian tenta resistir a sua prisão com dignidade e quando resgatado, esquiva-se dos questionamentos a cerca de sua captura como “Apenas dias difíceis, nada mais. Vamos continuar o resgate, certo?”. No entanto, Sertanian tem um passado – ele serviu como soldado

AS MISSÕES

“Resgate em Rivenroar” oferece a oportunidade dos PJs ganharem XPs de missões em vários locais. Aqui é fornecida uma lista de missões e suas recompensas na aventura.

Missão Maior - Resgate

Resgatar os prisioneiros de Rivenroar equivale a uma missão maior. Os PJs não ganham a experiência da missão até que o destino dos prisioneiros tenha sido determinado e todos ainda vivos, tenham retornado para Brindol.

Recompensa: 500 XP (e 200 peças de ouro se os prisioneiros forem salvos).

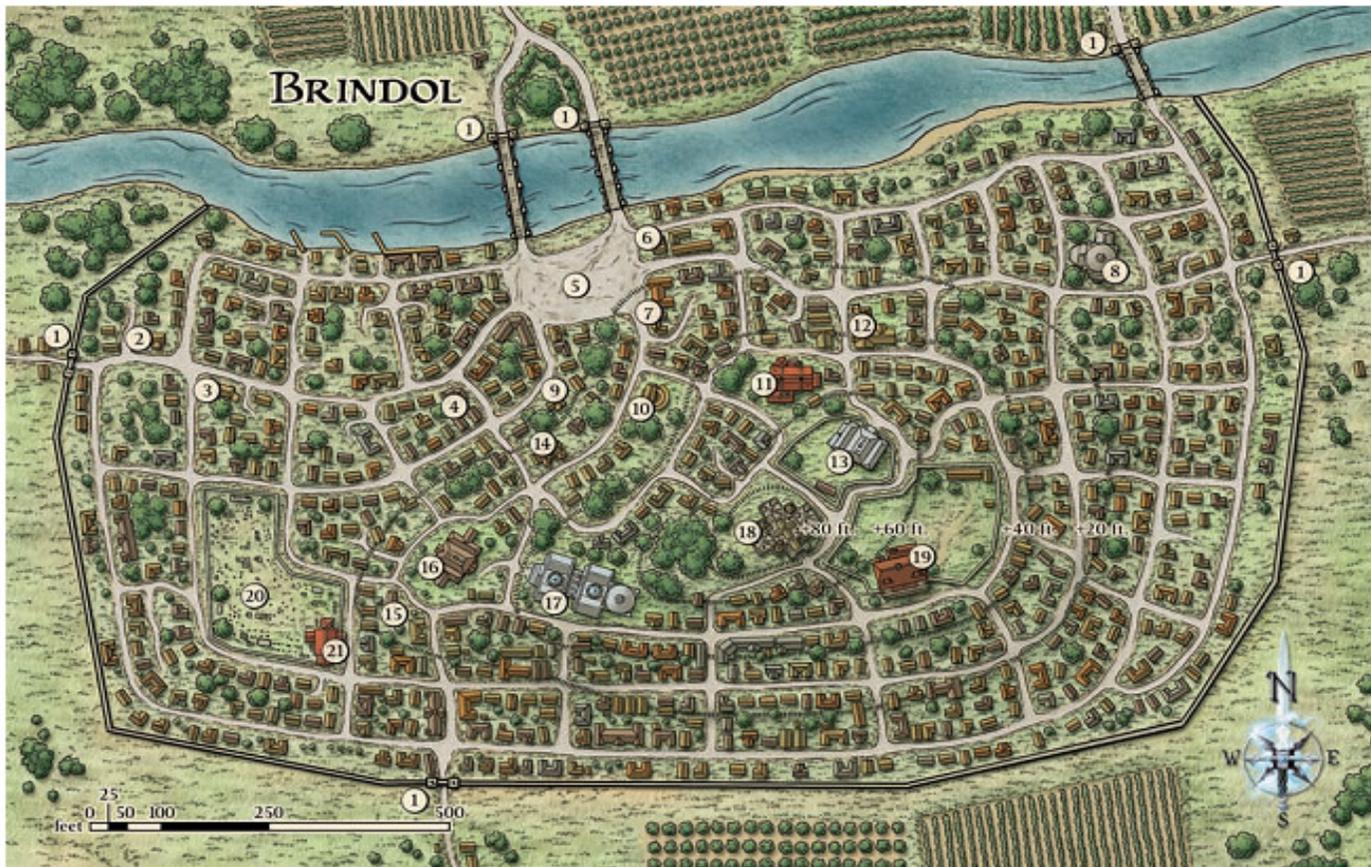
Missão Menor – Tesouro

Retornar os itens roubados, descritos em O tesouro para Brindol, resulta nos PJs, atendendo as condições da missão e ganhando a experiência.

Recompensa: 100 XP (e 200 peças de ouro prometidas em O tesouro).

durante a grande invasão da “Mão Vermelha” anos atrás. Dessa forma ele tem uma total aversão aos hobgoblins, que se aproximam quando os PJs combatem os goblins ou hobgoblins. Sertanian grita xingamentos e desafios aos hobgoblins e recomenda que todos os hobgoblins inconscientes sejam “passados à espada” imediatamente.

Sertanian é o único cativo capaz de identificar os tesouros do Salão da Grande Honra de vista (ele é seu responsável há anos). Ele também sabe que Mirtala, a cozinheira, é mantida prisioneira descendo as escadas, em uma sala próxima a uma escada em espiral, com pinturas em fresco nas paredes. Os hobgoblins afastaram Sertanian (talvez um dia atrás – Sertanian perdeu a noção de tempo), dizendo que a enfraquecida Mirtala fará uma refeição melhor. E ele suspeita que Kartenix esteja morto; Kartenix disse a Sertanian alguns dias atrás, que iria tentar subjugar



a inegável evidência de que seu pai está morto, e ele suspeita de qualquer um que duvide que "meu pai disse que ele descobriria um jeito de escapar e viria me salvar."

Mirtala: A Cozinheira Mirtala é mantida na sala 10. Mirtala tem sido mordida constantemente por ratos atroztes na sala 10 e tem a febre do esgoto. Ela está quase catatônica e com medo, é necessário ser diplomático (descrito no encontro da sala 10) para persuadi-la a dizer qualquer coisa.

Mirtala sabe que Adronsius é mantido no andar superior em "uma cripta familiar... o nome inicia com J, mas não lembro direito". E ela permaneceu com Sertanian há pouco tempo, então sabe que ele é mantido em algum lugar que da sala 10 "sobe numa escada em espiral, então dá a volta em várias curvas e desce duas escadarias separadas". Embora, isso tenha sido há vários dias. Ela também acredita que escutou a voz de Kartenix, enquanto andava com os olhos vendados. Sendo assim, ele pode está em qualquer lugar no caminho.

Zerriksa: A velha Zerriksa está presa na sala 12. Resiste tão calmamente quanto uma mulher com seus setenta anos poderia agüentar. Uma mulher naturalmente estranha, ela tornou seus captores um pouco mais infelizes. Ela aproveitou

os guardiões Ettercap, fingindo estar dormindo. Mas então, eles levaram Kartenix e Sertanian não sabe onde ele está.

Thurann: Thurann, o filho de 8 anos de Kartenix, o capitão da Guarda, encontra-se preso na sala 17. Thurann é um garoto bravo e observador. Aparentemente, ele lida melhor com essa situação que muitos dos adultos. Até mesmo, roubou comida para Jalissa e si. Desde que chegou a Rivenroar, Thurann passou a maior parte do seu tempo com Jalissa, enquanto mantinha um olho em seu pai. Ontem o moveram da sala 16 para a sala 17, mas eles

rodearam tanto, que Thurann não sabe o quão perto está. Thurann também sabe que "A Velha Bruxa", Zerriksa, está presa no "círculo mágico logo após o grande salão com todas as escadarias dos cogumelos" — Os hobgoblins levaram-no até lá, para ameaçá-lo na frente de Zerriksa.

Thurann tem algumas perícias que você não esperaria num filho de um Capitão da Guarda. Apesar do seu pequeno tamanho, tem Atletismo +7 e Ladinagem +9. E apesar de não lutar realmente, ele é corajoso quando está escalando ou lidando com outros perigos. A única coisa que aborrece Thurann é

os boatos de Brindol e declarou que poderia ter "poderes sombrios," esperando que assim, assustasse os hobgoblins e lhe tratassem melhor.

Seu plano funcionou em um ponto. Os hobgoblins colocaram Zerriksa dentro de uma armadilha mágica na sala 12, esperando que ela, enquanto lá dentro, não possa transformá-los em sapos. Agora ela está presa lá, mas pelo menos os hobgoblins mantêm-se longe.

Todos em Brindol pensam que Zerriksa é uma bruxa, mas na verdade ela é apenas uma talentosa herbalista (Socorro +9, Natureza +9). Como não

podem atacá-la diretamente, os gnomos e os ettercaps vem tentando intimidá-la e talvez persuadi-la a trocar de lado. Dois dias atrás, os ettercaps mostraram o cadáver de Kartenix, meio coberto em teias. E ontem, um dos gnomos trouxe o menino Thurann à borda do círculo e ameaçou-o a cortar sua garganta.

Zerriksa não se importa com seus companheiros prisioneiros, mas sabe que não duraria muito tempo com os habitantes de Rivenroar, se descobrissem que ela não tem poderes mágicos. Assim, apenas está jogando seu blefe e esperando seu tempo.

Adronsius: O alquimista Adronsius está preso na sala 14. Por algum motivo, os hobgoblins são particularmente tentados a bater em anões, e Adronsius tem suportado o pior de seus mal tratos físicos. Todos os prisioneiros foram tratados rudemente, mas Adronsius foi espancado até sangrar, todos os dias, desde que os hobgoblins tomaram-lhe como prisioneiro. Quando os jogadores o salvarem, Adronsius terá apenas 5 PVs dos seus 15.

Apesar de Adronsius ser um talentoso alquimista, ele não possui nenhuma das ferramentas da sua profissão, sendo assim, não pode preparar nada até que esteja de volta a Brindol. Ele sabe que Mirtala está viva, mas não está certo onde a estão mantendo. E ele foi levado ao nível superior para uma sessão de interrogação, onde viu Jelissa.

Por ser um anão, Adronsius recorda consideravelmente bem, para um indivíduo que esteve de olhos vendados. Isso era “descendo as escadas, reto através da câmara da entrada, vira à esquerda no quarto que cheira a goblin, então esquerda outra vez, no quarto com o som de estalos, virando duas curvas a direita, então através de um quarto cheirando a morte, de lá, subindo as escadas, a um quarto com um assoalho pegajoso à direita, subindo outro jogo de escadas, passando através de um quarto empoeirado e saindo através de uma porta. Essas direções são boas o bastante para você?”

Kartenis: Kartenis, o capitão da guarda está morto. Seu corpo está na sala 7. Ele tentou derrotar

os ettercaps, que o prenderam em teias. Eles pretendem assustar os outros prisioneiros com o cadáver por enquanto e devorá-lo em seguida. Os jogadores podem trazer seu corpo de volta a Brindol, para um enterro aceitável se desejarem.

O TESOURO

O povo de Brindol quer seus amigos e vizinhos de volta; este é seu interesse principal. Mas igualmente, querem alguns dos tesouros do seu “Salão da Grande Honra” de volta. A maioria dos “tesouros” nem possuem valor próprio. São partes de museu, da invasão da mão vermelha, há muitos anos. Mas o valor sentimental para a cidade é imenso. Os jogadores podem ganhar uns 100 XP adicionais

(mais a recompensa de 200 po) quando os seguintes itens forem trazidos de volta a Brindol.

- Elmo dourado de crista de dragão, ornamentado de metal (sala 21).
- Espada Longa cerimonial de platina; demasiadamente pesada e rude para ser útil como uma arma (sala 23).
- Jogo de três escudos com a insígnia da Mão Vermelha, cada um com um furo carbonizado perto do centro (sala 23).
- Jogo de luvas de ferro com extensiva filigrana (sala 21).
- Estandarte Heráldico de batalha, mostrando duas mãos se cumprimentando (sala 23).

BRINDOL

Anteriormente visitada na aventura da 3ª edição “Mão Vermelha da Perdição”, Brindol tem uma população menor do que ela tinha antes dos eventos dessa aventura. Mas a última década trouxe uma suave prosperidade à região, tendo somente uns bandidos (tais como Sinruth e sua laia) que perturbam a paz.

População: 6.700; outros 1.000 vivem dentro de um raio de 8 quilômetros da própria cidade. O povo de Brindol é na maior parte: humanos, meio-elfos e anões. A população da cidade aumenta em várias centenas sempre que alguns clãs de halfling conhecidos como “o povo do rio” estão na cidade.

Governo: A cidade tem um conselho, dois terços são proprietários hereditários e o restante são chefes das guildas importantes do comércio da cidade. O Senhor Warden Harrik Orenna é a cara pública do conselho e o comandante da milícia da cidade.

Defesa: A cidade tem 200 soldados sob comando

o tempo todo, com aproximadamente um quarto, no dever em qualquer tempo. Em período de crise, o senhor Warden consegue outros 200 soldados bem-equipados, mas mal treinados, convocando a milícia.

Pensões: Chatrenn e filhos; A porta vermelha; Pensão Avandrian; A seda e a colher; Pensão de Pantashi. Tavernas: Casa das Cartas de Ilya; A Galera Naufragada; Cleftie; Clube dos Cavalheiros de Brindol; o Papagaio Azul; o Chifre e Espinho.

Principais Guildas: Prospectores; Ferreiros e Fundições; Carroceiros e Ferradores; Tecelões; Barqueiros do Rio (controlado por halflings).

Suprimentos: A Alquimia por Adronsius (atualmente fechado); Braços e Forja de Gavriel; Suprimentos do Staghunter (Caça cervo); Casa de Troca do Alpenglow (Alpes Reluzente).

Templos: Templo de Erathis; Faculdade de Ioun; Santuário do Sol (Pelor); Templo das Cinzas Lunares (Sehanine); Santuário de Bahamut (nenhum clérigo permanente); Santuário da Porta Aberta (Avandra).

PREPARAÇÃO PARA AVENTURA

O “Resgate em Rivenroar” introduz os personagens um a aos outros e dá um pontapé inicial na Série de Aventuras, Escalas da Guerra. Essa Série de Aventuras leva os personagens através do Vale Elsir, para dentro de uma masmorra mortal, onde enfrentarão a Mão de Sinruth, uma força de goblins, hobgoblins, e outros monstros empenhados na conquista do Vale e suas cercanias.

Como um Mestre, a melhor maneira de gastar seu precioso tempo com preparação é olhando os

PARCELAS DO TESOURO

Parcela A: _____, sala 5.
 Parcela B: _____, sala 5.
 Parcela C: _____, sala 7.
 Parcela D: _____, sala 9.
 Parcela E: _____, sala 9.
 Parcela F: _____, sala 9.
 Parcela G: _____, sala 15.
 Parcela H: _____, sala 15.
 Parcela I: _____, sala 17.
 Parcela J: _____, sala 21.
 Parcela K: _____, sala 21.
 Parcela L: _____, sala 24.
 Parcela M: _____, sala 24.
 Parcela N: _____, sala 24.

Baseado nas diretrizes do *Guia do Mestre*, as seguintes parcelas podem se encontrar nas linhas acima. Conte com uma lista de desejos dos seus jogadores para escolher os itens das primeiras quatro parcelas.

Parcela 1: Item mágico, nível 5
 Parcela 2: Item mágico, nível 5
 Parcela 3: Item mágico, nível 4
 Parcela 4: Item mágico, nível 3

encontros antes, de modo que você possa ter uma prévia de como cada sala funcionará. Ninguém sabe sobre sua mesa melhor do que você, então você pode prever como os monstruosos habitantes das catacumbas de Rivenroar interagem com os jogadores específicos em sua mesa. Se você quiser pular direto para a ação, veja a barra lateral, **Kicking Off the Action Quickly** para detalhes.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura inclui os encontros que os jogadores enfrentam enquanto exploram e se aventuram na área. Ela também fornece mapas táticos e outras

Parcela 5: Item mágico, nível 3
 Parcela 6: Item mágico, nível 2
 Parcela 7: Duas poções de cura, 100 po
 Parcela 8: Uma gema de 100 po, 80 po
 Parcela 9: 260 po
 Parcela 10: Uma poção de cura, 70 po
 Parcela 11: 170 po
 Parcela 12: 100 po, 200 pp
 Parcela 13: Uma poção da cura, 10 po
 Parcela 14: 30 po, 100 pp

Grupos grandes ou pequenos: Como mencionado acima, o Resgate em Rivenroar é projetado para cinco PJ. Se você tem mais ou menos jogadores em sua mesa, você deve misturar os monstros e os tesouros de acordo com as regras do *Guia do Mestre*. Fazer isso, dificilmente, levaria mais que alguns minutos – essa é apenas uma maneira de adicionar ou subtrair monstros e parcelas de tesouro aqui e ali. Os grupos menores podem enfrentar poucos monstros e encontrar poucas parcelas de tesouro, enquanto os grupos maiores podem enfrentar inimigos mais numerosos e ganhar maiores recompensas (que serão divididas de outras maneiras, naturalmente).

coisas para a aventura. Se você e seus jogadores ainda não leram as regras da 4ª edição de Dungeons & Dragons, este é o seu melhor passo inicial, então tenha certeza que entendeu as regras. Como mencionado acima, antes de começar, leia pelo menos, os primeiros encontros dos descritos nesta aventura. Esta revisão poderá torná-lo familiar com o material e o estilo da apresentação. Você também pode olhar as seções abaixo, relacionadas ao formato da aventura.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui diversos elementos comuns, como descritos abaixo.

NÍVEL DO ENCONTRO

Cada encontro tático assume um grupo de cinco PJs. Um encontro será de dificuldade média quando o nível do mesmo for igual ao nível do grupo. Encontros que são 1 ou 2 níveis abaixo do nível do grupo, são encontros fáceis, quando os encontros são 2 ou mais níveis acima do que o do grupo, são encontros difíceis. Superando um encontro, o grupo ganha o valor de XP listado ao lado do nível do encontro. Essa quantidade deve ser dividida pelo número de membros do grupo, e uma quantidade igual deve ser concedida a cada personagem.

PREPARAÇÃO

Esta seção dos encontros táticos fornece-lhe os parâmetros básicos do encontro. Primeiramente, fornece a informação do contexto ou histórico do encontro. Em seguida, fornece a representação de cada monstro do encontro, assim você poderá encontrá-los no mapa tático. O mapa de cada área do encontro indica onde os monstros são encontrados, quando o encontro começa. A seção de Ajuste também descreve o que os monstros estão fazendo e como reagem quando os PJ chegam.

TEXTO PARA LER EM VOZ ALTA

O texto lido alto fornece informações que os personagens estão cientes e podem considerar. Você não tem que lê-lo palavra por palavra; sinta-se livre a parafrasear e usar suas próprias palavras ao descrever esta informação. Use os Textos para ler em voz alta sabiamente; são escritos para uma aproximação mais comum a uma situação particular e as ações de seus PJs podem necessitar que você altere a informação de alguma forma.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Os encontros incluem blocos de estatísticas para cada tipo de monstro presente no encontro. Se mais de um monstro de um tipo particular estiver presente, o bloco de estatística indica quantas criaturas podem ser encontradas.

TÁTICAS

Esta entrada descreve as ações especiais que os monstros tomam para derrotar os aventureiros. Às vezes, isto significa que os monstros aproveitam características especiais da área, ou utilizam poderes especiais, ou equipamento.

MAPAS

Cada encontro inclui um mapa marcado com a posição inicial de cada monstro. O mapa também indica a posição de todas as características especiais da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve as características especiais mostradas no mapa. Se a localização tiver itens ou áreas de interesse, com o qual os personagens possam interagir, essas características estarão descritas aqui. Verifique aqui, para saber se uma porta é fora do comum, se um altar tem um compartimento secreto, ou se a área inclui um tesouro.

PREPARAÇÃO DO TESOIRO

O “Resgate em Rivenroar” emprega a técnica das “parcelas” de distribuição do tesouro, descrita no *Guia do Mestre*. Você precisa de 14 parcelas de tesouro, além das recompensas do povo de Brindol, que são: três parcelas (retornar os prisioneiros) e duas parcelas (recuperar os tesouros do Salão da Grande Honra). Consulte a lista de desejos dos seus jogadores, e em seguida, reparta as parcelas do tesouro da seguinte lista:

COMEÇANDO A AVENTURA

O começo normal da aventura, e certamente da campanha, supõe que os PdJs querem algum tempo para explorar a cidade. Sinta-se livre para estender os eventos em Brindol, durante e após o ataque dos hobgoblins. Você pode fazer o seguinte, por exemplo:

- Dê aos jogadores todo o tempo para falarem uns com os outros e com os fregueses do bar antes do ataque dos hobgoblins. Um ritmo mais regulado, que atrasa a ação, mas também dá aos jogadores da sua mesa, tempo para “entrar no personagem” e aprender mais sobre seus companheiros, antes que as tochas de betume comecem a voar.
- Dê aos PdJs alguns PNJs rivais: Locais de Brindol que pensam ser bravos e capazes o suficiente para salvar os prisioneiros. As pessoas poderiam estar fora de si (e talvez, eventualmente, seja necessário salvá-los), ou podem realmente ser capazes... ou pelo menos capaz de sabotar os esforços dos PdJs.

CONECTANDO RIVENROAR COM A MÃO VERMELHA DA PERDIÇÃO

Sinruth está, no fim do dia, esperançoso. Ele aspira ser parte de uma grande horda, como a que ameaçou Brindol e a região inteira na aventura: Mão Vermelha da Perdição. Nós ajustamos a linha do tempo para uma década depois, mas o tempo exato não importa. Se funcionar melhor para você, então coloque a original Mão Vermelha da Perdição em qualquer momento entre um ano e um século no passado, mas ajuste de acordo com a história, antes da aventura. Contanto que o, embelezado, conto da marcha dos hobgoblins chegue de alguma maneira aos ouvidos do novo Sinruth, as motivações do vilão estarão intactas.

Mas você não precisa ter jogado a Mão Vermelha da Perdição para jogar o “Resgate em Rivenroar”. Há meramente uma linha comum da história que conecta as duas aventuras. Os hobgoblins nesta aventura têm esperança de se transformar em algo, como o grande exército goblin que uma vez ameaçou Brindol, com completa destruição – destruição evitada, somente pelo oportuno esforço dos aventureiros.

BRIGA DE BAR!

Encontro de Nível 1 (580 XP; Os monstros não estão somente focados nos PJs)

PREPARAÇÃO

Este encontro é algo simples, que introduz os PJs uns aos outros e dão aos jogadores um pouco de prática com seus novos personagens. Da mesma forma, mostra como Brindol é surpreendida pelo ataque dos hobgoblins.

- 10 recrutas hobgoblins (H)**
- 2 goblins lâminas negras (G)**
- 8 plebeus humanos (R)**

Ponha três humanos camponeses na mesa de cartas, na parte de trás, um humano atrás do bar, e o resto dispersado em torno da taverna, ajuste como quiser. Mandar os jogadores decidirem onde seus PJs estão sentados. Os monstros começam a lutar fora do bar, e alguns deles entram pela porta da frente a cada rodada.

Uma vez que os jogadores tenham descrito ao resto da mesa como seus personagens se parecem e o que estão fazendo no bar, leia ou parafraseie a seguinte descrição:

O suave ruído do anoitecer na taverna do Chifre e Espinho é interrompido pela porta quebrada da frente, que voa de suas dobradiças para aterrissar entre as mesas mais próximas. Quatro hobgoblins correm para dentro do bar, com espadas esticadas para perfurar os fregueses mais próximos. "Por Sinruth! Pela Mão!", eles gritam.

TÁTICAS

A luta começa quando os quatro Hobgoblins estouram através da porta grunhindo. Atacam os fregueses mais próximos (provavelmente ferindo ou matando alguns deles). Então role a iniciativa.

Mais goblins vem através da porta a cada rodada. Mova as seguintes criaturas na sala, no ponto de iniciativa dos hobgoblins, em cada rodada.

2ª Rodada: 3 hobgoblins e um goblin lâmina negra entram. O lâmina negra joga uma tocha de betume nas garrafas de álcool atrás do bar.

3ª Rodada: 2 hobgoblins entram.

4ª Rodada: 1 hobgoblin e 1 goblin lâmina negra entram. O novo lâmina negra joga uma tocha de betume na mesa de cartas.

No início, os goblins atacam as pessoas mais próximas. Não mais que dois hobgoblins de cada vez, lutam contra cada PJ, com o resto ameaçando os fregueses e as raparigas de serviço. Mas na terceira rodada, os goblins definem que os PJs são os únicos que fornecem resistência e assim, começam a ignorar os outros fregueses.

Os goblins lâminas negras receberam instruções para focar-se no dano a propriedade, sendo assim, se tiverem uma chance, jogam suas tochas de betume logo que entram em ataque corpo-a-corpo.

10 Recrutas Hobgoblins (H)		Lacaio de Nível 3
Humanóide Médio Natural		38 XP cada
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 17 (19 com <i>Soldado de Falange</i>); Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12		
Deslocamento 6		
Ⓢ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. CA; Dano: 5.		
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o recruta hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)		
O recruta hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.		
Soldado de Falange		
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Atletismo +6, História +2		
For 18 (+4)	Des 14 (+2)	Sab 13 (+1)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0)	Car 9 (-1)
Equipamento armadura de couro, escudo leve, espada longa		

2 Goblins		Espreitador de Nível 1
Lâminas Negras (G)		100 XP cada
Humanóide Pequeno Natural		
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 25; Sangrando 12		
CA 16; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 11		
Deslocamento 6; veja <i>táticas de goblin</i>		
Ⓢ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+5 vs. CA; Dano: 1d6 + 2.		
➤ Tocha de Betume (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. Reflexos; Dano: 1d4; inicia um incêndio no quadrado que acertou ou errou (veja a barra lateral "Espalhando Fogo"). Cada lâmina negra tem uma tocha acesa quando entra no bar.		
Vantagem de Combate		
O goblin lâmina negra causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.		
Táticas de Goblin (reação imediata, quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)		
O goblin pode ajustar 1 quadrado.		
Sorrateiro		
Quando ajustando, um goblin lâmina negra pode mover-se para um espaço ocupado por um aliado de seu nível ou abaixo. O aliado ajusta para o espaço anterior do lâmina negra como uma ação livre.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10		
For 14 (+2)	Des 17 (+3)	Sab 12 (+1)
Con 13 (+1)	Int 8 (-1)	Car 8 (-1)
Equipamento armadura de couro, espada curta, 3 tochas de betume.		

8 Plebeus Humanos (R)		Lacaio de Nível 2
Humanóide Médio Natural		31 XP cada
Iniciativa +0	Sentidos Percepção +0	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 15; Fortitude 13, Reflexos 11, Vontade 11; veja <i>poder da turba</i>		
Deslocamento 6		
Ⓢ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. CA; Dano: 4.		
Poder da Turba		
Um plebeu humano recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos outros dois plebeus humanos numa área de 5 quadrados.		
Tendência Qualquer	Idioma Comum	
For 14 (+2)	Des 10 (+0)	Sab 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Car 11 (+0)
Equipamento clava		

Os PJs são os únicos fregueses que revidam eficazmente. Os outros fogem, congelam-se de medo, ou lutam mal, simplesmente para morrer nas espadas dos hobgoblins.

Os hobgoblins estão acostumados com a vitória fácil até agora, e não fogem mesmo quando a luta torna-se desfavorável a eles. Mas os lâminas negras podem se afastar silenciosamente se parecer que morrerão. Entretanto, não os deixe fugir sem usar as tochas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Luz brilhante. A área é iluminada por diversos lampiões.

Mesas: As mesas são todas altas o bastante para que uma pequena criatura possa se mover sob elas e ganhar cobertura fazendo isso. Saltar em cima da mesa custa 1 quadrado extra de movimento. Um personagem pode usar uma ação padrão para derrubar uma mesa, podendo então conceder cobertura a uma criatura em pé ou cobertura superior a uma criatura deitada.

O bar: O barman agacha-se atrás do bar, que fornece a cobertura contra ataques a distância e corpo-a-corpo. É necessário um teste de atletismo DC 30 para saltar por cima do bar, com um salto, enquanto parado, e um teste com DC 15 para fazê-lo correndo, no mínimo 2 quadrados. Se alguns dos quadrados atrás do bar pegarem fogo, então todos pegarão fogo no fim do turno seguinte das lâminas negras. Existe, lá atrás, material de alto teor alcoólico.

Os fregueses: Os fregueses não são todos humanos (embora a maioria seja), mas é mais fácil utilizar o bloco de estatística do humano camponês para todos eles. Assuma que eles atuam no ponto de iniciativa 0. Se um plano de ação interessante não for sugerido, apenas role 1d6 para cada um deles. Um resultado de 1 ou 2 significa que eles se congelam de medo, se encolhem, ou movem-se para atrás da cobertura mais próxima. Um 3 ou 4 significa que fugiram para fora, pela porta mais próxima, contanto que possam fazer isso sem sofrer um ataque de oportunidade. Um 5 ou 6 significa que agarram uma arma improvisada, tal como

uma cadeira, uma garrafa, ou um cutelo de mesa (um ataque +4 e dano 1d8 para eles).

Armas improvisadas: A melhor coisa sobre essa taverna (tirando a cerveja), é que está cheia de armas improvisadas, tais como cadeiras, garrafas, cutelos de mesa, espetos de churrasco e bacias de guisado quente. Atrás do seu escudo do mestre, todas as armas improvisadas são tratadas iguais: São armas 1d8 que não fornecem bônus de proficiência. Para os fregueses, isso significa que eles podem fazer ataques +4 que dão 4 de dano. Se um PJ usa uma arma improvisada, dão 1d8 + de modificador da força de dano.

Mesa de Cartas: Há 30 PO empilhados aqui. Em todo caso, os três fregueses que se sentam aqui, não fugirão - não enquanto houver dinheiro na mesa.

MANIPULANDO TODOS OS PDMs

Quase todos os PDMs nesta batalha vão ao chão em um único golpe. E o objetivo do encontro é introduzir os PJs e dar aos jogadores em sua mesa um pouco de prática com os novos personagens e as novas regras. Assim você não precisa ser rigoroso ao decidir a posição exata e o bem-estar de cada PDM - especialmente os fregueses da taverna.

Como Mestre, você tem melhores maneiras de gastar o seu tempo do que imaginando os detalhes exatos de violência de PDM contra PDM (apesar disso, quantos PDMs estão situados em seu tabuleiro?). Tudo bem lançar apenas 1d20 quando um hobgoblin atacar o taverneiro. Uma rolagem alta significa que o taverneiro morre, uma rolagem média significa que se feriu e uma rolagem baixa significa que ele está ileso. Se você quer que um hobgoblin segure o cabelo da rapariga de serviço, em uma tentativa de arrastá-la para fora, em direção à rua, apenas faça - não faça seus jogadores ficarem esperando enquanto você elabora os detalhes da imobilização



Janelas: Se uma criatura é empurrada contra as janelas na parte dianteira do bar (como por um encontrão), recebe um 1d6 de dano extra do vidro.

CONSEQUÊNCIAS

Quando os hobgoblins forem derrotados, os fregueses sobreviventes organizam algo como uma brigada do balde, no poço mais próximo para apagar o fogo. Uma, claramente ferida, patrulha da guarda da cidade, chega enquanto a brigada do balde extingue as últimas chamas, tentam rapidamente descobrir o que está acontecendo, por qualquer um que lhes queira falar (provavelmente os PJs). Esta conversa dará aos PJs tempo suficiente para terem um curto descanso, antes do encontro seguinte.

O OGRIO BOMBARDEIRO

Encontro de Nível 1 (650 XP)

PREPARAÇÃO

Os PJs lutam com mais saqueadores que ameaçam a cidade de Brindol.

1 ogro selvagem (O)

2 hobgoblins arqueiros (H)

Faça com que o ogro dobre a esquina ao norte da entrada principal da taverna, colocando a carroça de mercadorias atrás dele. Os arqueiros sobem ao topo da carroça. Um está colocando fogo nos barris com mercadoria e entregando-os para o ogro, enquanto o outro está atirando flechas nos habitantes da cidade em fuga.

Quando os jogadores colocarem as miniaturas dos PJs próximas à porta da taverna, leia:

Enquanto vocês conversam com os guardas, ouvem gritos à distância. Mas agora estes gritos estão muito mais próximos, e uma multidão de moradores chega correndo pelas ruas em direção norte.

Eles estão fugindo de uma cena curiosa: um ogro bem grande puxando uma carroça pela cintura. O ogro está com um barril em chamas numa das mãos e uma grande maça na outra. Em cima da carroça estão dois hobgoblins empunhando arcos.

TÁTICAS

Estes monstros estão interessados em promover a destruição, e eles ainda não se defrontaram com resistência à altura, então, eles demorarão a levar os PJs a sério.

Se os hobgoblins ganharem do ogro na iniciativa, eles segurarão o turno até que o ogro lance o barril que está segurando.

2 Arqueiros Hobgoblins (H) Artilheiro de Nível 3
Humanóide Médio Natural 150 XP cada

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +8; visão na penumbra

PV 39; Sangrando 19

CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 13

Deslocamento 6

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ◆ **Arma**
+6 vs. CA; Dano: 1d8 + 2.

⊗ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ◆ **Arma**
Alcance 20/40; +9 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o arqueiro hobgoblin concede +2 de bônus na próxima jogada de ataque à distância contra o mesmo alvo para um aliado numa área de 5 quadrados.

Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)

O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin

Perícias Atletismo +5, História +6

For 14 (+3) **Des** 19 (+5) **Sab** 14 (+3)

Con 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+1)

Equipamento armadura de couro, espada longa, arco longo, aljava com 30 flechas

Ogro Selvagem (O) Bruto de Nível 8
Humanóide Grande Natural 350 XP

Iniciativa +4 Sentidos Percepção +4

PV 111; Sangrando 55

CA 19; Fortitude 21, Reflexos 16, Vontade 16

Deslocamento 8

⊕ **Clava Grande** (padrão; sem limite) ◆ **Arma**
Alcance 2; +11 vs. CA; Dano: 2d10 + 5.

⊗ **Barril de Arremesso** (padrão; sem limite) ◆ **Arma**
Alcance 20; -1 vs. Reflexos; Dano: 2d6 flamejante, então o barril explode como descrito na seção *Barril de Arremesso*.

⊕ **Pancada Furiosa** (padrão; recarga [3]) ◆ **Arma**

O ogro selvagem faz um ataque com a grande clava, mas rola dois ataques e pega o melhor dos resultados.

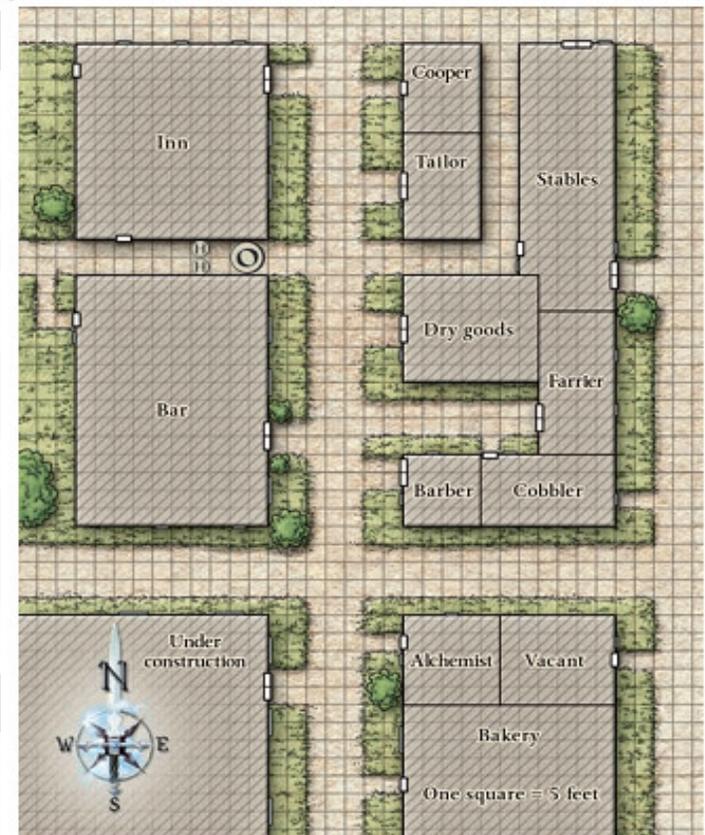
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante

For 21 (+9) **Des** 11 (+4) **Sab** 11 (+4)

Con 21 (+9) **Int** 4 (+1) **Car** 6 (+2)

Equipamento armadura de pele, grande clava

Na primeira rodada, o ogro lança o barril na direção dos PJs; ele não faz questão de acertá-los, sendo este arremesso, uma demonstração do potencial do barril (Veja as Características da Área, para regras de atingir e



errar o arremesso de barris). Um hobgoblin atira nos PJs, enquanto o outro põe fogo em outro barril a ser lançado (ação padrão), então o coloca nas mãos do ogro para a próxima rodada (duas ações menores).

Depois da primeira rodada, os hobgoblins dão suas sugestões para o que o ogro deve fazer. O ogro então se move para frente, e arremessa um barril se ninguém estiver dentro de 2 quadrados de distância ao fim dos seus 4 quadrados de movimento. Mas, uma vez que ele entre em combate corporal, ele pára de arremessar os barris, e então os dois hobgoblins atiram suas flechas.

Os hobgoblins fogem se forem reduzidos para 5 pontos de vida ou menos, ou se um dos PJs colocarem fogo na

ESPALHANDO FOGO

Se as tochas com betume dos “lâminas negras” acertarem ou não, elas iluminam o quadrado onde estão pegando fogo. Uma criatura em um quadrado pegando fogo recebe 1d6 de dano no início do turno dos lâminas negras. No fim do próximo turno dos lâminas negras, role 1d8 para cada quadrado que estiver pegando fogo para ver pra onde ele se espalha. O quadrado ao norte pega fogo em 1, o nordeste pega fogo em 2, leste em 3, sudeste em 4, sul em 5, sudoeste em 6, oeste em 7, e noroeste em 8. Através de sucessivas rodadas, o fogo deverá alastrar-se numa velocidade cada vez mais rápida.

carroça com uma tocha ou outra fonte óbvia de fogo nas mãos. O ogro não foge de imediato – por estar preso pela cintura à carroça – mas ele tenta deixar a área se for confrontado com fogo. Adicionalmente, se menos que metade dos monstros permanecerem, os demais tentarão escapar.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Carroça: a carroça mede 2x3 quadrados, com os hobgoblins montados nos 2 quadrados da frente. Enquanto preso à carroça, pela cintura, o ogro tem uma velocidade de apenas 4. Ambos, o ogro e os hobgoblins, devem gastar 2 ações padrões para libertar o ogro do puxador da carroça. Se os barris no fundo da carroça receberem pelo menos 5 de dano de fogo, eles começam a explodir. Os barris em um dos 4 quadrados no fundo da carroça detonam em cada turno. Cada explosão é um ataque +6 contra Reflexos em uma explosão de área 3, infligindo 3d6 de dano de fogo a qualquer criatura que comece seu turno em um quadrado da carroça.

Barris de arremesso: estes barris estão cheios de material impermeabilizante para telhados, inflamáveis o suficiente para fazer bombas primitivas. O ogro pode arremessar o barril flamejante como uma ação padrão. Mas o objeto é desajeitado o bastante para que se permita uma boa pontaria. Depois de escolher um quadrado como alvo do ataque, role um 1d8 (para determinar a direção) e 1d4-1 (para distância) para ver onde o barril irá cair. Este será o quadrado de origem para um ataque de explosão 1. O barril lançado pode ser arremessado até 1d4-1 quadrados para o norte em um resultado 1 em 1d8, 1d4-1 quadrados ao o nordeste em 2, leste em 3, sudeste em 4, sul em 5, sudoeste em 6, oeste em 7, e noroeste em 8.

BARRIL DE ARREMESSO

Cheio de piche para telhado, este barril é inflamável o bastante para funcionar como uma bomba primitiva.

Ação Padrão Explosão 1 (alcance de 10 quadrados)

Alvo: Todos os alvos na explosão

Ataque: Destreza vs. Reflexos

Especial: O barril de arremesso raramente atinge o local desejado pelo ogro. Veja o texto acima para detalhes.

Sucesso: 3d6 de dano flamejante.

Efeito: O quadrado de origem da explosão queima durante o resto do encontro. Qualquer personagem que entrar neste quadrado ou começar seu turno nele recebe 1d6 de dano flamejante.

CONSEQÜÊNCIAS

Uma multidão reúne-se após os PJs derrotarem o ogro, e mais guardas aproximam-se alguns minutos depois. Eles imediatamente pedem aos PJs para ajudar a defender a ponte. Mas pelo tempo que os PJs chegam à ponte, o bando de Sinruth já recuou. Os moradores de Brindol gastam o resto da noite apagando o fogo colocado pelos goblins, atendendo aos feridos, e mantendo uma vigilância nervosa nas muralhas.

LUTANDO CONTRA O OGR0 E O FOGO!

Sob condições normais, brutos de nível 8 não são apropriados para PJs de nível 1. Mas os PJs têm uma vantagem fundamental: os arreios da carroça que estão presos à cintura do ogro. A presença da carroça significa que ogro, definitivamente, não perseguirá os PJs, desta forma eles podem fugir se precisarem.

Dependendo dos PJs na sua mesa, brutos de nível 8 podem apresentar outro problema: os estremeceadores 111 pontos de vida do ogro. Alguns PJs podem infligir um monte de dano mesmo no 1º nível, e outros podem explodir a carroça enquanto o ogro está preso a ela (significando que o ogro tomará dano de explosão por 4 rodadas consecutivas). Se nenhuma destas duas situações se aplicarem na sua mesa, tudo bem se o ogro morrer um pouco mais cedo. Não faz sentido lidar com um longo combate, cujo desfecho é obvio pra todos na sua mesa.

Já com o fogo, os PJs podem apagar um quadrado adjacente de incêndio com uma ação padrão. Uma ação mínima permite com que o fogo de um quadrado adjacente não se alastre durante aquele turno. Recompense seus PJs por outros métodos criativos de apagar o fogo (como por exemplo, utilizando poderes baseados em frio para atingir um ou mais quadrados simultaneamente).

Na manhã seguinte, a extensão completa do ataque de Sinruth é conhecida, incluindo os prisioneiros que foram levados e os tesouros roubados do Salão da Grande Honra. Neste ponto os PJs recebem o trabalho oferecido pelo conselho da cidade de Brindol. Eles podem tanto, tentar rastrear os goblins através do deserto, ou podem antes, tentar interrogar um Hobgoblin capturado que se encontra preso nos depósitos da cidade.

AS CONVOCAÇÕES

O Conselheiro Eoffram Troyas é uma nova adição ao conselho da cidade de Brindol. Desta forma, ele está menos acostumado com os meios tradicionais para realizar tarefas importantes. Em pouco tempo, ele estabeleceu a reputação de uma figura pública honesta, e às vezes batalhador. Como um meio-elfo, tem mostrado pouco das tendências de boa natureza da sua raça, como a paciência.

Uma das mais recentes observações, controversas, de Troyas refere-se à sua intenção de utilizar aventureiros para ajudar a combater os recentes ataques de bandidos no Vale Elsir. Outros membros do conselho – apesar da recente história da cidade em sobreviver graças aos esforços de aventureiros – estavam em dúvida, mas dispostos a dar uma chance à política do Conselheiro Troyas – para a verem falhar. Muitos, entre as mais proeminentes figuras públicas, acreditam secretamente que a natureza descomprometida dos aventureiros faz deles, eminentemente, inadequados como defensores da cidade. Pelo menos esta é a posição pública adotada. Reservadamente, rumores circulavam nas ruas sobre desfalques e coisas do tipo dentro do conselho, fazendo com que, muitos pensassem se esses membros do conselho não estariam embolsando os fundos alocados para a contratação de aventureiros.

Assim que os PJs tiverem derrotado o ogro, relatos chegam ao Conselheiro Troyas ainda no mesmo dia. Os assaltos à cidade são um ultraje, especialmente para um homem que perdeu sua família durante a invasão da Mão Vermelha, dez anos antes. Ele não acredita cegamente nos PJs, porém, ele mesmo quer encontrá-los.

O Conselheiro tem vários objetivos neste encontro com os personagens. Antes que os prometa qualquer pagamento, quer ter certeza das suas motivações. Ele não está procurando por uma honestidade completa, mas não quer que sua fé seja em vão. Ele já tem uma vaga idéia da competência deles após a batalha com o

ogro, assim, este encontro é principalmente uma formalidade, além de uma oportunidade de interpretação. O Conselheiro Troyas é um homem sombrio, que fala de maneira metódica e cuidadosa. Ele mantém contato visual e tentativas de persuasão recebem uma longa e fria encarada, seguida por lembranças sobre a natureza da ameaça a Brindol.

Se você estiver interessado em fazer do encontro com o Conselheiro Troyas mais do que apenas um encontro de interpretação, considere o seguinte Desafio de perícias. Verifique a barra lateral de Buscas na página 7 para informações sobre as missões e suas recompensas.

DESAFIO DE PERÍCIAS

Assim que o Conselheiro Eoffram Troyas os cumprimenta solenemente, ele observa atentamente cada um de vocês. “Estou com algo em mente, e gostaria de falar com vocês sobre isto, pessoalmente – e em particular”.

Este desafio de perícias é um desafio social, que permite a Troyas determinar o caráter dos PJs, além de permitir que eles peguem o trabalho do resgate. Esta pode ser uma boa oportunidade para cada jogador introduzir-se “como personagem” e descrever o tipo de coisas que o personagem pode fazer numa situação perigosa.

Preparação: Para Troyas providenciar completa assistência, os PJs devem convencê-lo de suas boas intenções, e desta forma poderão manipular os desafios impostos por ele.

Nível: 1.

XP: 200

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: Diplomacia, Intuição, História

Diplomacia (ND 15): Você tentar convencer Troyas de que seus objetivos e as necessidades dele encaixam-se bem, ou de que é a pessoa certa para o que ele tem em mente. O primeiro sucesso com esta perícia permite o uso para perícia História (Troyas menciona sobre o ataque da Mão Vermelha, dez anos atrás).

Intuição (ND 15): Você simpatiza com Troyas e usa este conhecimento para encorajar sua ajuda. O primeiro sucesso com esta perícia revela que, qualquer uso da perícia Intimidação gerará uma falha.

História (ND 13): Você faz uma intuitiva observação sobre este ataque de dez anos atrás. Esta opção só ficará disponível após um personagem obter sucesso no uso da perícia Diplomacia, e só poderá ser utilizada desta forma, durante o desafio de perícias. **Intimidação:** Troyas recusa-se a intimidar-se pelos PJs. Cada uso desta perícia gera uma falha.

Sucesso: Troyas fecha com os PJs o acordo definido acima, assim como a promessa de “qualquer ajuda que o bom povo de Brindol possa reunir”.

Falha: Troyas fecha o acordo definido acima com os PJs, mas um pouco relutante. Além disso, os PJs encontram o resto do conselho da cidade relutante em negociar com eles (-2 de penalidade nos próximos testes feitos sob a influência do conselho, até que eles sejam bem sucedidos nesta missão), e recebem vagos alertas de que, falhas em obter resultados rápidos, podem fazer com que, outros sejam escalados no seu lugar. Finalmente, o conselho adianta metade da recompensa para eles trazerem de volta os prisioneiros capturados.

INTERROGANDO MORRIK

É improvável que este encontro termine em combate, mas mesmo assim, as estatísticas para os personagens principais são fornecidos apenas para o caso de revelarem-se necessárias.

PREPARAÇÃO

Neste desafio de perícias, os PJs tentam absorver a maior parte de informações que eles puderem de Morrik, um hobgoblin capturado na estrada pra Brindol.

As posições exatas não importam neste encontro, pois isto não é uma batalha. Assuma que os PJs estão a uma distância que permita conversarem com Morrik durante o desafio de perícias.

Quando os PJs chegarem ao Vilarejo Verde leia:

Assim como os guardas disseram, há um único Hobgoblin acorrentado no depósito. Seus ferimentos da batalha da noite anterior receberam curativos, mas um grande número de tomates no chão, próximo a ele, indica que o tratamento recebido não é dos melhores.

Ele lança um olhar cansado para vocês e diz: “eu não falar nada se seu povo não deixar eu ir”

DESAFIO DE PERÍCIAS

Nível: 1.
XP: 200

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: Blefe, Diplomacia, História, Intimidação

Blefe (ND 20): você tenta ameaçá-lo com uso de violência ou um longo aprisionamento. Se você convencer os guardas de ajudá-lo nestas ameaças, você recebe +5 de bônus no teste.

Diplomacia (ND 15): Você tenta fechar um acordo. Se os guardas ouvirem você oferecer diretamente a liberdade a Morrik, eles dirão ao prisioneiro: “Você não sairá daqui seu Hobgoblin.” Isto encerra com esta tentativa de aproximação.

História (ND 13): você pergunta sobre a insígnia de uma mão vermelha na túnica do hobgoblin, na tentativa de fazê-lo falar sobre o bando de Sinruth e seus planos.

Intimidação (ND 15): você usa ameaças sutis ou contundentes envolvendo a segurança de Morrik. Uma falha significa que ele não te respeita como um guerreiro; isto encerra esta aproximação e aumenta a ND sobre os outros testes em 2 durante o desafio.

Soldado Hobgoblin		Soldado de Nível 3	
Humanóide médio natural		Humanóide médio natural	
150 XP		150 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra		
PV 47; Sangrando 23			
CA 20 (22 com <i>soldado de falange</i>); Fort 18, Reflexos 16, Vontade 16			
Deslocamento 5			
Ⓛ Mangual (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.			
⬇ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.			
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)			
O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.			
Soldado de Falange			
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Atletismo +10, História +8			
For 19 (+5)	Des 14 (+3)	Sab 14 (+3)	
Con 15 (+3)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual			

Sucesso: Os PJs descobrem que Sinruth é o líder dos goblins, e ele pretende reunir um exército e erguer uma espécie de feudo para si. Os goblins estão usando as catacumbas sob as ruínas do Castelo Rivenroar como base por enquanto. Morrik e os outros hobgoblins estavam sob ordens para fazer prisioneiros durante o ataque para

2 Guardas Humanos		Soldado Nível 3	
Humanóide médio natural		Humanóide médio natural	
150 XP cada		150 XP cada	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +6		
PV 47; Sangrando 23			
CA 18; Fortitude 16, Reflexos 15, Vontade 14			
Deslocamento 5			
⬇ Alabarda (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
Alcance 2; +10 vs. CA; Dano: 1d10 + 3 e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do guarda humano.			
Ⓛ Ataque Poderoso (padrão; recarga □ □) ⚔ Arma			
Requer Alabarda; Alcance 2; +10 vs. CA; Dano: 1d10 + 7 e o alvo é derrubado.			
⤴ Besta (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
Alcance 15/30; +9 vs. CA; Dano: 1d8 + 2.			
Tendência Imparcial		Idiomas Comum	
Perícias Manha +7			
For 16 (+4)	Des 14 (+3)	Sab 11 (+1)	
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)	Car 12 (+2)	
Equipamento cota de malha, alabarda, besta com 20 virotes			

entregá-los aos “horrores mortos-vivos” que guardam parte do lar dos goblins. Morrik desenha um mapa bem tosco do caminho da montanha que leva ao Castelo Rivenroar.

Morrik não sabe nada sobre os tesouros tomados do Salão da Grande Honra. “Deve ter sido o próprio Sinruth, imagino, porque ele não falou nada sobre isto”, ele diz.

Fora isso, se os PJs usaram História em pelo menos dois dos sucessos obtidos, eles descobrem que, Sinruth e os goblins vêm a si mesmos como descendentes da Horda da Mão Vermelha, que

NENHUMA TOLICE ÁSPERA

Os guardas da cidade não se preocupam com ocasionais bofetões ou socos, e eles não são contra ameaças de violência (desde que o próprio teste de Intuição deles revele que os PJs estão realmente representando uma ameaça ao invés de apenas tentar assustar). Sob a vigilância de toda a cidade, entretanto, eles não usam freqüentemente a violência. “Nós precisamos que ele fique em boas condições e bem tratado para ser interrogado”, um guarda diz. “E a última coisa que esta cidade precisa agora é de um linchamento”.

O outro guarda aponta um diferente (mas eficiente) argumento para não espancar o prisioneiro. “Goblins são covardes de coração, e se você começar a quebrar seus dedos ou coisa parecida, eles irão dizer qualquer coisa só para parar a dor. Você não conseguiria mais do que um monte de mentiras”, ele diz a um PJ, fora do alcance da audição do Hobgoblin.

ameaçou Brindol anos atrás. Mas, também é dedutível para um conhecedor de história, que eles não têm nenhuma conexão atual com a histórica Mão Vermelha. Eles estão usando a insígnia da Mão Vermelha de cabeça pra baixo, de forma estúpida.

Falha: Como sucesso, exceto que o mapa de Morrik leva os PJs numa rota tortuosa para Rivenroar – um caminho que os leva para um ninho de Kruthiks.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Guardas da Cidade: Os dois guardas aqui receberam ordens muitos simples do conselho da cidade. Mantenha o prisioneiro vivo... mas mantenha o prisioneiro. Eles não permitem levar o prisioneiro para fora do depósito.

Depósitos: O Hobgoblin está acorrentado pela cabeça e braços ao local. Libertá-lo requer o uso da chave dos guardas ou os PJs devem de alguma forma, abrir a fechadura sem serem notados pelos guardas. Então levará uma ação padrão para levar Morrik pra fora do depósito.

RASTREANDO OS GOBLINS

Firme na trilha dos hobgoblins e seus cativos, os PJs seguem para dentro das montanhas ao nordeste de Brindol. Neste desafio de perícias, eles devem rastrear os goblins até seu covil, enquanto permanecem a salvo dos outros perigos da região selvagem.

Durante o desafio, os PJs rolam vários conjuntos de teste de perícias; cada conjunto é igual aproximadamente, a uma ou duas horas de viagem. Normalmente um personagem testa Natureza, outro testa Percepção, e todo mundo testa Resistência. Em cada conjunto de testes, um personagem só pode ajudar um teste de outro personagem.

DESAFIO DE PERÍCIAS

Nível: 1

XP: 300

Complexidade: 3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias: Percepção, Natureza e Tolerância.

Percepção (ND 18): Um ou mais PJs procuram por sinais de que os hobgoblins passaram por aquele caminho e se não, mantêm o resto dos viajantes na trilha. Apenas um personagem pode tentar fazer esse teste em cada conjunto de testes, mas outro personagem pode ajudar se já não tiver ajudado outro teste (veja a frente). Se o PJ tiver o mapa de Morrik (mesmo sendo o mapa bom ou o mapa que leva até kruthiks), eles podem se preocupar menos em seguir a trilha dos goblins e ganham um bônus de +5 no teste. Um teste bem sucedido conta como um sucesso para o desafio de perícias (máximo cinco sucessos). Uma falha no teste significa que aquele PJ perdeu o caminho temporariamente, estendendo a duração do caminho uma hora.

Natureza (ND 15): Um ou mais PJs usam seu talento para guiar o grupo através de becos sem saída e perigos naturais, como rochas inclinadas instáveis. Apenas um personagem pode tentar fazer esse teste em cada conjunto de testes, mas outro personagem pode ajudar se ele já não tenha ajudado outro teste (veja a frente). Um teste bem sucedido conta como um sucesso para completar o desafio de perícias (no máximo, cinco sucessos). Uma falha no teste indica que os PJs tiveram que pegar um desvio traiçoeiro, que adicionou uma hora a trilha, e requer de cada PJ um sucesso em um teste de ND 10 em Atletismo ou perderá um pulso de cura de uma queda desagradável ou outro acidente (esse teste de Atletismo não conta como sucesso ou falha para o desafio de perícias).

Tolerância (ND 10): Em cada conjunto de testes, cada personagem deve rolar um teste de Tolerância para resistir aos efeitos da altitude e exposição ao mau tempo da montanha. Se ao menos três personagens

no grupo obterem sucesso, isso conta como um sucesso para o desafio de perícias (no máximo quatro sucessos; mas continue rolando depois de ter alcançado esse número para constatarem falhas). Se dois personagens obtiverem sucesso, não é considerado um sucesso nem uma falha. Se um ou nenhum personagem obtiver sucesso, cada membro do grupo perde um pulso de cura, e ainda conta como falha para o desafio. Para cada dois personagens a mais no grupo, acima de cinco, adicione 1 para o número de rolagens bem sucedidas. Para cada dois personagens a menos que cinco, diminua por 1.

Sucesso: Os PJs chegaram sem acidentes às ruínas do Castelo de Rivenroar. A trilha levou 8 horas, mais uma hora por falha em testes de Percepção e Natureza.

Falha: A trilha levou os PJs diretamente para um covil de monstros. Use o encontro Kruthik se os PJs não receberam nenhum mapa ou nem o mapa bom de Morrik. Se os PJs terminaram com o mapa ruim, eles terão o encontro Kruthik de qualquer jeito. Nesse caso, deixe-os tropeçar nas áreas de caça de um urso da caverna.

Depois de lidarem com o monstro, os PJs ainda não chegarão ao Castelo de Rivenroar. Eles devem repetir o desafio com complexidade 1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas) para chegarem a Rivenroar depois disso.

Urso da Caverna		Bruto de Elite de Nível 6	
Fera média natural		500 XP	
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +5; visão no escuro		
PV 170; Sangrando 85			
CA 20; Fortitude 21, Reflexos 17, Vontade 18			
Testes de Resistência +2			
Deslocamento 8			
Pontos de Ação 1			
↓ Garra (padrão; sem limite)			
+10 vs. CA; Dano: 2d8 + 5.			
← Fúria do Urso da Caverna (padrão; recarga ☐, ☐)			
Explosão de Contato 1; inimigos alvos; +10 vs. CA; Dano: 2d8+5.			
Tendência Imparcial	Idiomas —		
For 20 (+8)	Des 13 (+4)	Sab 14 (+5)	
Con 15 (+5)	Int 2 (–1)	Car 12 (+4)	

EMBOSCADA KRUTHIK

Encontro de Nível 2 (600 XP)

PREPARAÇÃO

Os PJs encontram os kruthiks caçadores de uma ou duas maneiras: falhando no interrogatório do Morrik ou falhando no desafio de rastrear os hobgoblins.

2 kruthik adultos (A)

2 kruthik jovens (J)

Os kruthiks adultos e jovens emergem do túnel abaixo da pedra ao norte quando os PJs chegarem quase no meio do mapa. No meio do caminho da batalha, podem se juntar a essas criaturas:

4 kruthik infantes (no ninho ao oeste)

Quando os PJs tiverem se posicionado pelo caminho, leia:

Esse desfiladeiro curva-se sobre dois cumes. De repente, barulhentas criaturas parecidas com insetos armadurados, emergem do chão logo ao norte de vocês e se movem em sua direção.

TÁTICAS

Os kruthiks jovens se jogam na batalha imediatamente, enquanto os adultos se protegem atrás. Os adultos usam os seus Espinhos tóxicos na primeira rodada. Os Kruthiks não fogem, mas podem recuar para o oeste, esperando chegar onde os filhotes estão.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

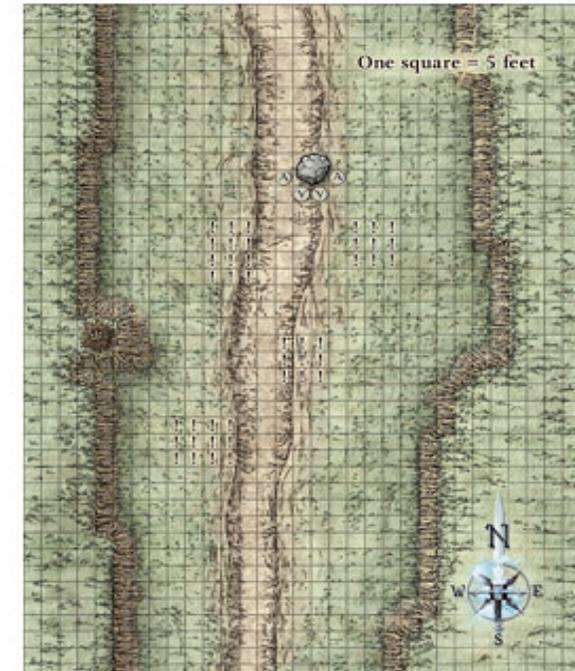
Chão fraco: A marca (!), posicionada no mapa, tem apenas uma camada fina de rocha acima das tocas dos kruthiks. Necessita de um sucesso no teste ND 15 de Percepção ou Exploração para notar rachaduras no círculo que indica a presença das tocas.

Kruthik Adulto (A)		Bruto de Nível 4
Fera média natural (réptil)		175 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra; Sentido sísmico 10	
Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.		
PV 67; Sangrando 33		
CA 17; Fortitude 14; Reflexos 15; Vontade 13		
Deslocamento 6, escavar 3 (túneis), escalar 6		
⬇ Garra (padrão; sem limite)		
+8 vs. CA; Dano: 1d10+3		
☛ Espinhos Tóxicos (padrão, recarga) ♦ Veneno		
Alcance 5; o kruthik executa 2 ataques contra dois alvos diferentes; +7 vs. CA; Dano: 1d8+4 mais 5 de dano contínuo de veneno e o alvo fica lento (TR encerra os dois efeitos).		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 17 (+5)	Des 18 (+6)	Sab 12 (+4)
Con 17 (+5)	Int 4 (-1)	Car 8 (+1)

Kruthik Jovem (J)		Bruto de Nível 2
Fera pequena natural (réptil)		125 XP cada
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra; Sentido sísmico 10	
Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.		
PV 43; Sangrando 21		
CA 15; Fortitude 13; Reflexos 14; Vontade 11		
Deslocamento 8, escavar 2 (túneis), escalar 8		
⬇ Garra (padrão; sem limite)		
+5 vs. CA; Dano: 1d8+2		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 15 (+3)	Des 16 (+4)	Sab 10 (+1)
Con 13 (+2)	Int 4 (-1)	Car 6 (-1)

Se um PJ pisar em um desses quadrados, a área do chão fraco desaba. O PJ deve imediatamente fazer um teste de resistência ou cairá 3 metros (tomando 1d10 de dano). PJs que caírem se encontrarão no fundo de um poço raso. Precisarão de um teste de Atletismo ND 15 para escalar de volta à superfície.

Os kruthiks automaticamente sentem o chão fraco com o sentido sísmico, então eles não caem. Um PJ observador (ND 10 em Intuição) pode notar que eles às vezes tomam um caminho circular sem nenhuma razão.



Kruthik Infante (I)		Lacaio de Nível 2
Fera pequena natural (réptil)		31 XP cada
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +0; visão na penumbra; Sentido sísmico 10	
Horda Mordedora aura 1; um inimigo que terminar seu turno na aura sofre 2 pontos de dano.		
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 15; Fortitude 13; Reflexos 15; Vontade 12		
Deslocamento 8, escavar 2 (túneis), escalar 8		
⬇ Garra (padrão; sem limite)		
+5 vs. CA; Dano: 4		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 13 (+1)	Des 16 (+3)	Sab 10 (+0)
Con 13 (+1)	Int 4 (-3)	Car 6 (-2)

Ninho kruthik: No oeste, a uma pilha de rochas que escondem o ninho onde os kruthik filhotes vivem. Os filhotes não se juntam à luta a menos que um PJ busque cobertura nas rochas até quatro quadrados do ninho deles.

Inclinações íngremes: As inclinações de cada lado do caminho são consideradas terreno difícil para criaturas subindo, mas não se movendo para baixo.

VAGUEANDO NA REGIÃO SELVAGEM

Há uma rápida caminhada de 8 horas entre Brindol e Rivenroar, então muitos grupos escolherão fazer um descanso prolongado perto de Rivenroar antes de continuar ou voltar.

Se seu grupo preferir voltar para Brindol, e você quiser dar a eles um pouco de trabalho, considere usar esse desafio de perícias opcional para quaisquer ou todas as jornadas entre Brindol e Rivenroar.

Ajustes: Os PJs devem usar seu conhecimento da região selvagem, para escapar de perigos e monstros, viajando entre Brindol e as catacumbas de Rivenroar.

Nível: 1

XP: 100

Complexidade: 1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: *Percepção, Natureza e Tolerância.*

Especial: Depois que os PJs tenham feito a viagem entre Brindol e Rivenroar em ambas as direções, eles ganham bônus de +2 para todos testes toda vez que eles tenham que repetir esse desafio.

Percepção (CD 20): Você nota um atalho. Isso não contribui diretamente para o sucesso, mas isso dá a cada personagem do grupo um bônus de +2 para o próximo teste de Tolerância ou Natureza feito como parte do desafio. Cada personagem pode tentar fazer esse teste (ou ajudar no teste de Percepção do outro) apenas uma vez, e testes não-sucedidos não contam como falha para o desafio de perícias.

Natureza (CD 12): Você mantém a direção e evita locais de perigos comuns em montanhas (máximo de três sucessos). Se esse teste falhou duas vezes durante o mesmo desafio, o grupo se perde o suficiente para que

eles percam um pulso de cura tentando caminhar de volta para trilha e 1 hora é adicionada à duração do rastreamento. Até dois personagens podem ajudar nesse teste.

Tolerância (CD 10): Todos os personagens devem rolar um teste de Tolerância para evitar os rigores de viajar na região selvagem, como exposição aos elementos e infortúnios mundanos, tais como tornozelos torcidos e a exaustão. Cada teste bem sucedido conta como sucesso para o desafio de perícias (máximo de três sucessos). Se nenhum personagem obtiver sucesso, cada membro do grupo perde um pulso de cura, em adição a contar como uma falha para o desafio, e todo mundo deve rolar de novo um teste de Tolerância. Cada personagem pode ajudar apenas outro personagem no teste de Tolerância feito como parte desse desafio.

Sucesso: Os PJs chegam a Brindol ou Rivenroar sem acidentes depois de 8 horas de viagem.

Falha: jogue 1d100 e olhe na tabela abaixo e comece o encontro combativo com os monstros indicados. Depois de lidar com o monstro, os PJs precisam começar o desafio mais uma vez para chegar ao destino pretendido.

ENCONTROS SELVAGENS

d%	Monstros
01-10	2 kruthiks adultos, 2 kruthiks jovens
11-20	3 panteras faéricas
21-30	3 dragonetes furiosos
31-40	1 vinha horrenda, 3 stirges
41-50	3 lobos atroztes
51-60	3 aranhas salto mortal
61-70	5 hienas
71-80	1 urso da caverna
81-90	2 javalis atroztes
91-100	3 hipogrifo

RIVENROAR

Sinruth quer construir um exército e criar um feudo para si, mas para isso, ele soube que precisava de um lugar para seu centro de comando, então procurou por um. Quando encontrou as catacumbas do Castelo de Rivenroar, Sinruth decidiu que aquilo poderia servir como ponto de partida – e talvez expandir, como se mostrou necessário depois. Assim, ele se pôs a trabalhar limpando o local e fazendo alianças quando encontrou necessidade para elas.

O castelo e as catacumbas abrigaram à família Rivenroar (vivos e mortos) há muito tempo. Algumas outras famílias locais também usaram as catacumbas como um local de enterros. Estas famílias e o Rivenroar tiveram mais de uma coisa em comum, mas agora, somente aqueles que sabem o que estão olhando, enquanto viajam através das catacumbas, podem descobrir: uma reverência para Vecna. Agora o castelo e as catacumbas abrigam um conjunto muito diferente de habitantes do que aqueles que o construíram há muito tempo poderiam ter previsto.

ELEMENTOS COMUNS DE MASMORRAS

As catacumbas de Rivenroar foram construídas há aproximadamente uma década, tendo então, sua arquitetura notavelmente resistente.

Portas: Nenhuma porta está trancada, embora todas tenham travas deslizantes simples, acessíveis em ambos os lados. Elas existem meramente para a privacidade daqueles que visitam seus antepassados - medidas defensivas contra ladrões de túmulos (tais como os magmas com garras, o evistro, e pelo menos alguns mortos-vivos) são mais letais. As portas abrem em ambos os sentidos, e abafam o som melhor do que a maioria das portas. Todos os CDs para escutar através de uma porta (descrita na página 37 do *Guia do Mestre*) é 5 a mais do que ela seria de outra maneira.

VISÃO GERAL DE RIVENROAR

As catacumbas agora estão sob os cuidados do bando de Sinruth, e eles não estão tendo muito cuidado no tratamento das coisas, durante sua ocupação. Com a adição dos prisioneiros, algumas áreas servem como uma espécie de prisão.

1. CÂMARA DA CHAMA DESCONTROLADA

Sala 1: Aqui, portas de ferro dão acesso às áreas das catacumbas, e quatro defensores montam guarda.

Encontro Tático: “Câmara da Chama Descontrolada” (página 25).

2. VIVEIRO GOBLIN

Salas 2 e 3: A primeira sala aqui serve como alojamento dos hobgoblins, e o corredor dá acesso à maioria dos níveis. Sete criaturas estão nesta área.

Encontro Tático: “Viveiro Goblin” (página 26)

3. SALA DO PORTAL

Sala 4: O portal nesta sala, às vezes permite que criaturas cheguem até aqui através dele – trata-se de um portal de sentido único. Uma Gelatina Ocre e dois espectros estão nesta sala.

Encontro Tático: “Sala do Portal” (página 28).

4. CRIPTA DE VON URSTADT

Salas 5 e 6: A Cripta tem alcovas contendo membros falecidos do clã Von Urstadt, mais algumas surpresas, que incluem dois magma com garras e dois gnomos. *Prisioneiro:* Sertanian.

Encontro Tático: “Cripta Von Urstadt” (página 29).



Pisos: Os pisos são feitos de laje – ligeiramente escorregadios porque as catacumbas estão úmidas, mas não oferecem riscos.

Tetos: Vigas espessas de madeiras sobem até o teto. A maioria está a 3 metros acima do chão perto das paredes e 4,50 metros de altura no centro das salas.

Sarcófago: Muitas das salas têm um sarcófago de pedra. A maioria tem o nome da família esculpido e o ano da morte, indicando que foram enterrados aproximadamente há 300 anos. Alguns apresentam a silhueta do falecido esculpido na tampa, enquanto outros possuem desenhos abstratos. O esqueleto dentro de cada sarcófago encontra-se mofado devido à umidade e a maioria dos trajes de enterro já apodreceu há muito tempo. É preciso um teste

bem sucedido de força ND 20 para empurrar a tampa de um sarcófago. Até dois PJs podem ajudar o PJ que faz a tentativa.

Alcovas: As alcovas nas paredes são outra técnica comum de enterro aqui nas catacumbas. Os esqueletos estão nas mesmas péssimas condições, que aqueles encontrados nos sarcófagos. Cada alcova vai até 0,60 a 0,90 metros na parede. Às vezes uma seção da parede tem três alcovas (em cima, no meio e embaixo).

Escadas: Todas as escadas são terreno difícil. Diferente da escada metálica em espiral entre as salas 8 e 9, todas as escadas são feitas de laje.



5. ÁREA DAS TEIAS DE ARANHA

Sala 7: Ettercaps aguardam nesta sala. *Prisioneiro:* o corpo de Kartenis está aqui.

Encontro Tático: “Área das Teias de Aranha” (página 30).

6. CRIPTA DA FAMÍLIA RIVENROAR

Salas 8 e 9: Enquanto os hobgoblins vivem na primeira sala (juntamente com um guarda dragonete), altares, sarcófagos, e inscrições estão entre as características da sala abaixo.

Encontro Tático: “Cripta Família Rivenroar” (página 31).

7. CÂMARA FRESCA

Sala 10: Esta sala apresenta alguns ratos atrozés e gnomos. As estátuas são de panteras deslocadoras. *Prisioneiro:* Mirtala. Mirtala está quase catatônica, e requer atenção especial para ser resgatada (veja a barra lateral).

Encontro Tático: “Câmara do Afresco” (página 33).

8. CÂMARA DOS COGUMELOS

Salas 11 e 12: Vários cogumelos crescem nesta sala, que é defendida por dois dragonetes furiosos. *Prisioneiro:* Zerriksa.

Encontro Tático: “Câmara do Cogumelo” (página 34).

9. CRIPTA DE VON JALLACH

Salas 13 e 14: Uma armadilha no chão e alguns enxames são as características mais óbvias da primeira sala. Runas decoram a sala seguinte. Dois dragonetes presas-afiadas e um gnomo estão nesta sala. *Prisioneiro:* Adronsius.

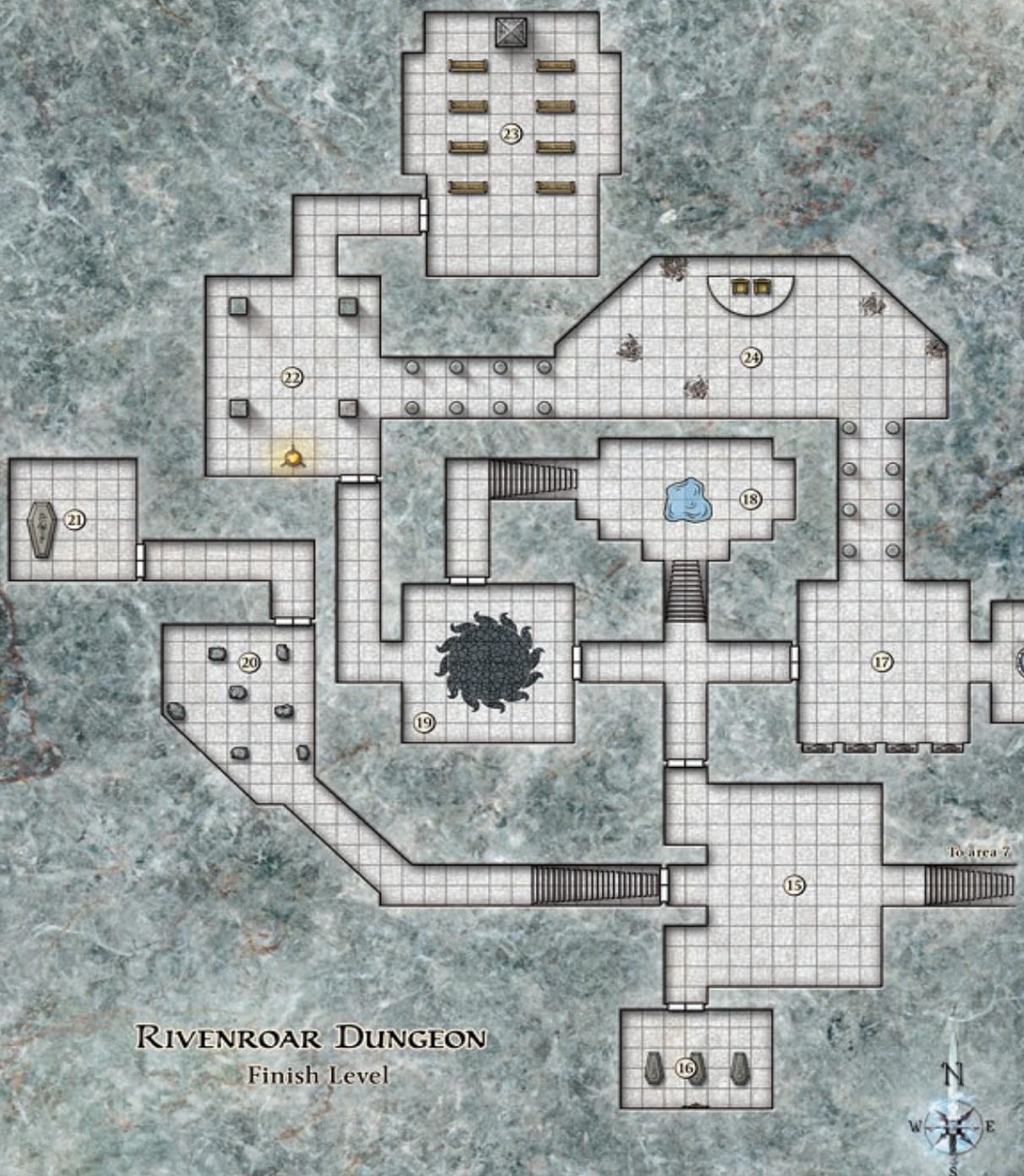
Encontro Tático: “Cripta Von Jallach” (página 35).

10. CRIPTA DE VON ADREZ-KAUTHIN

Salas 15 e 16: Hobgoblins guardam a primeira sala, que se avança para a próxima. Dentro dela estão um goblin e dois dragonetes cuspidores. *Prisioneiro:* Jalissa.

Encontro Tático: “Cripta Von Adrez-Kauthin” (página 37).

One square = 5 feet



Induzindo Mirtala a Falar

Será necessário um esforço significativo para convencer Mirtala a falar aos PJs o que ela sabe – ou qualquer coisa, para dizer a verdade.

Nível: 1.

XP: 100

Complexidade: 1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: *Blefe, Diplomacia, Intimidação, Intuição.*

Blefe (CD 15): Você induz Mirtala a acreditar que ela já conhece você lá de Brindol. Os PJs podem obter apenas um único sucesso desta forma.

Diplomacia (ND 15): Você persuade Mirtala a sair de sua concha, convencendo-a de que ela agora está segura.

Intuição (CD 10): Você pode deduzir que Mirtala porta alguma espécie de problema mental sério. Isto garante um bônus de +2 nos testes de Diplomacia feitos durante o desafio. Os PJs podem obter apenas um único sucesso desta forma.

Intimidação (CD 15): Você ameaça Mirtala (direta ou indiretamente) como consequência por ela não estar cooperando. Uma falha encerra com esta aproximação e aplica uma penalidade de -2 para outros testes feitos durante o desafio.

Sucesso: Mirtala fala aos PJs o que ela sabe, como descrito na página 33.

Falha: Mirtala humildemente segue os PJs por onde eles forem mas não diz coisa alguma.

CÂMARA DA CHAMA DESCONTROLADA

Encontro de Nível 1 (550XP)

PREPARAÇÃO

Este é um combate bastante direto.

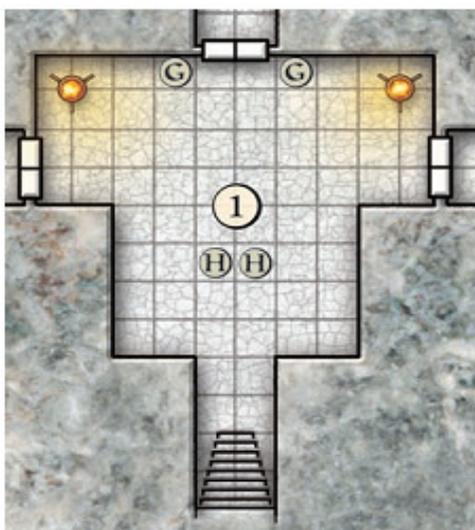
- 2 hobgoblins soldados (H)
- 2 goblins franco-atiradores (G)

Quando os PJs descerem para as catacumbas, leia:

Dois hobgoblins empunhando mangual estão de prontidão no centro desta câmara escura. Braseiros flanqueiam a porta dupla na parede norte. Dois goblins empunhando bestas estão na frente desta porta.

Se os personagens possuem um valor de Percepção Passiva de 15 ou mais, leia:

Você pode distinguir tênues ranhuras no piso que começam debaixo do braseiro e estendem-se para a parede sul.



TÁTICAS

Os hobgoblins colocam-se na frente dos franco-atiradores. Um dos franco-atiradores gasta um ação menor para abrir uma das portas centrais para colocar os braseiros em movimento. Todos os monstros sabem como evitar os jatos de chama.

Se reduzidos a 5 PV ou menos, um goblinóide foge através da saída mais próxima, deixando o próximo cômodo em alerta e reunindo seus moradores durante o resto do dia.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os braseiros geram uma luz brilhante com alcance de 10 quadrados.

Braseiros: Quando uma das portas nesta câmara está aberta, os braseiros começam a mover-se norte e sul nas ranhuras do chão. Eles movem-se no ponto de iniciativa 10, e atiram um jato de chamas de um dos braseiros para o outro no ponto de iniciativa 0. O fogo mesmo não é uma armadilha.

2 Atiradores Goblins (G)		Artilheiro de Nível 2	
Humanóide pequeno natural (goblin)		Humanóide médio natural	
125 XP cada		150 XP	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 31; Sangrando 15	CA 16; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 11	PV 47; Sangrando 23	CA 20 (22 com soldado de falange); Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 16
Deslocamento 6; veja táticas de goblin		Deslocamento 5	
⚔ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma		⚔ Mangual (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; Dano: 1d6 + 2.		+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.	
🏹 Besta de Mão (padrão; sem limite) ♦ Arma		⚔ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 10/20; +9 vs. CA; Dano: 1d6 + 4.		Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.	
Franco-Atirador		Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)	
Quando um atirador goblin realizar um ataque à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.		O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.	
Vantagem de Combate		Soldado de Falange	
O atirador goblin causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.		Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.	
Táticas de Goblin (reação imediata, quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)		Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
O goblin pode ajustar 1 quadrado.		Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12	Perícias Atletismo +10, História +8
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin	For 14 (+3)	Des 18 (+5)
Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12	For 19 (+5)	Des 14 (+3)	Sab 13 (+2)
For 14 (+3)	Des 18 (+5)	Sab 14 (+3)	Con 13 (+2)
Des 18 (+5)	Sab 13 (+2)	Con 15 (+3)	Int 8 (+0)
Sab 13 (+2)	Con 13 (+2)	Int 11 (+1)	Car 8 (+0)
Con 13 (+2)	Int 8 (+0)	Car 8 (+0)	
Equipamento armadura de couro, espada curta, besta de mão com 20 virotes		Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual	

Ele foi planejado para impressionar os membros da família.

Na iniciativa 10, mova cada um dos braseiros ao sul por 1 quadrado. Se uma criatura estiver no seu caminho, o braseiro faz um ataque +5 Vs. Fortitude. Se o braseiro acertar, ele empurra a criatura 1 quadrado. Se errar, nenhum dos braseiros move-se neste turno. Quando os braseiros alcançarem a parede, comece a movê-los 1 quadrado ao norte em cada turno.

No ponto de iniciativa 0, os braseiros mandam um jato de chamas de um para o outro, alternando entre esquerda e direita. Os braseiros fazem um ataque (+5 vs. Reflexo) contra cada criatura no caminho. Se o braseiro acertar, ele inflige 1d6 de dano de fogo.

Portas: Estas portas de ferro que protegem os limites do interior do castelo, possuem tranca, mas não fechaduras. A porta oeste tem uma placa ornamental onde se lê "Para Von Urstadt". A porta norte tem outra: "Para Família Rivenroar". Na porta leste: "Para Von Jallach".

2 Soldados Hobgoblins (H)		Soldado de Nível 3	
Humanóide médio natural		Humanóide médio natural	
150 XP		150 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra	Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; Sangrando 23	CA 20 (22 com soldado de falange); Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 16	PV 47; Sangrando 23	CA 20 (22 com soldado de falange); Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 16
Deslocamento 5		Deslocamento 5	
⚔ Mangual (padrão; sem limite) ♦ Arma		⚔ Mangual (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.		+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.	
⚔ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ♦ Arma		⚔ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.		Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.	
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)		Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)	
O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.		O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.	
Soldado de Falange		Soldado de Falange	
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.		Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin	Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, História +8	Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12	Perícias Atletismo +10, História +8	Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12
For 19 (+5)	Des 18 (+5)	For 19 (+5)	Des 18 (+5)
Des 14 (+3)	Sab 13 (+2)	Des 14 (+3)	Sab 13 (+2)
Sab 14 (+3)	Con 13 (+2)	Sab 14 (+3)	Con 13 (+2)
Con 15 (+3)	Int 8 (+0)	Con 15 (+3)	Int 11 (+1)
Int 11 (+1)	Car 8 (+0)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)
Car 8 (+0)		Car 10 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual		Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual	

VIVEIRO GOBLIN

Encontro de Nível 1 (500 XP)

PREPARAÇÃO

A sala 2 serve como alojamento básico dos hobgoblins e a sala 3 é o corredor central que fornece acesso à maior parte deste nível.

1 hobgoblin soldado (H)

2 goblins franco-atiradores (G)

4 hobgoblins buchas de canhão (R)

Os hobgoblins começam em grupo, na sala 2 e os goblins estão na área 3.

Quando os PJs alcançarem a entrada ao sul, leia:

Esta sala em forma de L tem portas nas paredes norte e oeste. Um grupo de hobgoblins irritados está perto do meio da sala. Ao redor da sala encontram-se sacos de dormir, bolsas e uma assadeira perto do braseiro. Uma fissura estreita no teto leva a fumaça do braseiro para longe.

Quando os PJs alcançarem a área 3, leia:

O corredor estende-se ao norte, entrando na escuridão. Um buraco irregular no chão preenche toda a largura da passagem a uns 3 metros adiante. Duas cordas caem do teto e estendem-se para baixo no poço.

TÁTICAS

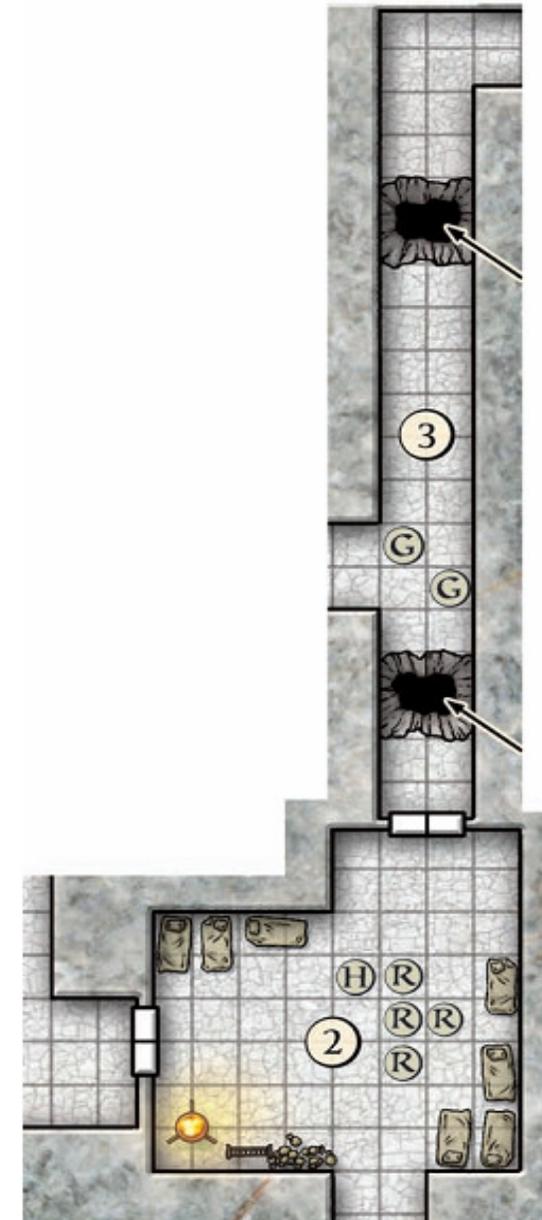
Os hobgoblins tentam usar seu número superior para cercar os PJs. Os goblins entram na batalha, rolando iniciativa logo antes de começar a segunda rodada.

Os hobgoblins lutam até caírem, mas os goblins reduzidos a 10 pontos de vida, ou menos, fugirão para o norte, para a sala 3 e colocarão as salas 8 e 9 em alerta por 10 minutos. Os goblins franco-atiradores pulam ou usam as cordas para atravessarem os poços da sala 3.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O braseiro na sala 2 fornece luz brilhante para 10 quadrados. A sala 3 possui apenas a luz que os PJs trouxeram com eles.

Poços: É uma queda de 6 metros (e 2d10 de dano) para dentro da sala 11. Criaturas podem ignorar o poço com um teste bem sucedido de Atletismo ND 10 (ND 20 se não começarem correndo) ou um teste de Acrobacia ND 12 (para balançar através da corda). Os goblins tentam um teste de Atletismo ND 10 (com +3) se eles começarem correndo e um teste de Acrobacia ND 12 (com +5) se não o fizerem.



4 Recrutas Hobgoblins (H)	Lacaio de Nível 3
Humanóide Médio Natural	38 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)	
CA 17 (19 com <i>soldado de falange</i>); Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12	
Deslocamento 6	
Ⓣ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; Dano: 5.	
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o recruta hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)	
O recruta hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.	
Soldado de Falange	
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, História +2	
For 18 (+4)	Des 14 (+2) Sab 13 (+1)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0) Car 9 (-1)
Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa	

2 Atiradores Goblins (G)	Artilheiro de Nível 2
Humanóide pequeno natural (goblin)	125 XP cada
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +2; visão na penumbra
PV 31; Sangrando 15	
CA 16; Fortitude 12, Reflexos 14, Vontade 11	
Deslocamento 6; veja <i>táticas de goblin</i>	
Ⓣ Espada Curta (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; Dano: 1d6 + 2.	
Ⓣ Besta de Mão (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 10/20; +9 vs. CA; Dano: 1d6 + 4.	
Franco-Atirador	
Quando um atirador goblin realizar um ataque à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.	
Vantagem de Combate	
O atirador goblin causa +1d6 pontos de dano contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.	
Táticas de Goblin (reação imediata, quando não for atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O goblin pode ajustar 1 quadrado.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12	
For 14 (+3)	Des 18 (+5) Sab 13 (+2)
Con 13 (+2)	Int 8 (+0) Car 8 (+0)
Equipamento armadura de couro, espada curta, besta de mão com 20 virotes	

Soldado Hobgoblin (H)	Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural	150 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; Sangrando 23	
CA 20 (22 com <i>soldado de falange</i>); Fort 18, Reflexos 16, Vontade 16	
Deslocamento 5	
Ⓣ Mangual (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.	
Ⓣ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.	
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)	
O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.	
Soldado de Falange	
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, História +8	
For 19 (+5)	Des 14 (+3) Sab 14 (+3)
Con 15 (+3)	Int 11 (+1) Car 10 (+1)
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual	



SALA DO PORTAL

Encontro de Nível 2 (650 XP)

PREPARAÇÃO

Essa sala é o destino de um portal de mão-única, de outro castelo, de uma era passada – e às vezes, monstros atravessam o portal.

- 1 gelatina ocre (O)
- 2 espectros

O encontro não começa até que os PJs parem por mais do que alguns minutos para examinarem a imagem do castelo.

Quando os PJs entrarem na câmara, leia:

A imagem no meio dessa sala mostra imagens cintilantes de um castelo sinistro no meio de um pântano.

Se os PJs examinarem a imagem mais de uma rodada, leia:

Uma criatura lodosa desliza através da imagem e rola para cima de vocês.

TÁTICAS

A gelatina ocre vem através do portal quando detectar alguém estudando a imagem (os hobgoblins aprenderam da maneira mais difícil, como passar por essa sala). Os espectros, meramente oportunistas não estão afiliados a gelatina ocre. Role a iniciativa antes do início da terceira rodada. Eles atacam pela retaguarda.

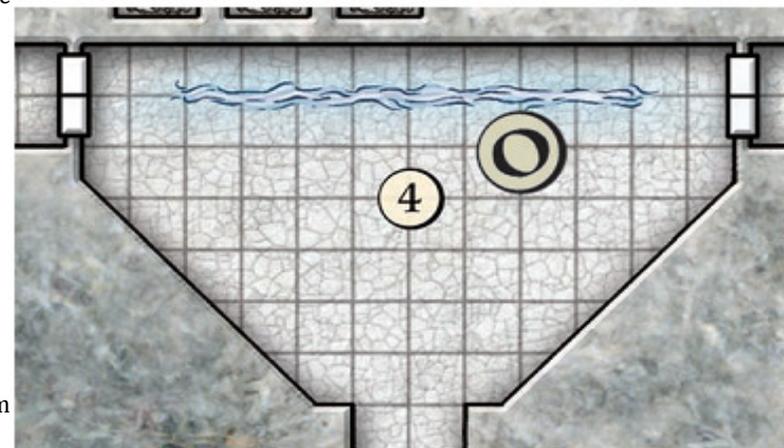
Todas essas criaturas lutam até morrer, mas eles não perseguem os PJs depois dessa sala. Outra gelatina ocre sai do portal no retrato depois que,

pelo menos uma hora tenha se passado desde que, a última gelatina ocre que tenha saído, esteja morta.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O próprio portal incandesce, fornecendo a luz brilhante dentro de 5 quadrados.

Portal: O portal, uma vez uma conexão com o outro, muito longe, castelo aliado com Rivenroar, crepita sempre que a imagem cintila, afastando-se. É um fantasma e pode atravessar as coisas como se não estivessem lá. Mas é um portal de sentido único de algum lugar, como os PJs aprenderão quando uma gelatina ocre escorregar através dele.



Geléia Ocre (O)		Bruto de Elite de Nível 3	
Fera grande natural (limo)		300 XP	
Iniciativa +0	Sentidos Percepção +2; percepção às cegas 10, sentido sísmico 10		
PV 102; Sangrando 51 veja também <i>divisão</i> , a seguir.	CA 18; Fortitude 16, Reflexos 14, Vontade 14		
Imunidade gaze; Resistência 5 vs. ácido	Testes de Resistência +2		
Deslocamento 4; veja também <i>forma fluida</i> a seguir.	Pontos de Ação 1		
⬇ Pancada (padrão; sem limites) ⬆ Ácido			
+8 vs. CA; Dano: 2d6 + 1 mais 5 de dano contínuo de ácido (TR encerra).			
Forma Fluida (movimento; sem limite)			
A geléia ocre pode ajustar até 4 quadrados.			
Divisão (reação imediata, quando atingir a condição Sangrando na primeira vez; encontro)			
A geléia ocre se divide em duas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais da criatura original. Os efeitos aplicados à criatura original não são válidos para a segunda. Uma geléia ocre não pode se dividir caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 pelo ataque que a deixou sangrando. Em repouso, as duas partes da geléia ocre se reúnem novamente, voltando a ser uma única criatura (no final do encontro)			
Tendência Imparcial	Idiomas —		
For 13 (+2)	Des 8 (+0)	Sab 12 (+2)	
Con 11 (+1)	Int 1 (–4)	Car 1 (–4)	

2 Espectros		Espreitor de Nível 4	
Humanóide médio sombrio (morto-vivo)		175 XP cada	
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +6; visão no escuro		
Resfriado Espectral (Congelante) aura 1; inimigos na aura recebem uma penalidade de –2 em todas as defesas.			
PV 30; Sangrando 15	CA 16; Fortitude 16, Reflexos 16, Vontade 17		
Imunidade a doenças e venenos; Resistência 10 vs. necrótico, insubstancial;			
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante			
Deslocamento voo 6 (hover); phasing			
⬇ Toque Espectral (padrão; sem limites) ⬆ Necrótico			
+7 vs. Reflexos; Dano: 1d6 + 2 necrótico			
⬅ Barragem Espectral (padrão; recarga ☞ ☞) ⬆ Ilusão, Psíquico			
Explosão de Contato 2; inimigos alvos; +7 vs. Vontade; Dano: 2d6 + 2 psíquico e o alvo é derrubado.			
Invisibilidade (padrão; sem limites) ⬆ Ilusão			
O espectro fica invisível até ele atacar ou até ele ser acertado por um ataque.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Comum	
Perícias Furtividade +9			
For 10 (+2)	Des 15 (+4)	Sab 8 (+1)	
Con 13 (+3)	Int 6 (+0)	Car 15 (+4)	

CRIPTA DE VON URSTADT

Encontro de Nível 2 (600 XP)

PREPARAÇÃO

Os gnomos que trabalham para Sinruth descobriram que deixando as portas entre as salas 5 e 6 abertas, por mais que poucos segundos, convocam dois magmas com garra, presumidamente para destruir ladrões de tumbas.

2 garras de magma
2 escavadores gnomos (G)

O encontro começa quando um dos gnomos convoca os magmas com garras.

Quando os PJs alcançam o meio da sala, leia:

Uma das portas ao norte balança entreaberta. Nada vem através dela, mas depois de poucos segundos, duas criaturas, em chamas, aparecem, fazendo o quarto, incomodamente, quente e perigoso.

TÁTICAS

Um gnomo se esconde perto das portas do norte e aguarda os intrusos se aproximarem antes de convocar os magmas com garras. Então, uma vez que os PJs estejam engajados, os gnomos esgueiram-se furtivamente atrás deles para atacar um PJ vulnerável.

Os magmas com garras lutam até morrerem, mas eles não saem da sala 5. Se os gnomos ficarem com menos de 10 pontos de vida, eles tentam avisar aos seus aliados, os ettercaps na sala 7.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A única iluminação é dos magmas com garras, que emitem uma luz brilhante por 10 quadrados.

Cela: Um teste de Ladinagem ND 15 pode destravar a fechadura, ou os PJs podem tomar a chave de um dos covardes.

Alcovas: Alcovas das paredes do norte e sul guardam os esqueletos do clã de Von Urstadt, outrora importante na região (História ND 15). Uma inscrição ao longo da parede do leste diz "Saraiva Von Urstadts! Ascensão com Glória!" e uma pintura a fresco, encoberta por poeira na parede ocidental, descreve cavaleiros humanos, montados em pegásos, nas nuvens.

Alguns dos corpos nas alcovas foram enterrados com tesouro. Leva em torno de 20 minutos (divididos pelo número de procuradores) para encontrar as parcelas A e B do tesouro.

Prisioneiro: Sertanian, zelador do Salão da Grande Honra, é mantido em uma das celas. Sertanian está

2 Escavadores Gnomos (G) Espreitador de Nível 2 Humanóide pequeno feérico 125 XP cada

Iniciativa +8 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra

PV 34; Sangrando 17

CA 16; Fortitude 14, Reflexos 14, Vontade 12

Deslocamento 5

⬇️ **Picareta de Guerra** (padrão; sem limite) ♦️ **Arma**

+7 vs. CA; Dano: 1d8 + 3 (dec. 1d8 + 11).

🦋 **Besta de Mão** (padrão; sem limite) ♦️ **Arma**

Alcance 10/20; +7 vs. CA; Dano: 1d6 + 3.

Vantagem de Combate

O escavador gnomo causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

⬇️ **Desvanecer** (reação imediata, quando o gnomo sofrer dano de qualquer fonte; encontro) ♦️ **Ilusão**

O escavador gnomo se torna invisível até realizar um ataque ou até o final de seu próximo turno.

Furtividade Reflexa

Se um gnomo estiver sob cobertura ou camuflagem quando realiza o teste de iniciativa no começo de um encontro, ele poderá executar um teste de Furtividade para não ser notado, como uma ação livre.

Ocultar-se na Sombra

Quando um escavador gnomo realizar um ataque corpo a corpo ou à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Arcanismo +10, Furtividade +11, Ladinagem +9

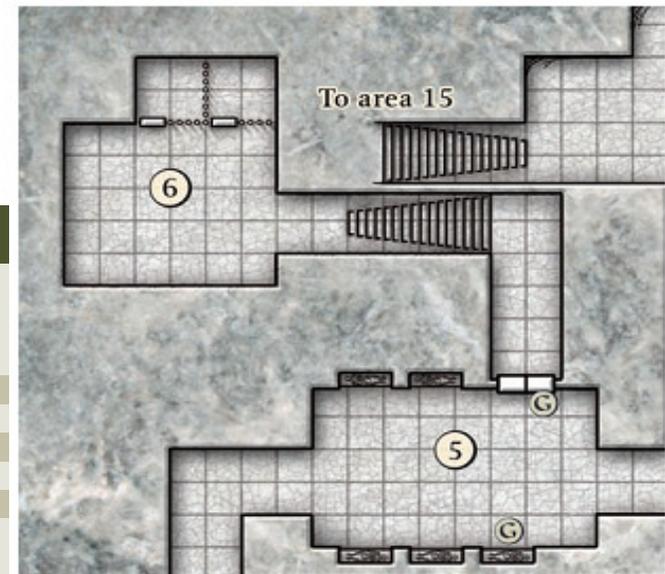
For 8 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

Con 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

Equipamento armadura de couro, picareta de guerra, besta de mão com 20 virotes.

descrito na página 7. Ele sabe como todos os tesouros do grande salão se parecem, e sabe que Mirtala está presa abaixo, perto de uma escadaria espiral.

Portas nortes na sala 5: Estas portas convocam os magmas com garras se deixadas abertas por mais do que poucos segundos. Uma vez que os magmas com garras forem convocados, eles permanecem por 1 dia.



Em todo caso, as portas não convocam mais magmas com garras do que essa frequência.

2 Garras de Magma Bruto de Nível 4 Elemental médio besta mágica (terra, fogo) 175 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +7

PV 64; Sangrando 32

CA 16; Fortitude 16, Reflexos 14, Vontade 13

Deslocamento 4 (8 em carga)

⬇️ **Garra** (padrão; sem limite) ♦️ **Fogo**

+7 vs. CA; Dano: 1d6 + 4 de dano e 1d6 de dano flamejante.

🦋 **Vômito de Lava** (padrão; sem limite) ♦️ **Fogo**

+5 vs. Reflexos; o alvo recebe 5 de dano flamejante contínuo e fica imobilizado (TR anula ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial

Perícias Tolerância +9, Furtividade +8

For 18 (+6) **Des** 12 (+3) **Sab** 11 (+2)

Con 14 (+4) **Int** 2 (-2) **Car** 6 (+0)

ÁREA DAS TEIAS DE ARANHA

Encontro de Nível 2 (550 XP)

PREPARAÇÃO

Essa sala apresenta alguns terrenos difíceis - e uma situação trágica em potencial, se os PJs estiverem com algum prisioneiro quando descobrirem o corpo de Kartenix, o capitão da guarda.

2 ettercaps guarda das presas (G)
1 ettercap fiandeiro (W)

O Fiandeiro está no canto noroeste da sala e os Guardas das Presas estão próximo ao meio.

Quando os PJs alcançam o ponto onde eles possam ver dentro da sala, leia:

Essa área está coberta por teias de aranha, e o chão embaixo dos seus pés é pegajoso. O trio de ettercaps se mistura em torno da sala à frente de vocês, que tem passagens para cima e ao oeste, para baixo e ao sul, e ao norte virando para o leste.

TÁTICAS

O Fiandeiro tenta imobilizar ou conter tantos PJs quanto conseguir com suas teias, e os Guarda das Presas se concentram nesses alvos.

Os ettercaps lutam bravamente até que dois estejam mortos. O único sobrevivente foge o máximo que puder, a menos que possa se vingar contra um PJ ensanguentado adjacente.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Nada além do que os PJs trouxeram com eles.

Teias de aranha: Aproximadamente, metade dos quadrados na sala está coberto com teias de aranha

2 Eterrcaps Guarda das Presas (G)		Soldado de Nível 4
Humanóide natural médio (aranha)		175 XP cada
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +3	
PV 56; Sangrando 28		
CA 20; Fortitude 17, Reflexos 16, Vontade 15		
Resistência 10 veneno		
Movimento 5, escalar 5 (escalar de aranha); veja também caminhante das teias		
Ⓢ Machado Grande (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
+9 vs. CA; 1d12+5 de dano (crítico 1d12+17)		
Ⓡ Mordida de Aranha (padrão, sem limite) ⚔ Veneno		
Requer vantagem de combate; +9 vs. CA; 1d6+4 de dano. Se o ataque acertar, o ettercap faz um segundo ataque contra o mesmo alvo. Ataque Secundário: +7 vs. Fortitude; o alvo fica atordoado até o fim do próximo turno do ettercap e recebe dano contínuo de veneno 5 (resistência anula).		
Ⓡ Emaranhado de Teia (padrão; sem limite)		
+7 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (resistência anula).		
Ceifador da Teia		
O guarda ettercap guarda das presas ganha um bônus de +2 para rolagens de ataque e inflige um dano extra de 2 contra criaturas impedidas e imobilizadas.		
Caminhante da Teia		
Um ettercap ignora efeitos de movimento das teias de aranha e terreno acidentado relacionado a bandos de aranhas.		
Tendência Imparcial	Idioma –	
Perícias Furtividade +9		
For 16 (+5)	Des 14 (+4)	Sab 13 (+3)
Con 16 (+5)	Int 5 (-1)	Car 11 (+2)
Equipamento armadura de couro, machado grande		

(terreno difícil para criaturas que não sejam ettercaps). O personagem, que entrar no quadrado com teia de aranha, precisa ter sucesso num teste de ND 10 em Atletismo ou Acrobacia, ou ficará imobilizado até que a criatura obtenha sucesso na ação de escapar. Quadrados com teias de aranha também provêm cobertura.

Cadáver: O cadáver de Kartenix está preso com teias à parede, no canto sudeste, sua cara encontra-se contorcida de dor e seus olhos esbugalhados.

Eterrcap Fiandeiro (W)		Controlador de Nível 5
Humanóide natural médio (aranha)		200 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +9	
PV 64; Sangrando 32		
CA 18; Fortitude 17, Reflexos 16, Vontade 16		
Resistência 10 veneno		
Deslocamento 5, escalar 5 (escalar de aranha); veja também caminhante das teias		
Ⓢ Lança Longa (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+3 de dano.		
Ⓡ Mordida de Aranha (padrão, sem limite) ⚔ Veneno		
Requer vantagem de combate; +10 vs. CA; 1d6+3 de dano, e o ettercap faz um segundo ataque contra o mesmo alvo. Ataque Secundário: +8 vs. Fortitude; o alvo fica atordoado até o fim do próximo turno do ettercap e recebe dano contínuo de veneno 5 (TR anula).		
Ⓡ Teia de Aranha (menor; sem limite)		
Alcance 5; +9 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR anula)		
⚡ Terreno de Teia (padrão, recarga 6) ⚔ Zona		
Explosão de área 2, alcance de 10 quadrados; +9 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR anula). A zona é preenchida com teias de aranha e é considerada terreno difícil até o fim do encontro.		
Caminhante da Teia		
Um ettercap ignora efeitos de movimento das teias de aranha e terreno acidentado relacionado a bandos de aranhas.		
Tendência Imparcial	Idioma –	
Perícias Furtividade +9		
For 16 (+5)	Des 14 (+4)	Sab 15 (+4)
Con 16 (+5)	Int 5 (-1)	Car 13 (+3)
Equipamento armadura de couro, lança longa.		

Saco de seda: Um saco, no canto sudeste, contem a parcela C do tesouro e 100 PO em resíduo.



CRIPTA DA FAMÍLIA RIVENROAR

Encontro de Nível 1 (525XP)

PREPARAÇÃO

Alguns dos Hobgoblins vivem na sala 8, e a sala 9 abaixo, é uma cripta principal. De qualquer modo, os PJs enfrentam uma batalha de duas partes, enquanto as duas salas reforçam uma à outra.

- 01 arqueiro hobgoblin (A)**
- 04 recrutas hobgoblins (R)**
- 01 soldado hobgoblin (H)**
- 01 guarda dragonete (D)**

O Hobgoblin soldado e o guarda dragonete começam na sala 8, os buchas de canhã e o arqueiro começam na sala 9.

Se os PJs entrarem na sala 8, leia:

Pilhas de peles de animais cobrem o chão, com sacos e mochilas debruçadas nas paredes. Um hobgoblin mantém guarda com um guarda dragonete ao seu lado. Uma escada espiral, forjada de ferro, desce de uma Alcova ao norte.

Se os PJS entrarem na sala 9, leia:

Cinco hobgoblins estão entre quatro sarcófagos de pedra nesta sala. O lado leste desta sala tem dois altares de mármore. Uma escada em espiral, forjada de ferro, desce de uma alcova ao norte. E há um buraco no chão no canto nordeste.

TÁTICAS

São necessários dois turnos para qualquer hobgoblin ou o dragonete percorrer todo o caminho subindo ou descendo a escada, assim, não importa em qual sala os PJs entrem primeiro, eles terão que lutar contra os reforços no terceiro turno.

O dragonete lutará até a morte, mas os hobgoblins fogem se forem reduzidos a 10 pontos de vida ou menos e se estiverem em menor número que os PJs. Eles fogem pela direção da entrada, rumo à sala 3 se puderem chegar lá ou pelas salas 7, 5, 4 e 2 se os PJs estiverem bloqueando a rota de fuga.

Os hobgoblins vivem com estes entulhos por tanto tempo que eles quase se esqueceram que estão lá. Eles não são espertos o bastante para manter-se afastados da beirada durante um combate.

4 Recrutas Hobgoblins (H)		Lacaoio de Nível 3
Humanóide Médio Natural		38 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 17 (19 com soldado de falange); Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12		
Deslocamento 6		
⊕ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma +6 vs. CA; Dano: 5.		
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o recruta hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)		
O recruta hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.		
Soldado de Falange		
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.		
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, História +2		
For 18 (+4)	Des 14 (+2)	Sab 13 (+1)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0)	Car 9 (-1)
Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa		

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Há um lampião (10 quadrados de luz brilhante) na quina noroeste da sala 9. É o suficiente para iluminar os quadrados adjacentes à escada na sala 8; esta sala, pelo contrário, é escura. Os altares têm velas (2 quadrados de luz tênue) neles.

Altars: Os altares são devotados a Bane (Religião ND 10). Mas, um observador atento (Religião ND 15), percebe que eles não foram sempre assim – eles eram originalmente, altares para Vecna, que os hobgoblins tiveram o trabalho de “re-dedicar”.

Sarcófago: Os dois sarcófagos mais ao norte contém as parcelas D, E e F de tesouros. Eles não estão lacrados ou com armadilhas, mas será necessário um teste de Força ND 20 para mover as pesadas tampas de pedra dos sarcófagos.

Escada em Espiral: A escada conecta as salas 8 e 9, são necessários 12 quadrados para subir ou descer 6 metros. É terreno difícil.

Arqueiro Hobgoblin (H)		Artilheiro de Nível 3	
Humanóide Médio Natural		150 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +8; visão na penumbra		
PV 39; Sangrando 19			
CA 17; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 13			
Deslocamento 6			
⊕ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma +6 vs. CA; Dano: 1d8 + 2.			
⊗ Arco Longo (padrão; sem limite) ♦ Arma			
Alcance 20/40; +9 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o arqueiro hobgoblin concede +2 de bônus na próxima jogada de ataque à distância contra o mesmo alvo para um aliado numa área de 5 quadrados.			
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o recruta hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)			
O recruta hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Atletismo +5, História +6			
For 14 (+3)	Des 19 (+5)	Sab 14 (+3)	
Con 15 (+3)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)	
Equipamento Armadura de couro, espada longa, arco longo,			

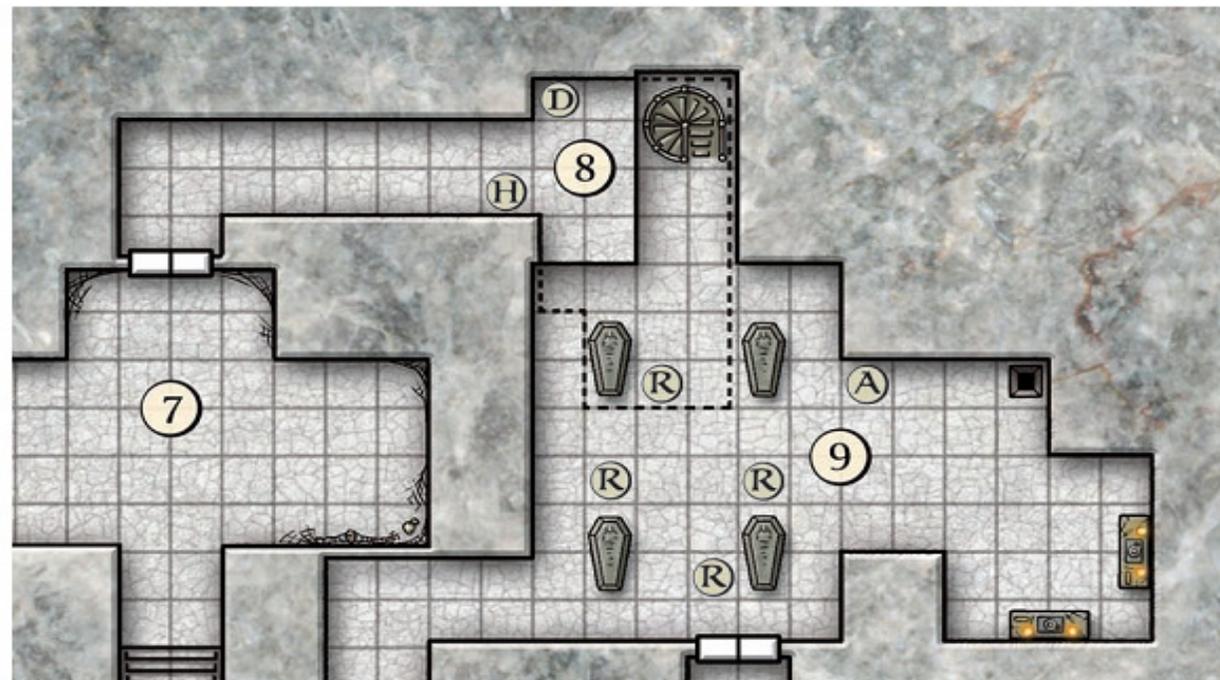
Soldado Hobgoblin (H)	Soldado de Nível 3
Humanóide médio natura	150 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; Sangrando 23	
CA 20 (22 com soldado de falange); Fortitude 18, Reflexos 16, Vontade 16	
Deslocamento 5	
⊕ Mangual (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4, e o alvo ficará lento e estará marcado até o final do próximo turno do soldado hobgoblin.	
↓ Ataque em Formação (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer Mangual; +7 vs. CA; Dano: 1d10 + 4 e o soldado hobgoblin pode ajustar 1 quadrado, desde que este deslocamento termine em um espaço adjacente a outro hobgoblin.	
Resiliência de Hobgoblin (reação imediata, quando o arqueiro hobgoblin sofrer um efeito que permita um teste de resistência; encontro)	
O arqueiro hobgoblin pode realizar um teste de resistência imediato contra o efeito desencadeado.	
Soldado de Falange	
Um soldado hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, História +8	
For 19 (+5)	Des 14 (+3)
Con 15 (+3)	Sab 14 (+3)
	Car 10 (+1)
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual	

Habitações: Uma pessoa leva cerca de 20 minutos para olhar os muitos sacos na sala 9 – e estão apenas com ferramentas primitivas e roupas goblins, sem nenhuma utilidade.

Poço: Os goblins jogam todo seu entulho dentro deste poço de 12 metros de profundidade. O mau cheiro que emana de dentro, faz desta, uma conclusão óbvia.

Inscrições nas Paredes: Percorrendo as paredes próximas ao teto, encontra-se a seguinte mensagem, repetida a cada, aproximadamente, 3 metros: “Aqui viveram os Rivenroar até os dias do Sol Negro. Se você procura o monumento deles, olhe nas terras ao seu redor”.

Guarda Dragonete (D)	Bruto de Nível 2
Fera pequena natural (réptil)	125 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +7
PV 48; Sangrando 24	
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12	
Imunidade a medo (quando estiver a 2 quadrados de um aliado)	
Deslocamento 6	
⊕ Mordida (padrão; sem limite)	
+6 vs. CA; Dano: 1d10 + 3 ou 1d10 + 9 se houver um aliado numa área de 2 quadrados do guarda dragonete.	
Tendência Imparcial	Idiomas —
For 16 (+4)	Des 15 (+3)
Con 18 (+5)	Sab 12 (+2)
	Car 12 (+2)



CÂMARA FRESCA

Encontro de Nível 1 (550XP)

PREPARAÇÃO

Este encontro inclui um combate direto com ratos e gnomos, depois uma oportunidade de interpretação, uma vez que os PJs precisam lidar com um prisioneiro que requer atenção especial.

03 ratos atrozés (R)

02 escavadores gnomos (G)

Quando os PJs dobrarem a esquina e puderem ver esta sala, leia:

Quatro estátuas de panteras deslocadoras, seus olhos de âmbar ardentes, encaram vocês. Atrás delas há um altar iluminado por velas. Posicionado na frente delas há uma fêmea humana, seus olhos estão espantados de terror.

TÁTICAS

Os escavadores gnomos permanecem escondidos nas sombras até que a batalha tome uma posição estável, então eles se movem para a retaguarda e atacam os PJs vulneráveis. Os ratos mordem quem estiver mais perto.

Os ratos lutam até a morte, mas os gnomos tentarão esconder-se e fugir se reduzidos para menos do que 10 pontos de vida.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: As velas no altar emitem uma luz tênue por 2 quadrados, e os olhos de cada estátua das

2 Escavadores Gnomos (G) Espreitor de Nível 2
Humanóide pequeno feérico 125 XP cada

Iniciativa +8 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra
PV 34; Sangrando 17

CA 16; Fortitude 14, Reflexos 14, Vontade 12

Deslocamento 5

⚔ **Picareta de Guerra** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+7 vs. CA; Dano: 1d8 + 3 (dec. 1d8 + 11).

☞ **Besta de Mão** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
Alcance 10/20; +7 vs. CA; Dano: 1d6 + 3.

Vantagem de Combate

O escavador gnomo causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Desvanecer (reação imediata, quando o gnomo sofrer dano de qualquer fonte; encontro) ♦ **Ilusão**

O escavador gnomo se torna invisível até realizar um ataque ou até o final de seu próximo turno.

Furtividade Reflexa

Se um gnomo estiver sob cobertura ou camuflagem quando realiza o teste de iniciativa no começo de um encontro, ele poderá executar um teste de Furtividade para não ser notado, como uma ação livre.

Ocultar-se na Sombra

Quando um escavador gnomo realizar um ataque corpo a corpo ou à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +10, Furtividade +11, Ladinagem +9

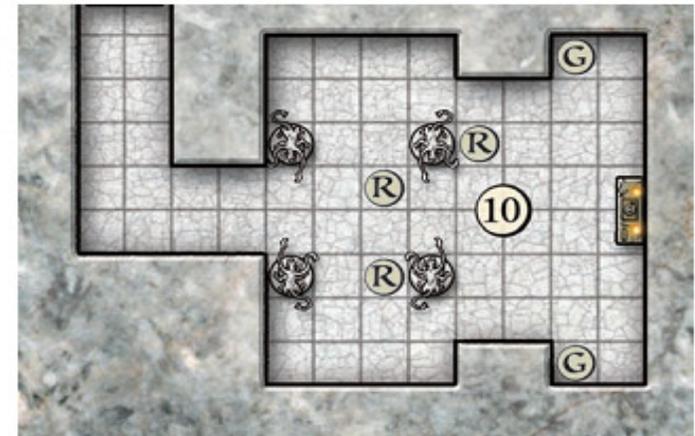
For 8 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

Con 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

Equipamento armadura de couro, picareta de guerra, besta de mão com 20 virotes.

panteras deslocadoras, da mesma forma, provêm uma iluminação tênue nos quadrados adjacentes à estátua.

Estátuas de Panteras Deslocadoras: Cada estátua



3 Ratos Atrozés (R)

Besta média natural

Bruto de Nível 1

100 XP cada

Iniciativa +2 Sentidos Percepção +5;
visão na penumbra

PV 38; Sangrando 19

CA 15; Fortitude 15; Reflexos 14; Vontade 11

Imune à febre do esgoto (veja abaixo)

Deslocamento 6, escalar 3

⚔ **Mordida** (padrão; sem limite) ♦ **Doença**

+4 vs. CA; dano 1d6+2, e o alvo contrai febre do esgoto (veja abaixo).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

Perícias Furtividade +7

For 14 (+2) **Des** 15 (+2) **Sab** 10 (+0)

Con 18 (+4) **Int** 3 (–4) **Car** 6 (–2)

de pantera deslocadora têm olhos ardentes, mas são apenas estátuas comuns.

Altar: Com um grande corvo de mármore sobre o altar, é dispensado um teste de religião para deduzir que o altar é dedicado à Rainha Corvo.

Prisioneira: Mirtala, a cozinheira, é mantida amarrada junto ao altar e ameaçada pelos ratos durante dias. Ela pegou a febre do esgoto, passada pelos ratos, e está assustada ao ponto da catatonia. Veja a barra lateral da página 23 para informações de como proceder com Mirtala. Ela segue os óbvios libertadores por onde forem, mas ela não fala, a menos que os PJs sejam bem sucedidos em quebrar o seu trauma mental. Ela tem uma pista de onde Adronsius e Sertanian são mantidos.

Febre de Esgoto

O alvo está curado

◀ **Efeito inicial:** o alvo perde 1 pulso de cura

▶▶ O alvo recebe -2 de penalidade na CA e defesas de Fortitude e Reflexo.

◻ **Efeito final:** O alvo recebe -2 de penalidade na CA, e defesas de Fortitude e Reflexo. O alvo perde todos os pulsos de cura e não pode recuperar pontos de vida.

Doença de Nível 3

CÂMARA DOS COGUMELOS

Encontro de Nível 1 (500XP)

PREPARAÇÃO

Os PJs devem lidar não apenas com dragonetes furiosos, mas com uma quantidade de cogumelos tóxicos.

2 dragonetes furiosos (R)

Os dragonetes furiosos têm Percepção passiva de 13.

Quando os PJs puderem olhar dentro da sala 11, leia:

Esta sala, preenchida com toda espécie de escombros arquitetônicos, têm um odor úmido e bolorento. No meio das ruínas existem vários tipos de cogumelos, a maioria com o chapéu marrom ou cinza.

Quando os PJs atingirem o canto para a sala 12, leia:

Vocês podem ver uma velha mulher dentro de um ardente círculo mágico. Você pode ouvir sua voz abafada dizer: "Me tirem daqui".

TÁTICAS

Os dragonetes furiosos espreitam cautelosamente atrás de grandes pedaços de pedregulhos, até que os PJs aproximem-se dos cogumelos, quando eles avançam contra os PJs, empurrando-os. Os dragonetes furiosos são afetados pelos esporos, mas eles são espertos o bastante para saber que certos cogumelos devem ser evitados. Os dragonetes lutam até a morte, mas eles não irão deixar a sala 11.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Fungos fosforescentes cobrem as paredes e o teto, refletindo uma luz tênue na câmara.

Círculo mágico: Zerriksa está aprisionada neste círculo da sala 12. Qualquer um que pressionar a barreira invisível, ao redor do perímetro do círculo, recebe 1d10 de dano por rodada, e inflige metade do

2 Dragonetes Furiosos (D)		Bruto de Nível 5
Besta grande natural (montaria, réptil)		200 XP cada
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +3	
PV 77; Sangrando 38; veja também fúria do sangue		
CA 17; Fortitude 17, Reflexos 15, Vontade 15		
Imune medo (apenas enquanto sangrando)		
Deslocamento 8		
Ⓢ Mordida (padrão; sem limite)		
+9 vs. CA; dano 1d10 + 4; veja também fúria do sangue.		
↓ Garra (padrão; sem limite)		
+8 vs. CA; dano 1d6 + 4; veja também fúria do sangue.		
↓ Investida Esfolante (padrão; sem limite)		
Quando um dragonete furioso faz uma investida, ele pode fazer 2 ataques com as garras contra um único alvo.		
Fúria do Sangue (enquanto sangrando)		
O dragonete furioso ganha +2 de bônus no ataque e +5 de dano extra por ataque.		
Montaria Furiosa (enquanto sangrando e montado por um cavaleiro aliado de 5º nível ou superior; sem limite) ♦ Montaria		
O dragonete furioso garante ao cavaleiro +2 de bônus no ataque e dano em combate corpo a corpo.		
Tendência Imparcial		Idiomas —
For 19 (+6)	Des 13 (+3)	Sab 13 (+3)
Con 17 (+5)	Int 3 (-2)	Car 12 (+3)

dano a uma criatura no seu interior. Romper o círculo requer um teste bem sucedido de Ladinagem, Arcana e/ou Percepção (sem poder tentar novamente) para perceber que o círculo às vezes pisca, como se inexistente, por uma fração de segundo. Se o círculo estiver desocupado, então não há barreira e qualquer um pode andar (ou ser empurrado) para dentro dele.

Orifícios no teto: É necessário uma escalada de 6 metros (Atletismo ND 20 pelas paredes ou ND 5 pela corda escorregadia) para alcançar a sala 3.

Cogumelos: Alguns quadrados têm cogumelos tóxicos neles, em uma das variedades abaixo. Role 1d4 quando um PJ entrar em um deles para determinar a variedade. Todos os quadrados com cogumelos são terreno difícil. Os PJs podem descobrir o que os cogumelos fazem com um teste de Exploração ND 15 com o tempo ou depois de observar qual a cor do cogumelo está relacionada com qual efeito. Uma vez

identificado, um teste de Acrobacia ou Exploração ND 15 permite ao PJ entrar em um quadrado de cogumelo sem perturbá-lo.

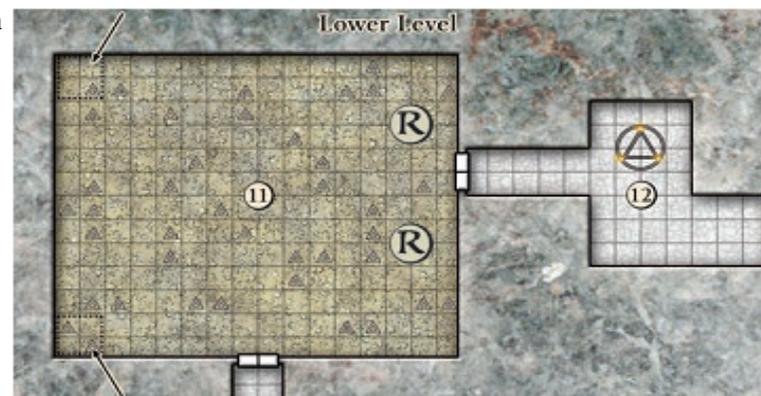
Nuvens de esporos: Descritos no *Guia do Mestre* (página 67), nuvens de esporos são marrons. Se um PJ perturbá-lo, ele emite uma nuvem de esporos que irá gerar uma camuflagem naquele quadrado por 5 minutos.

Cogumelos gritantes: Os cogumelos brancos emitem um grito agudo quando alguém pisa no seu quadrado ou no quadrado adjacente.

Cogumelos da destruição: Estes cogumelos cinza, descritos no *Guia do Mestre* (página 88), realiza um ataque +6 contra Fortitude, se alguém pisar no seu quadrado ou num adjacente.

Cogumelos da soneca: Estes cogumelos de chapéu vermelho, quando perturbados, fazem um ataque +6 contra Vontade, em qualquer um que o tenha perturbado e todas as criaturas adjacentes. No caso de acerto, a criatura fica lenta (resistência anula). Se a criatura falhar no seu primeiro teste, ela fica inconsciente (resistência anula).

Prisioneiro: Zerriksa, a velha, está dentro de um círculo mágico na sala 12. Ela é descrita na página 8. Para resgatá-la, os PJs devem de alguma maneira lidar com o círculo mágico. Ela é a única pessoa que tem certeza que Kartenix está morto nos emaranhados dos ettercaps. Se resgatada, os PJs têm que aturar sua atitude crítica e suas reclamações até que a levem de volta para Brindol. Ela está muito abatida para manifestar gratidão.



CRIPTA DE VON JALLACH

Encontro de Nível 1 (525XP)

PREPARAÇÃO

Esta sala apresenta alguns enxames, uma óbvia armadilha no chão, e um gnomo que se revela num momento inadequado para os PJs.

2 enxames de dragonetes presas-afiadas (D)
1 gnomo covarde (G)

Os presas-afiadas, uma vez que os PJs cruzem o limite na sala 13, juntam-se em dois enxames, saindo das alcovas ao redor do perímetro da sala.

Quando os PJs subirem para a sala 13, leia:

Um quadrado preenchido por runas brilhantes preenchem o chão nesta sala. A parede leste tem duas portas. As paredes são cobertas com alcovas vazias, destinadas à acomodação de corpos sem vida.

TÁTICAS

Os presas-afiadas subjagam o primeiro PJ ou PJs na sala. Eles aprenderam, através de dolorosas experiências, a não tocar nas runas do chão. O gnomo covarde espera até que os dragonetes presas-afiadas estejam combatendo e as runas ardendo para o ataque.

O gnomo fugirá se for reduzido a menos de 10 pontos de vida e se achar que possa fazê-lo pelas escadas.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: As runas do chão, na sala 13, ardem como velas – luz tênue em 2 quadrados. A Sala 14 tem apenas a iluminação que os PJs trazem consigo.



Inscrição na Viga: No topo das escadas que levam para a sala 13, está esculpida em cima da entrada: “Tumba da Família Von Jallach”.

Alcovas: Os Von Jallachs nunca chegaram a usar esta cripta da família – O Castelo Rivenroar caiu antes de terem uma chance. Mas no fundo das alcovas na sala 13, estão escombros e entulhos que os dragonetes presas-afiadas reuniram para montar seus ninhos.

Runas no chão: As runas na sala 13 pulsam com luz num intervalo de poucos segundos. Elas infligem 2d6 de dano em qualquer criatura que pisar nelas, e 1d4 de dano para qualquer criatura que pula ou voa sobre elas. Um teste de Arcanismo ND 10 revela que as runas significam “Von Jallachs”, em um alfabético fonético, eventualmente utilizado por magos.

Fonte: A água na sala 14 é fresca e pura – alimentada por uma cisterna intacta nas ruínas acima.

Prisioneiro: Adronsius, o alquimista, está acorrentado à parede, na sala 14. Ele está descrito na página 9. É necessário um teste de Força ND 20 para arrancar suas correntes da parede, um teste de Ladinagem ND 15 para abrir a fechadura, ou usar a chave (na posse do gnomo do início do encontro). Adronsius pode indicar a direção onde Jelissa é mantida como prisioneira.

1 Escavador Gnomo (G) Espreitor de Nível 2
Humanóide pequeno feérico 125 XP cada

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 34; **Sangrando** 17

CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 5

Ⓢ **Picareta de Guerra** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
 +7 vs. CA; Dano: 1d8 + 3 (dec. 1d8 + 11).

➤ **Besta de Mão** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
 Alcance 10/20; +7 vs. CA; Dano: 1d6 + 3.

Vantagem de Combate

O escavador gnomo causa +1d6 pontos de dano em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo que lhe conceda vantagem de combate.

Desvanecer (reação imediata, quando o gnomo sofrer dano de qualquer fonte; encontro) ♦ **Ilusão**

O escavador gnomo se torna invisível até realizar um ataque ou até o final de seu próximo turno.

Furtividade Reflexa

Se um gnomo estiver sob cobertura ou camuflagem quando realiza o teste de iniciativa no começo de um encontro, ele poderá executar um teste de Furtividade para não ser notado, como uma ação livre.

Ocultar-se na Sombra

Quando um escavador gnomo realizar um ataque corpo a corpo ou à distância a partir de um esconderijo e fracassar na jogada de ataque, considere que ele ainda está escondido.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Arcanismo +10, Furtividade +11, Ladinagem +9

For 8 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

Con 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

Equipamento armadura de couro, picareta de guerra, besta de mão com 20 virotes.

2 Enxames de Dragonetes presas-afiadas (D)

Soldado de Nível 2
125 XP cada

Besta média natural (réptil, enxame)
Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +7

Ataque do Enxame aura 1; O enxame de dragonetes presas-afiadas faz um ataque básico contra cada inimigo que inicie o turno na aura como uma ação livre.

PV 38; **Sangrando** 19

CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 14

Imune medo; Resiste a metade do dano de ataques corpo a corpo e ataques à distância;

Vulnerabilidade 5 vs. ataque de área e contato.

Deslocamento 7

Ⓢ **Enxame de Dentes** (padrão; sem limite)

+8 vs. CA; dano 1d10 + 4, ou dano 2d10 + 4 contra um alvo derrubado.

Ⓡ **Demolir** (menor; sem limite)

+ 7 vs. Fortitude; O alvo é derrubado.

Tendência Imparcial

Idiomas —

For 15 (+3)

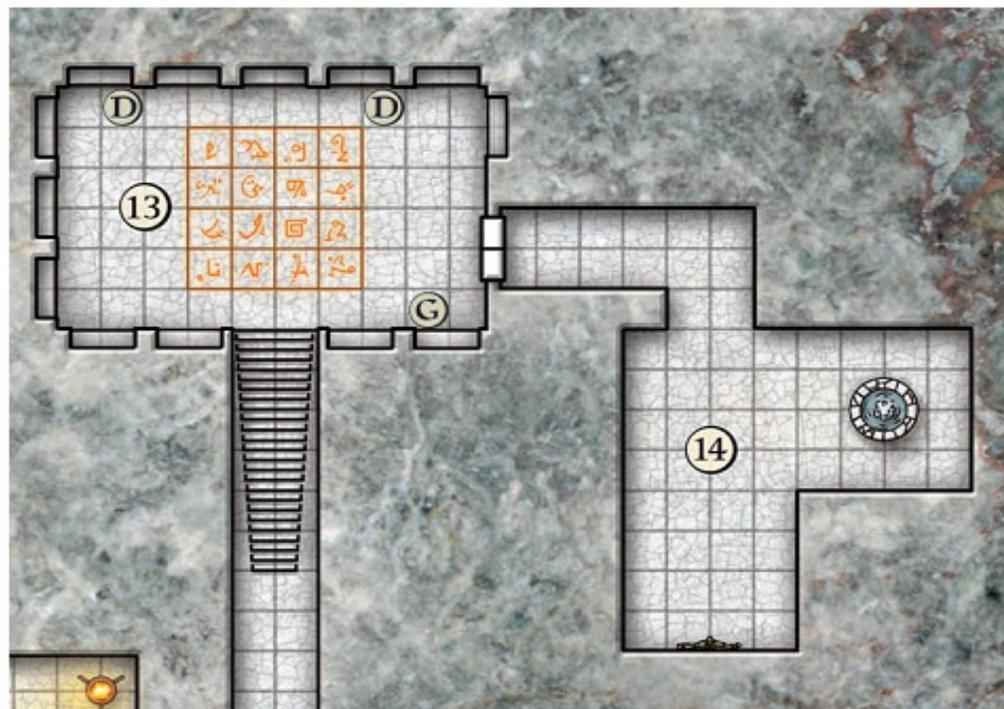
Des 18 (+5)

Sab 12 (+2)

Con 14 (+3)

Int 2 (-3)

Car 10 (+1)



CRIPTA DE VON ADREZ-KAUTHIN

Encontro de Nível 1 (550XP)

PREPARAÇÃO

Esta sala, porta de entrada para os níveis superiores, tem um combate com uma combinação de dragonetes artilheiros e soldados hobgoblins.

- 1 goblin feiticeiro (G)
- 2 dragonetes cuspidores (S)
- 4 recrutas hobgoblins (H)

Os recrutas hobgoblins estão no meio da sala 15, e os dragonetes cuspidores estão junto do canto oeste da sala. O goblin feiticeiro vem da sala 16 para juntar-se à batalha no início do segundo turno.

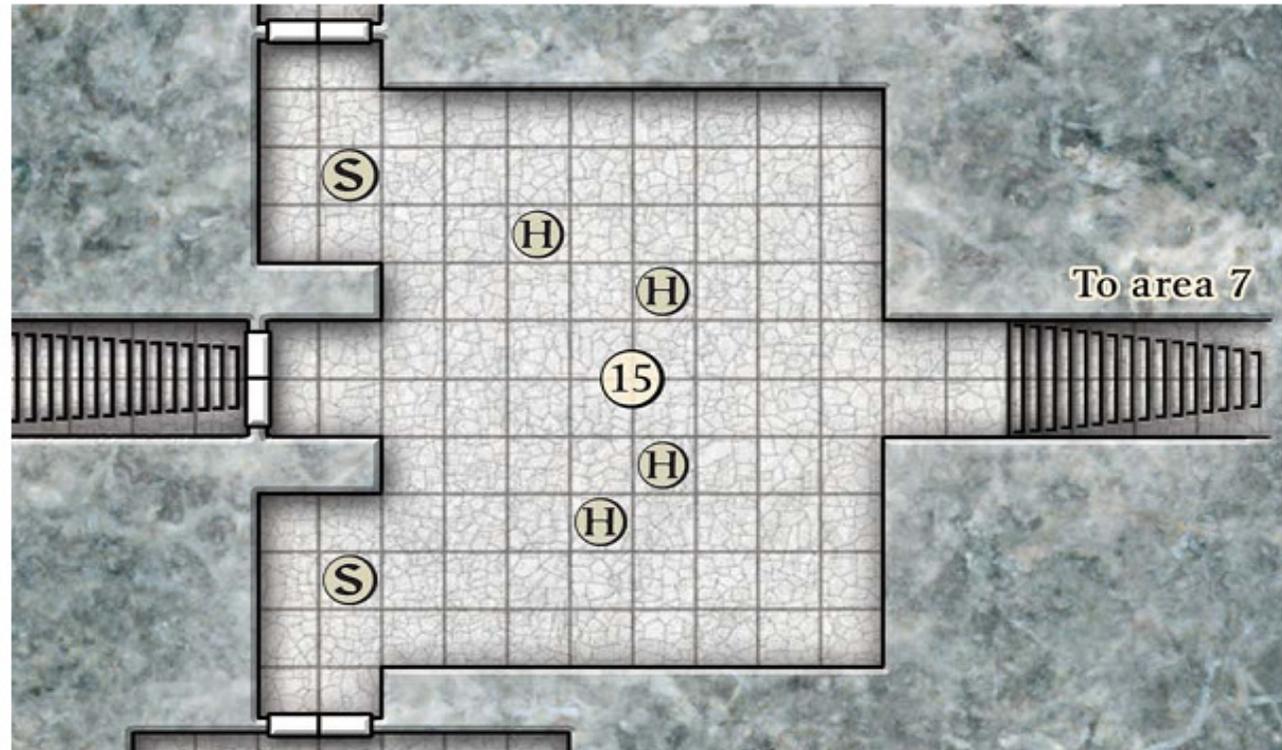
Quando os PJs subirem as escadas, Leia:

Esculpido nos últimos três degraus da escadaria estão as palavras: "Von Adrez", "Kauthin" e "Cripta". E uma vez que você atinge o topo da escada, de onde já é possível olhar para dentro da sala, você vê imagens em baixo relevo de humanos carregados com cestas, bolsas e caixas – todas pintadas, caminhando no sentido horário pela sala.

Quatro hobgoblins mantêm guarda no meio da sala, e atrás deles estão dois dragonetes cuspidores.

TÁTICAS

A estratégia dos hobgoblins é direta: avançar para o ataque corpo a corpo e permanecerem juntos. Da mesma forma, os dragonetes cuspidores tentam cuspir a cada turno. O goblin utiliza sua Nuvem Irritante se os PJs estiverem agrupados. Depois, enfeitiça os PJs que estiverem longe dos hobgoblins, e usa Incitar Bravura se achar que os hobgoblins estão próximos da morte.



Os dragonetes lutam até a morte. Os hobgoblins não fogem a menos que o feiticeiro fuja ou caia, e caso isso aconteça, eles fogem para a sala 21. O feiticeiro foge em direção à sala 21 se estiver com menos de 20 pontos de vida.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Braseiros nos cantos nordeste e sudeste da sala 15 gera uma luz brilhante por 10 quadrados. A Sala 16 tem apenas a iluminação gerada pelos PJs.

Baixos Relevos: As esculturas apresentam as operações mercantis da família Von Adrez-Kauthin (História ND 20), antigamente, bastante importantes na região.

Sarcófago Baixo: Cada sarcófago está posicionado no chão de onde se projeta aproximadamente uns 15 centímetros (o que não é suficiente para afetar o movimento). É necessário um teste de Força ND 20 para puxar cada tampa de sarcófago. O sarcófago a sudeste tem as parcelas de tesouro G e H dentro dele.

Prisioneiro: Algemado à parede, na sala 16, está Jalissa, uma acolita de Ioun e um dos residentes de Brindol que os PJs estão tentando salvar. Veja a página 7 para uma descrição completa. Jalissa sabe que o garoto Thurann está em algum lugar próximo. Um teste de Força ND 20 é suficiente para arrancar as correntes da parede, e um teste de Ladinagem permite abrir a fechadura. Os PJs podem fazer o óbvio e usar a chave que o goblin feiticeiro carrega.

Feiticeiro Goblin(G)	
Controlador de Nível 3 (Líder)	
Humanóide natural pequeno	150 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +2; Visão na penumbra
PV 46; Sangrando 23	
CA 17; Fortitude 14, Reflexos 15, Vontade 16; veja também liderar na retaguarda.	
Deslocamento 6; veja também táticas goblins	
Ⓛ Bastão do Feiticeiro (Padrão; Sem Limite) ♦ Arma	
+7 vs. CA; 1d6 + 1 pontos de dano.	
↗ Feitiço Cegante (Padrão; Sem Limite)	
À distancia 10; +7 vs. Fortitude; 2d6 + 1 pontos de dano e o alvo fica cego (TR encerra)	
↗ Feitiço da Dor (Padrão; recarrega 5 6)	
À distancia 10; +7 vs. Vontade; O alvo sofre 3d6 + 1 pontos de dano se mover-se em seu turno.	
✱ Nuvem Molestante (Padrão; Sustentar menor; Por Encontro)	
♦ Zona	
Explosão de área 3 distância 10; Acerto automático; todos os inimigos dentro da zona sofrem uma penalidade de -2 para rolagens de ataque. A zona fornece cobertura ao feiticeiro goblin e seus aliados. O feiticeiro goblin pode sustentar a zona como uma ação menor, movendo-a a até 5 quadrados.	
↗ Incitar Bravura (reação imediata, quando um aliado usar táticas goblins; Sem Limite)	
À distancia 10; o aliado escolhido pode ajustar 2 quadrados e fazer um ataque.	
Táticas de Goblin (Reação imediata, quando escapar de um ataque corpo a corpo; Sem Limite)	
O goblin ajusta 1 quadrado.	
Liderar na Retaguarda (Interrupção imediata; quando atacado por um ataque à distancia; Sem Limite)	
O feiticeiro goblin pode direcionar o ataque para um aliado adjacente de seu nível ou menor	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10	
For 10 (+1)	Des 15 (+3) Sab 13 (+2)
Con 14 (+3)	Int 9 (+0) Car 18 (+5)
Equipamento Togas de couro, Bastão do feiticeiro.	

4 Recrutas Hobgoblins (H)		Lacaio de Nível 1
Humanóide Médio Natural		38 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 1 (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)		
CA 17 (19 com <i>soldado de falange</i>);	Fortitude 15, Reflexos 13, Vontade 12	
Deslocamento 6		
Ⓛ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. CA; Dano: 5.		
Soldado de Falange		
O recruta hobgoblin recebe +2 de bônus na CA enquanto houver pelo menos outro aliado hobgoblin adjacente.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Atletismo +6, História +2		
For 18 (+4)	Des 14 (+2)	Sab 13 (+1)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0)	Car 9 (-1)
Equipamento Armadura de couro, escudo leve, espada longa		

2 Dragonetes Cuspidores (S)	
Artilheiro de Nível 3	
Besta média natural (réptil)	150 XP
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +3
PV 38; Sangrando 19	
CA 17; Fortitude 14, Reflexos 16, Vontade 14	
Resistência 10 vs. Ácido	
Deslocamento 7	
Ⓛ Mordida (padrão; sem limite)	
+6 vs. CA; dano 1d6 + 2.	
↗ Cuspe Cáustico (padrão; sem limite) ♦ Ácido	
Alcance 10; +8 vs. Reflexos; dano 1d10 + 4 de ácido.	
Tendência Imparcial	Idiomas —
For 14 (+3)	Des 18 (+5) Sab 14 (+3)
Con 14 (+3)	Int 3 (-3) Car 12 (+2)



CRIPTA DA GUARDA DE HONRA

Encontro de Nível 2 (650 XP)

PREPARAÇÃO

Esse encontro pode acontecer em qualquer uma das três salas; os carniçais e zumbis andam em uma interminável patrulha no centro desse nível, e os PJs estão fadados a eventualmente encontrá-los.

2 carniçais
2 zumbis

Coloque os monstros em qualquer entrada que eles passariam enquanto seguem sua patrulha (veja abaixo).

Quando os PJs alcançarem a entrada da sala 17, leia:

Esta sala tem alcovas cheias de sobras esqueléticas, junto da parede sul, e ainda um anexo com uma fonte e um menino amarrado ao leste.

Quando os PJs alcançarem a entrada da sala 18, leia:

Um poço de água parada preenche esta sala, que é visivelmente mais úmida do que as outras dentro das catacumbas. As paredes reluzem, devido às gotas de água que as cobrem.

Quando os PJs alcançarem a entrada da sala 19, leia:

O meio dessa sala tem um mosaico de um sol. Os corredores dirigem para o oeste então para o norte, para o norte então pro leste, e direto para o leste.

TÁTICAS

Os zumbis e carniçais viajam juntos. Eles começam na sala 19, descem para sala 17 onde checam Thurann,

descem as escadas para a sala 18 e os carniçais mexem na água. Após os carniçais passarem um minuto ou quase, prestando atenção nas ondas formadas, sobem as escadas ocidentais de volta a sala 19, onde passam aproximadamente, 5 minutos, recebendo o poder do sol negro, antes de repetir seu circuito. Levam aproximadamente 10 minutos para completá-lo.

Os zumbis atacam o inimigo mais próximo, mas os carniçais tentam paralisar qualquer PJ que se pareça, a primeira vista, com um clérigo. Se um carniçal paralisar um PJ, ambos os carniçais atacam o PJ paralisado. Os carniçais gritam para os zumbis fazerem o mesmo, mas os zumbis não escutarão.

Os zumbis e os carniçais lutam até morrerem. Eles perseguem os PJs através das salas 17, 18, e 19, mas não além.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A sala 17 tem apenas a iluminação que os PJs trouxeram consigo. O pináculo decorativo, no centro da fonte na sala 18, incandesce como uma tocha, lançando uma luz brilhante em 5 quadrados. O sol no assoalho da sala 19 absorve luz constantemente – nunca iluminando mais do que uma luz tênue, não importando quão poderosa a fonte luminosa seja.

Sala do poço da visão: Se perturbado, o poço de água no centro da sala 18 mostra vagas imagens das muitas salas das catacumbas. Ao invés de simples ondas, a agitação e as ondas dão forma a, rudes, mas reconhecíveis imagens. O mestre pode alterar algumas destas imagens, para representar salas que os PJs já tenham passado, e prisioneiros que já tenham salvo.

Sala 9: Uma câmara com quatro sarcófagos e guardas hobgoblins vigiando-a.

Sala 10: Uma sala com uma estátua de pantera deslocadora e um altar com um corvo sobre ele. Uma mulher (Mirtala) encontra-se amarrada sobre o alto do altar.

Sala 15: Uma sala com hobgoblins e dois dragonetes.

Sala 21: Uma sala com um único sarcófago. Um elmo com adornos descansa sobre o sarcófago, e um grande hobgoblin com armadura de cravos aprecia-o. Se presente, Adronsius reconhece o Elmo de crista de dragão.

Sala 22: Uma sala vazia com quatro colunas quadradas e pesadas perto dos cantos.

Sala 23: Um santuário com bancos e obeliscos. Na base dos obeliscos há escudos quebrados com a insígnia da mão vermelha neles. Você não precisa ser Adronsius para descobrir o que é.

Sala 24: Uma sala com dois tronos, próximos um ao outro. Um tem um esqueleto, o outro tem um bípede de raça desconhecida.

Sala 5: Uma sala vazia com alcovas funerárias dentro das paredes.

Sala 6: Uma sala com duas celas de cadeia, uma que prende um homem idoso (Sertanian).

O poço mostra cada sala por apenas 3 segundos, e as ondas não mostram muitos detalhes. Balancear ou mergulhar uma mão na água fornece ondas suficientes para funcionar uma vez, de acordo com a lista acima, com mais ou menos força, as ondas durarão mais ou menos a mesma coisa.

Sol: Quando qualquer criatura cruzar a porta para entrar na sala 19, o sol desenhado entra num fluxo tornando-se preto e as luzes diminuem. Criaturas mortas-vivas, que comecem o seu turno no quadrado que faz parte do sol negro, recuperam 5 pontos de vida.

Falha no chão: O corredor na direção oeste da sala 19 tem uma grande falha ao longo de seu comprimento. Um teste de Exploração ND 15 é suficiente para revelar que o piso desmoronará se os PJs andarem pertos uns dos outros (e qualquer um pode, claramente, ver que o corredor é perigoso). Os PJs que andarem pelo menos, dois quadrados afastados dos outros, estão seguros, mas qualquer

2 Carniçais		Soldado de Nível 5
Humanóide médio natural (morto-vivo)		200 XP cada
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +2; visão no escuro	
PV 63; Sangrando 31		
CA 21; Fortitude 18, Reflexos 20, Vontade 17		
Imunidade a doenças e veneno; Resistência 10 vs. necrótico;		
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante		
Deslocamento 8, escalar 4		
Ⓢ Garras (padrão; sem limite)		
+12 vs. CA; Dano: 1d6 + 4 e o alvo será imobilizado (TR encerra)		
Ⓡ Mordida do Carniçal (padrão; sem limite) Ⓢ Paralisia		
O alvo deve estar imobilizado, atordoado ou inconsciente; +10 vs. CA; Dano: 3d6+4 e o alvo será atordoado (TR encerra).		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +11		
For 14 (+4)	Des 19 (+6)	Sab 11 (+2)
Con 15 (+4)	Int 10 (+2)	Car 12 (+3)

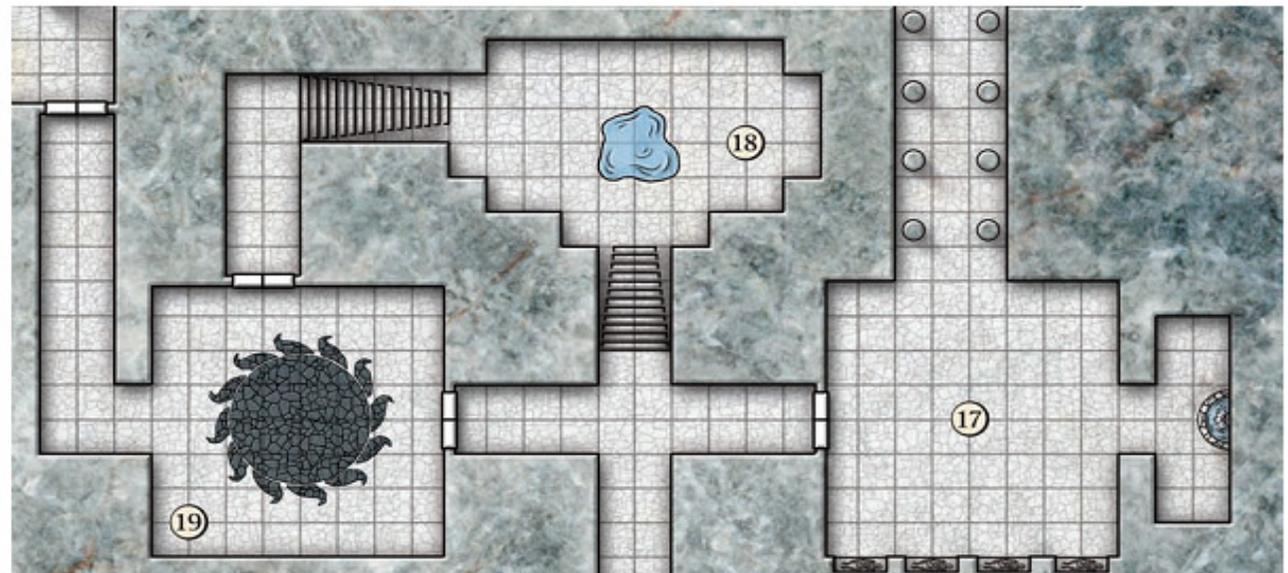
2 Zumbis		Bruto de Nível 2
Criatura animada média natural (morto-vivo)		125 XP cada
Iniciativa -1	Sentidos Percepção +0; visão no escuro	
PV 40; Sangrando 20 veja fraqueza de zumbi, a seguir		
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 9, Vontade 10		
Imunidade a doenças e veneno; Resistência 10 vs. necrótico;		
Fraqueza vulnerabilidade 5 vs. radiante		
Deslocamento 4		
Ⓢ Pancada (padrão; sem limite)		
+6 vs. CA; Dano: 2d6 + 2		
Ⓡ Agarrar do Zumbi (padrão; sem limite)		
+4 vs. Fortitude; o alvo é agarrado (até escapar)		
Os testes realizados para escapar dessa manobra sofrem -5 de penalidade.		
Fraqueza de Zumbi		
Qualquer sucesso decisivo reduz os PVs do zumbi para 0 instantaneamente.		
Tendência Imparcial		Idiomas —
For 14 (+3)	Des 6 (-1)	Sab 8 (+0)
Con 10 (+1)	Int 1 (-4)	Car 3 (-3)

duas pessoas, mais próximas do que isso, provoca um desmoronamento, que causa 1d10 de dano a todos no corredor, que desmorona inteiro, 3 metros. Depois do desmoronamento, o corredor é considerado terreno difícil e deve ser escalado, 3 metros em cada extremidade (Atletismo ND 10).

Inscrições na parede: Talhada nas paredes é repetida a mensagem: “Honra aos Heróicos Guardiões de Rivenroar.”

Alcovas: Sobras esqueléticas humanas estão nas alcovas, na parede sul, da sala 17. Os PJs que gastarem 20 minutos procurando (dividindo o trabalho se necessário), acham a parcela I do tesouro.

Prisioneiro: Thurann, filho de 8 anos do capitão da guarda, está amarrado em cima da base da fonte que se encontra no anexo da sala 17. Thurann é descrito na página 8. Ele não sabe que seu pai está morto, mas sabe que Zerricksa está presa em um círculo mágico, depois da câmara dos cogumelos abaixo.



DOMICÍLIO DE SINRUTH

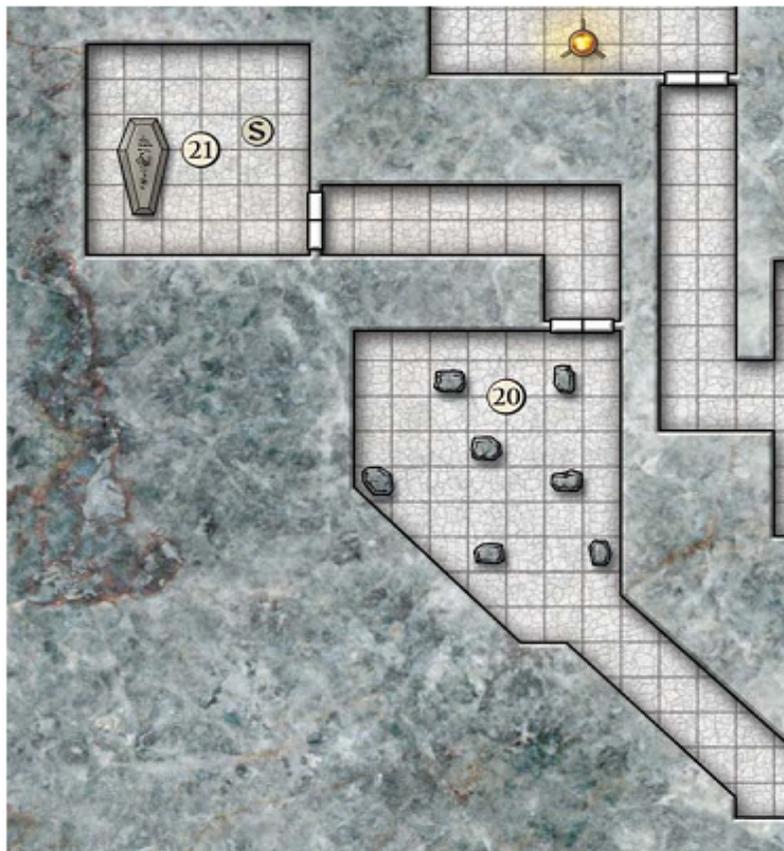
Encontro de Nível 2 (625 XP)

PREPARAÇÃO

Essa sala tem um impressionante solo, uma longa luta com Sinruth, líder dos hobgoblins.

Sinruth (S)

Sinruth começa na sala 21, mas ele se move para sala 20 se ouvir os PJs por lá.



Quando os PJs alcançarem a sala 20, leia:

Menires estão espalhados de lado a lado no chão deste quarto triangular. Um corredor conduz para o norte, então segue ao oeste - e algo após essa curva está emitindo luz.]

TÁTICAS

Sinruth luta de forma impulsiva – querendo ser cercado pelos PJs, pois assim, sua corrente pode fazer seu trabalho. Ele puxa as pessoas para mais perto o possível, usando sua corrente giratória, assim que dois ou três PJs estiverem adjacentes. Se

existirem inimigos adjacentes, e mais ninguém até 2 quadrados, Sinruth fica alternando entre puxar pessoas para os cravos da sua armadura ou derrubá-los, para então pisoteá-los. Se ele estiver lutando na sala 20, ele tenta se posicionar de tal forma, que puxe seus inimigos para cima de um dos Menires.

Sinruth luta até morrer, a menos que você queira salvá-lo como um adversário futuro, neste caso ele corre através de todas as salas que acreditar ser habitadas, pensando que assim, retardará seus perseguidores.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A Sala 20 não tem nada, além do que os PJs trazem com eles. A Sala 21 tem um lampião que emite luz brilhante por 10 quadrados.

Menires: Os menires na sala 20 têm 2,40 metros de altura e são estreitos – não ocupam todo o quadrado. Eles são notavelmente frios ao toque. Toda criatura que começar seu turno em um quadrado com um Menir, recebe 1d6 de dano de frio.

Sarcófago: As parcelas J e K do tesouro podem ser encontradas dentro, sendo necessário, apenas um teste de Força ND 15 para abrir, a tampa encontra-se frouxa.

Sinruth, Comandante Hobgoblin (S)	
Nível 2 Soldado Solo	
Humanóide natural médio, goblin	XP 150
Iniciativa +7	Sentidos de percepção +3; visão na penumbra
PV 185; Sangrando 92	
CA 22 (24 com soldado de falange); Fortitude 16, Reflexos 16, Vontade 12	
Testes de Resistência +5	
Deslocamento 5	
Pontos de Ação 2	
↓ Arranco da Corrente (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer corrente com cravos; alcance 2; +8 vs. CA; 1d10+4 de dano, e o alvo é puxado 1. Se criatura estiver adjacente, arranco da corrente ao contrário bate rapidamente a criatura contra os cravos da armadura de Sinruth para um dano extra de 1d6.	
↓ Viagem da Corrente (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer corrente com cravos; alcance 2; +6 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano, e o alvo é derrubado.	
↵ Vendaval da Corrente (padrão; recarga [D6][D6]) ♦ Arma	
Requer corrente com cravos; explosão próxima 1; +8 vs. CA; 1d6+4 de dano.	
↓ Pisão de botina (menor; sem limite) ♦ Arma	
Requer alvo adjacente derrubado; +6 vs. AC; 1d6+4 de dano.	
Resiliência Hobgoblin (reação imediata, quando o hobgoblin soldado sofre um efeito que um teste de resistência pode anular; encontro) Sinruth rola um testes de resistência contra o efeito.	
Soldado de Falange	
Sinruth ganha um bônus de +2 para CA enquanto pelo menos um hobgoblin aliado estiver adjacente a ele.	
Tendência Mal	Idiomas Comum, Goblin
Perícias Atletismo +9, Intimidação	
For 17 (+4)	Des 14 (+3) Sab 10 (+1)
Con 13 (+2)	Int 10 (+1) Car 14 (+3)
Equipamento armadura de placas, corrente com cravos.	

Tesouro de Brindol: Sinruth está usando as manoplas do Salão da Grande Honra, e o Elmo de Crista de Dragão está descansando, sobre o sarcófago da sala 21.

Papéis de Sinruth: No seu bolso peitoral, Sinruth mantém um mapa da região (similar a esse na página 6, mas com diversas trilhas e bons pontos para emboscadas, marcados), o mapa de Brindol (similar a esse na página 8, mas com o Salão da Grande Honra), e a carta do emissário (veja a página 45).

CRIPTA DO GUARDIÃO

Encontro de Nível 1 (550 XP)

PREPARAÇÃO

Os homens-rato provocam a agitação de um evistro, a seguir juntam-se na bagunça.

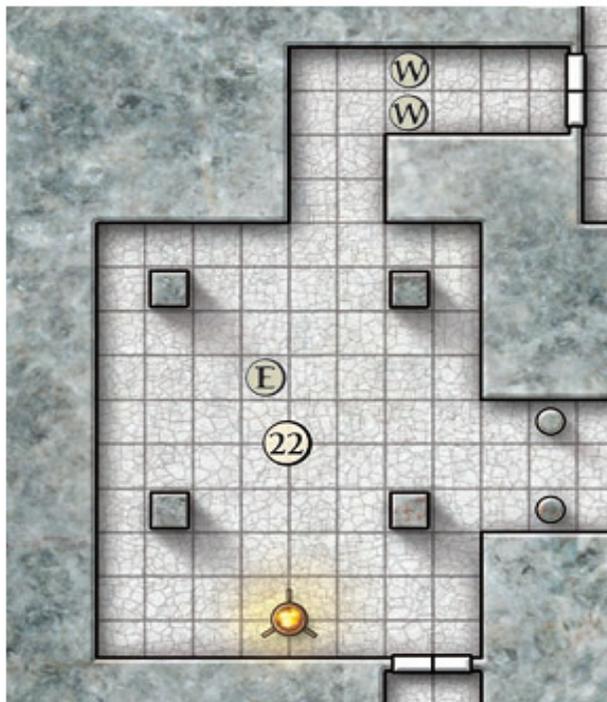
1 evistro (E)

2 homens-rato (W)

Quando os PJs se movem perto da entrada do sul ou leste, leia:

Uma criatura maligna caminha no espaço cercado pelas colunas quadradas, mas para brevemente na travessia desse cerco

Quando os PJs atraírem a atenção do evistro, leia:



2 Homens-Rato (W)		Guerrilheiro de Nível 3	
Humanóide natural médio (metamorfo)		150 XP cada	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +7; Visão na penumbra		
PV 48; Sangrando 24			
Regeneração 5 (se o homem-rato sobre dano de uma arma de prata, sua regeneração não tem efeito no seu próximo turno)			
CA 17; Fortitude 15, Reflexos 16, Vontade 13	Imune a febre do esgoto (veja abaixo)		
Deslocamento 6, escalar 4 (não na forma humana)			
⬇ Espada Curta (Padrão; Sem limite)		⬆ Arma	
+8 vs. CA; 1d6 + 4 pontos de dano.			
⬇ Mordida (Padrão; Sem limite)		⬆ Doença	
+8 vs. CA; 1d4 + 2 pontos de dano, e o alvo sofre 2 pontos de dano contínuo (TR encerra) e contrai Febre do esgoto (veja abaixo).			
Mudar de Forma (Menor; Sem limite) ⬆ Polimorfo			
Um homem-rato pode alterar sua aparência física para assemelhar-se a um rato atroz ou um humano único. (veja Mudar de Forma na página 280 do Manual dos Monstros). Ele perde seu ataque de Mordida na forma humana.			
Vantagem de Combate			
O homem-rato causa 1d6 pontos de dano extra em ataques corpo a corpo contra quaisquer alvos que lhe concedam vantagem de combate.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum	
Perícias Blefar +6, Furtividade +10, Manha +6, Ladinagem +10			
For 10 (+1)	Des 18 (+5)	Sab 12 (+2)	
Con 16 (+4)	Int 10 (+1)	Car 11 (+1)	
Equipamento capa, espada curta			

O evistro joga-se de encontro a uma barreira invisível, incapaz de chegar até vocês. Mas então um homem-rato aparece na entrada do norte e grita, "eu o libero, guardião da cripta!"

TÁTICAS

O evistro luta até morrer. Os homens-rato fogem quando reduzidos para menos que 10 pontos de vida, dirigindo-se a sala 23.

Febre de Esgoto

O alvo está curado



Efeito inicial: o alvo perde 1 pulso de cura



O alvo recebe -2 de penalidade na CA e defesas de Fortitude e Reflexo.

Doença de Nível 3



Efeito final: O alvo recebe -2 de penalidade na CA, e defesas de Fortitude e Reflexo. O alvo perde todos os pulsos de cura e não pode recuperar pontos de vida.

Evistro (E)		Bruto de Nível 6	
Besta mágica elemental Médio (demônio)		250 XP	
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +4		
PV 90; Sangrando 45			
CA 16; Fortitude 18, Reflexos 14, Vontade 14			
Resistência 10 variável (1/Por Encontro; Veja glossário)			
Deslocamento 6			
⬇ Garras (Padrão; Sem Limite)		+9 vs. CA; 1d8 + 5 pontos de dano.	
⬆ Mordida Destrutiva (Menor; Sem Limite)		Apenas alvos que estejam <i>sangrando</i> ; +8 vs. CA; 1d6 + 5 pontos de dano.	
Carnificina			
O demônio da carnificina ganha +1 de bônus para ataques corpo a corpo se houverem um ou mais aliados seus adjacentes ao seu alvo (+3 caso um desses aliados for outro demônio da carnificina). Esse bônus se acumula com vantagem de combate.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Abissal	
For 21 (+8)	Des 12 (+4)	Sab 12 (+4)	
Con 20 (+8)	Int 5 (+0)	Car 7 (+1)	

Ao contrário dos outros guardiões, que foram limitados às câmaras específicas, o evistro persegue os PJs em fuga por todo o caminho além da entrada da sala.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O braseiro no canto produz luz brilhante em 10 quadrados.

Quadrado Prisão: O evistro está limitado a permanecer dentro do quadrado no meio da câmara, até que alguém lhe dê a permissão para sair. Então ele tem uma hora para encontrar e matar tantos intrusos quanto ele puder encontrar. Ele considera os goblins, hobgoblins, e outras criaturas que vivem aqui como "residentes."

SANTUÁRIO DO OBELISCO

Encontro de Nível 1 (450 XP)

PREPARAÇÃO

O resto dos homens-rato está aqui, junto com o arcanista que lidera os gnomos.

1 gnomo arcanista (A)

2 homens-rato (W)

Quando os PJs alcançarem a passagem sudeste, leia:

Fileiras de bancos deixam claro que, este já foi um santuário dedicado ao obelisco incrustado com runas, na extremidade norte da sala. Um gnomo está ao lado do obelisco, de um lado da entrada estão mais dois homens-rato, seus dentes brilham a luz da tocha.



Gnomo Arcanista (A) Controlador de Nível 3 (Líder)	
Humanóide feérico pequeno	150 XP
Iniciativa +1 Sentidos	Percepção +1; Visão na penumbra
Aura de ilusão (Ilusão) aura 5; o gnomo arcanista e todos seus aliados na aura possuem cobertura e podem esconder-se na aura.	
PV 46; Sangrando 23	
CA 16; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 13	
Deslocamento 5; Veja também Passo Feérico	
Ⓛ Adaga (Padrão; Sem Limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; 1d4 ponto de dano.	
➤ Relâmpago Cintilante (Padrão; Sem Limite) ♦ Radiante	
À distancia 10; +6 vs. Fortitude; 1d6 + 4 pontos de dano radiante, e o alvo fica <i>psmo</i> .	
➤ Glamour Estelar (Menor; Sem Limite) ♦ Medo, Ilusão	
À distancia 10; +7 vs. Vontade; o alvo ajusta 1 quadrado.	
⚡ Terreno Ilusório (Padrão; recarga 4 5 6) ♦ Ilusão	
Explosão de contato 5; Afeta inimigos; +7 vs. Vontade; o alvo fica lento (TR encerra).	
Desaparecer (reação imediata, quando o gnomo arcanista sofre dano; Por encontro) ♦ Ilusão	
O gnomo arcanista torna-se invisível até que ataque ou até o fim do seu próximo turno.	
Passo Feérico (Movimento; Por encontro) ♦ Teletransporte	
O gnomo arcanista teleporta-se 5 quadrados.	
Furtividade Reativa	
Se o gnomo obtiver cobertura enquanto realiza seu teste de iniciativa no início do encontro, ele pode realizar um teste de Furtividade para não ser percebido.	
Tendência Imparcial	Idiomas Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +12, Blefar +8, Intuição +6, Furtividade +8	
For 10 (+1)	Des 10 (+1) Sab 11 (+1)
Con 14 (+3)	Int 18 (+5) Car 15 (+3)
Equipamento toga, adaga	

TÁTICAS

Os homens-rato tentam manter os PJs ocupados no corpo-a-corpo de modo que o gnomo possa fazer ataques á distância com segurança. Os homens-rato tentam flanquear um PJ, mas não se isso representar um risco de algum inimigo correr para cima do gnomo.

Os homens-rato sabem que estão encurralados. Lutam até a morte. Mas o gnomo reserva o *passo feérico* e a *furtividade reativa*, para tentar escapar, se for reduzido abaixo de 15 pontos de vida.

2 Homens-Rato (W) Guerrilheiro de Nível 3	
Humanóide natural médio (metamorfo)	150 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +7; Visão na penumbra
PV 48; Sangrando 24	
Regeneração 5 (se o homem-rato sobre dano de uma arma de prata, sua regeneração não tem efeito no seu próximo turno)	
CA 17; Fortitude 15, Reflexos 16, Vontade 13	
Imune a febre do esgoto (veja abaixo)	
Deslocamento 6, escalar 4 (não na forma humana)	
Ⓛ Espada Curta (Padrão; Sem limite) ♦ Arma	
+8 vs. CA; 1d6 + 4 pontos de dano.	
Ⓛ Mordida (Padrão; Sem limite) ♦ Doença	
+8 vs. CA; 1d4 + 2 pontos de dano, e o alvo sofre 2 pontos de dano contínuo (TR encerra) e contraí Febre do esgoto (veja abaixo).	
Mudar de Forma (Menor; Sem limite) ♦ Polimorfo	
Um homem-rato pode alterar sua aparência física para assemelhar-se a um rato atroz ou um humano único. (veja Mudar de Forma na página 280 do Manual dos Monstros). Ele perde seu ataque de Mordida na forma humana.	
Vantagem de Combate	
O homem-rato causa 1d6 pontos de dano extra em ataques corpo a corpo contra quaisquer alvos que lhe concedam vantagem de combate.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Blefar +6, Furtividade +10, Manha +6, Ladinagem +10	
For 10 (+1)	Des 18 (+5) Sab 12 (+2)
Con 16 (+4)	Int 10 (+1) Car 11 (+1)
Equipamento capa, espada curta	

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas a esquerda e a direita do obelisco emitem normalmente uma luz brilhante em 5 quadrados, mas o obelisco parece ter a mesma propriedade de absorção que o sol da sala 19, assim, a iluminação nesta sala nunca é maior que tênue.

Bancos: Quadrados com bancos contam como terreno difícil.

Obelisco: Um teste de Religião ND 15 revela a iconografia comum aos adoradores de Vecna. Tirando o estranho efeito na iluminação, o obelisco não é mágico.

Tesouro de Rivenroar: A espada cerimonial, os escudos quebrados, e o estandarte de batalha estão aqui.

CÂMARA DE AUDIÊNCIA DOS SENHORES DE RIVENROAR

Encontro de Nível 1 (500 XP)

PREPARAÇÃO

O terminal lidera os outros mortos-vivos nas Catacumbas de Rivenroar. Ao contrário de Sinruth, o inumano ama os intrusos, pois eles possuem a energia da vida, tão desejada por ele.

1 inumano terminal (D)

1 esqueleto de osso lascado (B)

5 esqueletos decrépitos

Os esqueletos decrépitos levantam-se no meio da primeira rodada (role a iniciativa deles, mas não os coloque no lugar ainda)

Quando os PJs alcançarem qualquer entrada, leia:

Dois tronos repousam próximos à parede norte desta imensa câmara. Um possui um cadáver apodrecendo, porém ainda em decomposição, e o outro tem um esqueleto pálido. Outras pilhas de ossos sujam o chão. Os olhos do cadáver em decomposição começam a incandescer. "Intrusossssss!" cicia. "Consssssssumam eles!"

TÁTICAS

A primeira coisa que o inumano terminal faz é gritar "Levantam-se, meus guerreiros!". Nesse ponto, cinco pilhas de ossos se fundem nos esqueletos decrépitos - os coloque no mapa neste momento. Então o inumano toma seu turno, e os esqueletos decrépitos tomam seu lugar normal na ordem da iniciativa.

O inumano tenta paralisar tantos inimigos quanto possível com *relâmpago da sepultura*, principalmente se algum PJ parecer um clérigo ou paladino. Quando

os PJs moverem-se perto de mais, o inumano usa a *face assustadora* para fazer uma sala segura. Ele reserva o seu poder *reanimador* para quando o esqueleto de osso lascado morrer, porque sabe que os esqueletos decrépitos sempre voltam, indefinidamente.

O esqueleto de osso lascado escolhe o que parece ser o mais competente no combate corpo-a-corpo e ataca-o, primeiramente com a lasca óssea e então com a cimitarra. Ele usará a sua explosão de lascas ósseas, se com ela, puder acertar três ou mais PJs.

Os esqueletos decrépitos são sustentados pelas energias necromânticas que percorrem através das catacumbas. Cada rodada, no início do turno dos esqueletos decrépitos, um esqueleto decrépito morto retorna à vida. A única maneira de parar esta reanimação perpétua, é que todas as criaturas vivas deixem a câmara, ou que todos os cinco esqueletos decrépitos estejam mortos no início de seu turno.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Nenhuma além do que os PJs trazem com eles.

Tronos: Parecem de ouro, mas é apenas dourado.

Pilhas do osso: Cinco destas - você escolhe quais - amimam-se e transformam-se em esqueletos decrépitos no começo do primeiro turno do inumano trava-morte. Os outros são apenas terrenos difíceis - não que os PJs gostariam de pisar nesses quadrados, de qualquer maneira.

Fresco: As pinturas nas paredes demonstram uma série de idosos, humanos vestidos, em nuvens ou dirigindo bigas pelo céu. Os rostos são mais realistas do que os demais elementos, sugerindo que a arte foi feita como um retrato. Um teste de História (ND 20) indica que pelo menos alguns, combinam com as descrições históricas dos senhores de Rivenroar. Três dos retratos ao longo da parede sul foram desfigurados.

Tesouro: As parcelas L, M, e N estão nesta sala, de preferência, amontoadas nas paredes ou próximas ao trono de alguma maneira.



Inumano Terminal (D) Controlador de Nível 4	
Humanóide médio natural (morto-vivo) 175 XP	
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +1; visão no escuro
PV 54; Sangrando 27	
CA 18; Fortitude 15, Reflexos 16, Vontade 17	
Imunidade a doenças e venenos; Resistência 10 necrótico;	
Fraqueza Vulnerabilidade 5 vs radiante	
Deslocamento 6	
Ⓣ Garra (padrão; sem limite) ♦ Necrótico	
+9 vs. CA; Dano: 1d6 necrótico e o alvo perde um pulso de cura.	
↗ Raio da Cripta (padrão; sem limite) ♦ Necrótico	
Alcance 20; +6 vs. Reflexos; Dano: 1d6 + 4 necrótico e o alvo é imobilizado (TR encerra).	
↗ Reanimar (mínima; encontro) ♦ Cura, Necrótico	
Alcance 10; afeta um morto-vivo destruído de nível 6 ou menor; o alvo se ergue como uma ação livre, com um total de PV equivalente a metade do seu valor na condição Sangrando (arredondado para baixo). Esse poder não afeta lacaios.	
← Aparência Horrenda (padrão; recarga [] [] []) ♦ Medo	
Rajada de contato 5; +7 vs. Vontade; Dano: 1d6 e o alvo é empurrado 3 quadrados.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Arcanismo +10, Religião +10	
For 10 (+2)	Des 14 (+4)
Con 14 (+4)	Int 16 (+5)
	Sab 9 (+1)
	Car 18 (+6)

5 Esqueletos Decrépitos	
Lacaios de Nível 1	
Criatura animada média natural (morto-vivo) 25 XP cada	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +2; visão no escuro
PV 1; (um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano)	
CA 16; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 13	
Imunidade a doenças e venenos;	
Deslocamento 6	
Ⓣ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; Dano 4	
Ⓣ Arco Curto (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 15/30; +6 vs. CA; Dano 3	
Tendência Imparcial Idiomas —	
For 15 (+2)	Des 17 (+3)
Con 13 (+1)	Int 3 (-4)
	Car 3 (-4)
Equipamento escudo pesado, espada longa, arco curto, aljava com 10 flechas.	

Esqueleto de Osso Lascado (B)	
Médio natural animado (morto vivo) Nível 5 Bruto	
XP 200	
Iniciativa +5	Sentidos de Percepção +4; visão no escuro
PV 77; Sangrando 38 veja também explosão de lasca de ossos	
CA 17; Fortitude 16, Reflexos 16, Vontade 15	
Imunidade doença, veneno; Resistência necrótico 10;	
Vulnerabilidade radiante 5	
Deslocamento 6	
Ⓣ Cimitarra (padrão; sem limite) ♦ Necrótico, Arma	
+9 vs. CA; 1d8+3 de dano (crítico 1d8+11) mais 5 de dano necrótico.	
Ⓣ Lasca Óssea (padrão; sem limite) ♦ Necrótico	
+9 vs. CA; 1d4 + 3 de dano, e dano contínuo de 5 necrótico (TR anula).	
← Explosão de Lascas Ósseas (reação imediata, ao ficar sangrando pela primeira vez e novamente com 0 PV) ♦ Necrótico	
Explosão próxima 3; +8 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano necrótico	
Tendência Não Alinhando	Idioma —
For 16 (+5)	Des 16 (+5)
Con 17 (+5)	Int 3 (-2)
	Sab 14 (+4)
	Car 3 (-2)
Equipamento cimitarra	

Sobre o Autor

David Noonan é um Projetista / desenvolvedor da Wizards of the Coast. Seus créditos incluem o co-projeto do *Dungeon Guia do Mestre II*, *Heroes of Battle* e numerosos produtos para o cenário de campanha EBERRON. Vive no estado de Washington com sua esposa, filho e filha.

Bravo Sinruth,

A Mão Vermelha se levantará novamente! Os outros fazem grandes elogios sobre seus ataques recentes ao comércio da Arruinada Brindol.

Nós estamos particularmente satisfeitos com sua habilidade de inspirar o espírito de lutar nos outros, não importando se eles têm o verdadeiro sangue goblin ou meramente o desejo de fazê-lo. Sendo direto, nós achamos que você deveria ter muito mais soldados sob seu comando.

Muitos e muitos mais.

E os acontecimentos recentes deixaram alguns sem líderes. Com um ousado golpe de sua parte, este restante reagrupar-se-ia à Mão Vermelha que você exhibe com tanto orgulho.

Como seu golpe ousado, faça isto: Ataque a Arruinada Brindol a noite. Focalize seus esforços no Salão da Grande Honra, pois isso imitaria as muitas vitórias difíceis da primeira Mão Vermelha da Perdição. Tome deles os espólios da guerra, que sem vergonha penduram em suas paredes, e traga aquelas antiguidades de volta a Rivenroar.

Faça isto antes que a lua esteja novamente cheia. E no que diz respeito a sua pergunta anterior, entregar os cativos a seus aliados mortos-vivos em Rivenroar é perfeitamente aceitável. A guerra às vezes faz estranhos aliados, e nós apreciamos como você uniu tais forças díspares sob sua bandeira. Qualquer prisioneiro que você tomar de Rivenroar você pode dar ao inumano.

Lute com a valentia de seus ancestrais, Sinruth. E mantenha suas mãos manchadas de vermelho pelo sangue dos fracos!

Eu irei visitá-lo outra vez no próximo mês, em um momento de minha escolha.

O Emissário

