

O templo do Dragão das Névoas

Introdução

Esta é uma aventura introdutória para o D&D 5e. Pode tomar lugar em qualquer mundo medieval conhecido pelo Mestre do Jogo, com pouca ou nenhuma adaptação. A aventura foi construída para ser jogada por quatro a seis personagens de nível 1. Para o bom uso desta aventura, o mestre deverá ficar atento para as regras utilizadas nela:

Os textos escritos em itálico são feitos para que o mestre leia em voz alta para os personagens ouvirem. Ele descreve o que os jogadores escutam e vêem em uma cena. Normalmente ao final de cada texto em itálico vem a fatídica pergunta: o que vocês pretendem fazer? Ou o que você vai fazer? Deixe os jogadores responderem livremente.

O texto normal contém regras e conselhos para determinadas cenas dentro da aventura. Não leia este texto para os seus jogadores, mas siga as diretrizes contidas nele.

Parte 1 – A proposta

Vocês estão na taverna "O cisne cintilante", na cidade de Myria. Esta cidade é um movimentado entreposto comercial a meio caminho de todas as principais rotas mercantis entre os reinos do leste. Parecia ser o lugar ideal para aventureiros como vocês conseguirem algum trabalho. E vocês estavam certos. Não demorou mais do que algumas cervejas para que a ação se iniciasse.

Entrando com seu esvoaçante manto vermelho e portando uma linda bola de cristal vocês reconhecem a figura de Tasderin, um dos magos mais poderosos do mundo. Ele fala em voz alta: preciso de aventureiros para perfazer uma importante tarefa em nome do protetorado do Rei. Aqueles que desejarem juntar-se a esta empreitada devem encontrar-me na última casa desta cidadela, ao lado do portão sul, onde estarei selecionando os candidatos.

Até o jogador mais tonto vai perceber que este é o gancho para a aventura. Eles devem se dirigir até o Mago para que a aventura se inicie... Caso ele seja cabeça-dura o bastante para não fazer isso não se preocupe... Temos outros meios de por os jogadores nesta aventura. Leia o próximo trecho apenas se os jogadores quiserem ver a proposta do mago.

Chegando até o local indicado pelo mago vocês percebem dezenas de pessoas, guerreiros de todos os tipos formando fila na porta da casa. A vez de vocês não parece demorar muito... Os guerreiros entram pela porta da frente e saem logo depois com uma expressão estranha. Alguns chateados, outros assustados e outros ainda praguejando porque o mago não os escolheu para a missão. Comentários sobre "charlatão", e "esse mago não sabe o que está fazendo" escapam das bocas dos mais furiosos. A vez de vocês chega. Vocês atravessam a porta simples da morada e encontram o mago sentado em algumas almofadas com a sua bola de cristal numa pequena mesa simples bem à sua frente. "Bem-vindos Aventureiros" ele diz em tom cordial. Toquem minha bola de cristal. Se forem dignos o bastante para esta missão a esfera me revelará.

Caso os jogadores toquem a bola de cristal, leia o seguinte trecho:

Vocês são dignos! Um grupo inteiro de aventureiros dignos da missão que eu tenho a confiar... Ajudante, diga que as entrevistas estão encerradas. Muito bem guerreiros, vamos tratar de negócios...

Caso os jogadores não toquem a bola de cristal, leia o seguinte trecho, passando logo depois para a parte 3 (Viagem para Caldor):

É uma pena que não desejem tocar a bola. Nunca saberão se são ou não dignos... Não tenho mais o que tratar com vocês... Podem ir...

Tasderin está selecionando aventureiros para a sua missão. A sua esfera de cristal mede a capacidade que os jogadores têm de conseguir o seu feito. Aqueles que são reprovados no teste o fazem por sua falta de caráter ou fraqueza de vontade e não por suas habilidades combativas.

Parte 2 – A missão

O mago começa a falar aos jogadores:

Durante as últimas semanas temos registrado um crescente número de ocorrências relacionadas a ataques de mortos-vivos nesta região. Enviamos algumas tropas de soldados do rei, mas eles se mostraram incapazes de resolver o ocorrido. Também não estavam preparados para o combate com criaturas místicas como mortos-vivos...

Por isso eu vim até essa cidade. Para achar vocês. O Globo Mágico só seleciona pessoas de índole boa e capazes de resolver este problema. Eu quero que vocês viajem para o leste, como comissionados do rei em pessoa. Terão autoridade como se fossem homens do protetorado real. Receberam cada um, um cavalo de batalha treinado, água e comida para 1 mês de expedição e mais 300 moedas para eventuais despesas.

Neste momento pode ser que um dos jogadores queira negociar com o mago, exigindo uma recompensa maior ou mais itens antes da missão. Deixe que façam um teste apropriado, baseado em Carisma. Neste caso o mago oferece 50 moedas de ouro a mais e duas semanas extras de provisões, mas é só.

Se algum jogador escolheu jogar com um mago, leia para o jogador:

E a você jovem eu confio isto. Uma bola de cristal, um pouco menor que a minha. Com ela você poderá se comunicar comigo uma vez por dia, não importa o quanto distante estejamos um do outro. Para usar a bola você deve se concentrar em mim e deixar bola ser banhada pela luz do luar. Mas cuidado. Esta bola é muito frágil. Se ela for quebrada, explodirá com a força de uma tempestade! Eu confio em vocês...

Parte 3 – A viagem para Caldor

Leia para os jogadores:

Talvez recusar a proposta do mago não tenha sido uma boa idéia no fim das contas, mas não é por isso que a vida de aventureiros vai cessar. Uns poucos dias depois que o mago vermelho deixou a cidade vocês são contratados como guardas de um mercador anão chamado Valentim. Ele pagou a cada um 50 moedas de ouro para o levarem em segurança até a cidade de Charon.

Por este caminho os jogadores não aceitaram a proposta do mago, mas não é por isso que os monstros vão deixá-los em paz. A viagem até Charon leva oito dias. Logo depois de cada encontro rolado na

parte 4 da aventura coloque os jogadores para enfrentar um grupo de zumbis. Os ataques ocorrem sempre à noite.

Parte 4 – Encontros

Enquanto estiverem na estrada, seja lá para onde querem ir, leia o seguinte trecho para os jogadores:

As estradas do reino são mais perigosas do que a maioria das pessoas pode supor. Basta se afastar um pouco das vias principais que tudo fica mais selvagem e diferente.

Role 4 encontros da tabela a seguir (1d20), um por dia:

1-2: *Ao cair da noite o grupo é atacado por um grupo de 4 Hobgoblins. Eles parecem cansados e desesperados e atacam sem se preocupar com emboscadas ou discrição.*

Hobgoblin

Humanóide médio (goblinoid), leal e mal

Classe de armadura: 18 (cota de malha, escudo)

Pontos de vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos: visão no escuro 18m., Percepção Passiva 10

Idiomas: Comum, Goblin.

Desafio: 1/2 (100 XP)

Vantagem marcial. Uma vez por rodada o Hobgoblin pode causar um dano extra de 7 (2d6) pontos se a criatura estiver a menos de 1,5m do Hobgoblin e se o mesmo não estiver incapacitado.

AÇÕES

Espada longa. Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 5 (1d8 + 1) dano por corte, ou 6 (1d10 + 1) dano por corte se usado com duas mãos.

Arco longo. Ataque à distância: +3 para acertar, alcance 45/180m, um alvo. Dano: 5 (1d8 + 1) dano por perfuração.

Ao final do combate leia:

Estranho... Esses Hobgoblins pareciam cansados e famintos. Quase não carregavam nenhum equipamento e pelo menos um deles já estava ferido, com um braço quebrado. Estava com o braço quebrado há pelo menos uma semana. Eles estavam fugindo de alguém ou de alguma coisa realmente terrível.

3-4: No meio do dia vocês observam uma ponte que atravessa o rio. A ponte é guardada por um antigo, e ao que parece abandonado, posto da guarda. Mas um olhar mais atento mostra que o posto não está assim tão abandonado. Ele foi tomado de assalto por um bando de mercenários que exigem dinheiro, uma espécie de pedágio, por qualquer um que queria atravessar a ponte.

Caso os jogadores queiram pagar o pedágio, o preço é de uma moeda de ouro por pessoa.

Bandido das estradas

Humanóide médio (humanos e meio-orcs), qualquer alinhamento não-leal

Classe de armadura: 12 (armadura de couro)

Pontos de vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Desafio: 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Cimitarra. Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) dano por corte.

Arco longo. Ataque à distância: +3 para acertar, alcance 45/180m, um alvo. Dano: 5 (1d8 + 1) dano por perfuração.

Existe um total de seis bandidos. Dois deles cobram pedágio enquanto um terceiro fica no alto da torre, observando com o arco a postos. Ao menor sinal de problemas, o sentinelas soa o alarme e os outros três bandidos chegam em 1d4 rodadas.

Na torre existe um baú trancado (CD 15 para abrir/CD 20 para arrombar) contendo 3d10 moedas de ouro, uma adaga élfica de prata, duas poções de cura (2d4+2 pontos de vida:) e um colar de ouro (vale 5 moedas de ouro). Além do baú existe um total de 60 flechas, um arco e uma cimitarra extra e provisões para três semanas de viagem.

5-6: *Logo adiante, além da curva da estrada, vocês observam uma carroça parada no acostamento. Ao lado dois cavalos pastam sob o olhar atento de um menino de pouco mais de dez anos, enquanto um homem trabalha para trocar a roda da carroça. Próximo à carroça existe uma fogueira e um caldeirão onde uma mulher jovem prece preparar o almoço. Eles parecem fazendeiros que estão de mudança para algum lugar.*

Fazendeiro

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de armadura: 10

Pontos de vida: 4 (1d8)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Desafio: 0 (10 XP)

AÇÕES

Clava. Ataque corpo-a-corpo: +2 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 2 (1d4) dano por esmagamento.

A carroça contem provisões para um mês, roupas e itens diversos, além de uma sacola contendo 8 moedas de ouro.

Se ajudados eles revelam que estão fugindo. A fazenda deles, mas ao leste, dois ou três dias de viagem perto das montanhas, foi atacada por terríveis esqueletos. Na primeira noite mataram muitas pessoas e levaram os corpos. Os aldeões não esperaram por um novo ataque e reuniram tudo o que tinham de valor e fugiram.

7-8: Enquanto descansam a noite, o cheiro da comida de vocês atraiu um pequeno grupo de quatro centopéias gigantes. A presença delas assusta os cavalos e eles devoraram tudo em seu caminho.

Centopéia Gigante

Besta Pequena, sem alinhamento

Classe de armadura: 13 (armadura natural)

Pontos de vida: 4 (1d6 + 1)

Deslocamento: 9m, climb9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sentidos: Percepção às cegas 9m, Percepção Passiva 8

Idiomas: —

Desafio: 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Mordida. Ataque corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, uma criatura. Dano: 4 (1d4 + 2) dano por perfuração, e o alvo deve ser bem sucedido num teste de Constituição (CD 11) ou tomar 3d6 pontos de dano por envenenamento. Se o alvo tiver seus pontos de vida reduzidos a zero ele estará estabilizado, mas envenenado por pelo menos uma hora, e paralisado.

9-10: Ao final do dia uma fogueira armada no topo de uma colina ao longo da estrada chama atenção de vocês. Se aproximando um pouco mais vocês percebem que existem alguns coelhos sendo assados nela, enquanto que um grupo de 4 batedores elfos discutem alegremente jogando cartas sobre uma toalha estendida na relva.

Batedores elfos

Humanóide médio (elfo), qualquer alinhamento

Classe de armadura: 13 (armadura de couro)

Pontos de vida: 16 (3d8 + 3)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias: Natureza +4, Percepção +5, Furtividade +6, Sobrevivência +5

Sentidos: Percepção Passiva15

Idiomas: Comum

Desafio: 1/2 (100 XP)

Visão e audição acuradas. Ele ganha a vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) para ver ou ouvir.

AÇÕES

Ataque múltiplo. O batedor elfo pode fazer dois ataques corpo-a-corpo ou à distância por rodada.

Espada curta. Ataque corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) dano por perfuração.

Arco longo. Ataque à distância: +4 para acertar, alcance 45/180m, um alvo. Dano: 6 (1d8 + 2) dano por perfuração.

Os elfos fazem parte de um grupo nômade maior que está se dirigindo para o oeste, a fim de participar de uma grande feira. Eles podem comercializar com os personagens (possuem carne seca e provisões diversas) ou trocar informações. Um teste apropriado de Carisma revela que eles não tiveram muita sorte caçando numa região mais ao noroeste, perto das montanhas. Não havia qualquer caça lá. Era como se alguma coisa tivesse espantado todos os animais.

11-12: *Vocês podem ver um cavaleiro solitário se aproximando. A julgar pelas suas roupas ele parece ser um guerreiro experiente de muitas batalhas, provavelmente um soldado ou mercenário experimentado. Seus olhos azuis e frios são emoldurados por uma espessa barba comprida que termina no peitoral de sua surrada armadura.*

Vantuil (soldado)

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de armadura: 17 (loriga segmentada)

Pontos de vida: 58 (9d8 + 18)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Perícias: Atletismo +5, Percepção +2

Sentidos: Percepção passiva12

Idiomas: Comum

Desafio: 3 (700 XP)

AÇÕES

Ataque múltiplo. O veterano pode fazer dois ataques por rodada usando a espada longa. Essa habilidade pode ser usada em conjunto com a espada curta (se ela estiver desembainhada).

Espada longa. Ataque corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 7 (1d8 + 3) dano por corte, ou 8 (1d10 + 3) dano por corte se usada com duas mãos.

Espada curta. Ataque corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 6 (1d6 + 3) dano por perfuração.

Besta Pesada. Ataque à distância: +3 para acertar, alcance 30/120m., um alvo. Dano: 5 (1d10) dano por perfuração.

Se os jogadores forem educados eles podem usufruir da companhia temporária do guerreiro. Ele está voltando para casa, no norte, depois de dez anos de serviços no exército de um duque local. Ele não teve nenhum encontro com os mortos-vivos, mas sabe que eles estão à solta por aí. Conhece muitos relatos de viajantes sobre uma força sombria que está ganhando forma e corpo no leste, perto das montanhas. Mesmo sendo um guerreiro experiente ele evita tais criaturas. Ele também revela que tem pouco ou nenhum interesse em participar de qualquer empreitada que seja neste sentido. Tudo o que ele quer é chegar em casa e usufruir a sua tão desejada aposentadoria.

13-14: Ao passarem por este lugar vocês são atingidos pelo odor pútrido da carne em decomposição. Logo adiante vocês podem ver os corvos se alimentando dos restos deixados: carcaças de animais de carga e de algumas vacas. Ao que parece uma pequena caravana de três ou quatro carroças foi atacada. Existe lixo e entulho espalhado por todos os lados. Baús arrebentados e barris rompidos espalharam seu conteúdo pelos campos. Entretanto o que é mais chocante é que as pessoas que ali estavam jazem mortas por todos os lados: desmembrados e parcialmente devorados. Um olhar mais atento revela que apenas corpos de mulheres, idosos e crianças são encontrados. Nenhum cadáver de um homem adulto foi encontrado.

Revistar os restos da caravana leva um dia inteiro. Os jogadores que se disporem a fazer isso vão encontrar: 1 poção de cura (2d4+2 pontos de vida:), 5d6 moedas de ouro espalhadas, 4 garrafas de cerveja anã intactas, 1 escudo de madeira grande, 1 espada longa, 2 espadas curtas, um anel de ouro com rubi (vale 30 moedas de ouro).

15-16: A estrada serpenteia por sobre uma colina. No alto dela vocês podem ver dois pequenos halflings em trajes de viagem discutindo sobre um mapa aberto. Eles parecem absortos um com o outro e não percebem a chega de vocês.

Morion (ladino)

Humanóide médio (qualquer raça), qualquer alinhamento

Classe de armadura: 12

Pontos de vida: 27 (6d8)

Deslocamento: 9m

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

Perícias: Enganação +5, Insight +4, Investigação +5, Percepção +6, Persuasão +5, Prestidigitação +4, Furtividade +4

Sentidos: Percepção Passiva 16

Idiomas: quaisquer dois idiomas

Desafio: 1 (200 XP)

Ação Astuta. Na sua rodada o Halfling pode usar sua ação bônus para correr, desgrudar de combate ou esconder-se.

Ataque Furtivo (1/Turno). O halfling causa um dano extra de 7 pontos de dano (2d6) quando atinge alvo durante um ataque em que ele está com a vantagem.

Agilidade Halfling: Pode se mover pelo espaço de criaturas maiores que você.

Corajoso: Vantagem em resistência contra medo.

Sortudo: Pode re-rolar resultados de d20 iguais a 1.

AÇÕES

Ataque múltiplo. Morion faz dois ataques por rodada.

Espada curta. Ataque corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) dano por perfuração.

Besta de mão. Ataque à distância: +4 para acertar, alcance 30/120 ft., um alvo. Dano: 5 (1d6 + 2) dano por perfuração.

Norion (guerreiro)

Humanóide Médio, leal e mal

Classe de armadura: 17 (Meia armadura)

Pontos de vida: 39 (6d8 + 12)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum, Goblin

Desafio: 3 (700 XP)

Agilidade Halfling: Pode se mover pelo espaço de criaturas maiores que você.

Corajoso: Vantagem em resistência contra medo.

Sortudo: Pode re-rolar resultados de d20 iguais a 1.

AÇÕES

Espada curta. Ataque corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 6 (1d6 + 2) dano por perfuração.

Norion e Morion são dois trapaceiros espertos. Estão sempre em busca de pessoas inocentes para enganar e roubar. Vão tentar se passar por viajantes perdidos em busca da cidade de Myria. Vão tentar passar a perna nos jogadores vendendo uma poção de cura falsa (não cura pontos de vida) pelo preço de uma verdadeira e uma espada longa obra prima (na verdade é uma espada comum, que apenas foi polida).

e pintada para parecer uma arma especial). Eles não sabem nada de mortos-vivos e vão ficar realmente agradecidos por qualquer aviso dos jogadores neste sentido.

17-18: Um homem bem apessoado, de roupas nobres, porém sujas e rasgadas, surge à cavalo gritando por socorro. Ele afirma que a sua esposa está para ser enforcada por bandidos. Ele afirma ofegante que conseguiu fugir e pede que os jogadores o ajudem.

Caso os jogadores sigam o homem vão encontrar a sua esposa montada num cavalo, num pequeno descampado. Ela está com as mãos amarradas para trás e com a corda já no pescoço. Quatro bandidos estão próximos, decidindo a divisão do saque. Ao perceberem os personagens eles tentam empreender fuga – cada um para um lado – e um deles bate no cavalo fazendo a mulher se enforcar. Caso desejem salvar a mulher os jogadores tem três rodadas para fazer isso antes que ela morra sufocada.

Bandido das estradas

Humanóide médio (humanos e meio-orcs), qualquer alinhamento não-leal

Classe de armadura: 12 (armadura de couro)

Pontos de vida: 11 (2d8 + 2)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: Comum

Desafio: 1/8 (25 XP)

AÇÕES

Cimitarra. Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) dano por corte.

Cada bandido carrega consigo uma mochila com os itens roubados do casal, num valor total de 25 moedas de ouro (roupas, jóias e equipamentos).

19-20: Começa a chover. A chuva aumenta de intensidade até se tornar uma verdadeira tempestade. O vento gelado surra suas faces enquanto a água os encharca até os ossos. A estrada adiante está interrompida por guardas reais. Parece que houve um desabamento ou coisa assim. A chuva torrencial cai despidamente sobre a terra. Os guardas avisam que é perigoso seguir a diante e sugerem que os jogadores dêem a volta por uma estrada secundária ou esperem ali no posto da guarda até que a chuva passe.

Se os jogadores resolverem seguir pela estrada vão acabar atolando e perdendo alguns suprimentos e mais nada. O ideal é que parem e ouçam o aviso dos soldados. Os soldados, inclusive, podem dar indicações de um templo assombrado nas montanhas ao leste.

Parte 5 – O templo

Se os jogadores estiverem a serviço do mago leia o trecho abaixo:

Já faz quase um mês que vocês receberam a proposta do mago e partiram para o leste. Visitaram várias localidades, e até foram verificar alguns casos, mas nada se revelou interessante. Ao final do primeiro mês, mesmo o mago parecia um pouco desanimado nas conversas que vocês mantinham pela bola de cristal. Não obstante o número de ataques de zumbis só tinha crescido nas últimas semanas e os relatos começavam a soar preocupantes.

Mas parece que a sorte de vocês começou a mudar... no final do terceiro dia da quinta semana de buscas vocês encontram algumas pistas interessantes: restos de animais mortos, perfazendo uma trilha até um pequeno desfiladeiro...

No lado sombrio de uma montanha, quase escondido entre as sombras dos pinheiros, vocês podem ver o que parecem ser portões duplos. Aproximando-se vocês podem ver inscrições rúnicas numa placa de barro, colocada logo em frente aos dois portões de rocha sólida. No descampado a frente dos portões é possível ver terra revolvida e pequenos montes, como se alguma coisa tivesse sido enterrada ali não faz muito tempo.

O que vocês vão fazer?

Você acabou de perguntar aos jogadores o que seus personagens desejam fazer. Os heróis podem fazer qualquer coisa, mas algumas opções são bem óbvias...

A. Ir embora.

Bem é sempre uma opção, mas não é a melhor e nem a mais divertida de todas elas. Afinal de contas eles são heróis e aceitaram ajudar o mago e o protetorado do povo e já foram pagos para isso. Encoraje, mas não obrigue, os jogadores a continuarem, de outro modo a partida está acabada.

B. Se esconder e ficar esperando alguma coisa entrar ou sair pelos portões duplos.

Uma hora se passa (não no tempo real, mas no imaginário tempo do mundo de jogo). Outra hora se passa. Nada acontece. Pergunte novamente aos jogadores: o que vocês pretendem fazer? Se o jogador insistir nisso pergunte quantas horas ele quer esperar. Assim que o sol se por um grupo de 1d6 zumbis vai sair da terra logo a frente da entrada do templo.

C. Ler as Runas

As runas estão escrita numa tabula de barro muito velha, numa estranha escrita mágica que brilha e resplandece numa luminescência mística. O mago ou o clérigo do grupo podem ler as runas com um teste de Inteligência ou perícia apropriada.

Se algum jogador passou no teste leia o seguinte trecho para ele:

"Aqui jaz o terrível demônio dragão das névoas e seu secto das trevas. Não entre, nem rompa o lacre desses portões amaldiçoados". Olhando para a porta vocês percebem que o lacre foi rompido. O que vocês vão fazer agora?

D. Examinar os portões.

Os portões são na verdade duas imensas rochas cortadas em tamanhos iguais a fim de caberem na passagem. Cada lado possui uma argola de ferro, que serve como uma espécie de maçaneta para se abrir os portões. Apesar de antigas, as engrenagens foram recentemente lubrificadas. Qualquer anão no grupo saberá dizer que elas foram lubrificadas a pelo menos três meses, com óleo de boa qualidade.

O que vocês vão fazer agora?

E. Abrir os Portões

É preciso simplesmente um bom par de braços musculosos para abrir os Portões de Rocha. Cada um dos heróis pode tentar, uma vez por turno, abrir os portões. Se um deles tentar abrir as portas siga um simples teste de força.

Uma vez que eles conseguiram abrir os portões, vá para a próxima parte da Aventura.

Parte 6 – A câmara dos Zumbis

Uma vez que os jogadores conseguiram abrir as portas do templo:

Os portões alcancem enquanto são lentamente arrastados sobre o chão de pedra... revelando uma câmara escura onde não se vê, nem se escuta nada...

O que vocês vão fazer agora?

Aqui os jogadores têm duas opções: entrar ou fugir (essa não é bem a opção para os heróis). Quando eles entrarem, leia para eles:

Vocês entram pelos portões e saem numa espécie empoeirada de antecâmara, sustentada por quatro grossos pilares circulares. O chão está coberto por uma fina camada de pó e o lugar todo cheira a um mofo. As paredes são circuladas e decoradas com estranhos mosaicos, mostrando cenas de adoração de um dragão por um grupo de seguidores humanos. As tochas que vocês carregam quase não são o bastante para atravessar as trevas impenetráveis desta sala. As paredes também têm estátuas em alto-relevo, figuras de mortos que agora servem de guardiões imóveis dessas paredes abandonadas. A medida que vocês se aproximam das paredes um dos olhos dessas estátuas brilham e eles começam a se mover na direção de vocês.

Seja lá o que forem essas criaturas, a medida que elas avançam vocês podem ver melhor o contorno de seus corpos hediondos. São guardas mortos vivos, ossudos com pedaços de carne pendendo em seus membros. Usam velhas e enferrujadas espadas, juntamente com apodrecidas armaduras de couro. Eles são zumbis... e avançam com um maligno brilho vermelho em seus olhos vazios...

O que vocês vão fazer?

Os zumbis andam devagar e vão atacar qualquer um que se aproxime deles. Existem ao todo cinco zumbis nesta sala, um para cada herói e outro a mais.

Zumbis são mortos-vivos animados por magia. São criados por clérigos malignos, magos necromantes ou criaturas mágicas como dragões. Zumbis não sabem falar nem tem vontade própria. Eles apenas existem para obedecer aquele que os criou. Apesar de não terem mente própria nem iniciativa são vigias formidáveis: não precisam comer, beber, ou descansar. Eles também são incapazes de fugir: vão lutar até o fim.

Zumbi

Morto-vivo médio, neutro e mal

Classe de armadura: 8

Pontos de vida: 22 (3d8 + 9)

Deslocamento: 6m.

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

Proteção sabedoria +0

Imunidade à venenos.

Condição Imunidade à venenos.

Sentidos: visão no escuro 18 m., Percepção Passiva 8

Idiomas: Entende o idioma que falava quando estava vivo, mas é incapaz de falar.

Desafio: 1/4 (50 XP)

Fortitude Morta-viva: se o zumbi tiver seus pontos de vida reduzidos a zero ele deve fazer uma jogada de proteção de Constituição (CD 15), a não ser que a fonte do dano seja um ataque mágico, divino ou furtivo. Se for bem sucedido o zumbi passa a ter apenas 1 ponto de vida.

AÇÕES

Pancada. Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) dano por esmagamento.

Zumbis se movem aos tropeços, usam basicamente a mesma roupa e equipamento que possuíam quando estava vivos e carregam o característico cheiro de um cadáver em decomposição.

Após a vitória dos jogadores, leia o seguinte trecho:

Os sons da batalha se encerram quando o último Zumbi cai vitimado pelo último golpe. Agora vocês podem apreciar melhor a antiga antecâmara onde a luta teve palco. Na parede mais ao fundo vocês podem ver uma estante com armas e armaduras. Mas um olhar mais de perto mostra que todas elas estão enferrujadas e imprestáveis. É incrível que os Zumbis as manuseassem tão bem. Num outro canto, oposto ao da estante existe um pequeno baú de ferro. E possivelmente, dando passagem para o resto do templo, uma ameaçadora porta de ferro, com um dragão entalhado em auto-relevo repousa mais ao fundo.

O que vocês vão fazer?

Os jogadores acabam de destruir os monstros e agora podem explorar os seus domínios em busca de alguma coisa de valia.

Os jogadores podem fazer diferentes coisas nesta sala, juntos ou separados. Pergunte a cada jogador o que seu herói está fazendo. Lembre-se... se os jogadores tentarem algo que este livro-aventura não trouxe simplesmente improvise e dê uma solução divertida. Você é o mestre.

Opções possíveis:

A. Ir embora.

Bem é sempre uma opção, mas não é a melhor e nem a mais divertida de todas elas.

B. Verificar os Zumbis

Bem, uma vez que se destrói um zumbi ele vira um monte ossos, pó, e roupas velhas e puídas. Não há muito com eles, pois suas armas são completamente imprestáveis para os personagens. Mas num deles existe um bracelete de ouro, em forma de dragão, com dois olhos feitos de safiras brilhantes. Essa peça pode ser vendida na cidade de Myria por 300 peças de ouro. Este bracelete, apesar de belo e valioso, não é mágico.

C. Ver os mosaicos com mais atenção

O mosaico está imundo coberto de poeira e com sua pintura gasta com o tempo, o bolor e a umidade da caverna. Mas um dos trechos é extremamente desconcertante: ele mostra um imenso dragão cinzento, de poderosos olhos vermelhos saindo de um braseiro negro... Numa das paredes, no chão, existe uma folha de pergaminho que diz: "O poder reside no pote das névoas. Derrube o cálice e destruirás a fera".

D. Checando a Estante de Armas

Uma vez preenchidos com armas capazes de suprir um pequeno e mortal exército, estas estantes hoje estão cobertos com armas e armaduras completamente arruinadas. Um jogador que gaste pelo menos dez minutos aqui e seja bem sucedido num teste de Sabedoria vai encontrar uma espada longa em condições de uso.

E. Checando o Baú de ferro

O baú não está trancado e nem contém armadilhas. Ele é um simples baú de madeira, com detalhes e travas feitas de ferro. Pergunte, num tom soturno, se algum herói se interessa em abrir o baú. Se um deles abrir o baú, leia o seguinte trecho:

Ao abrir o baú, uma pequena sacola de couro cai no chão espalhando algumas moedas de ouro pelo chão.

Este baú contém 30 moedas de ouro.

F. Checando a porta de ferro.

Esta sólida porta de ferro tem a figura de um dragão feito em alto-relevo. Ela possui uma argola no lugar da maçaneta e não parece estar trancada.

Parte 7 – A ponte sobre o rio das fúrias

Assim que os jogadores consigam abrir a porta, leia o seguinte trecho:

Assim que vocês passam pela porta de ferro percebem que o corredor a seguir é descendente. Ao fundo vocês podem ouvir o barulho incomum de água corrente.

Uma vez que vocês continuam descendo pela passagem o barulho de água corrente vai aumentando. Finalmente vocês alcançam uma segunda câmara, muito maior do que a primeira sala deste templo. Parece uma espécie de desfiladeiro, cujos lados são separados por um rio de águas geladas e sombrias. Você們 estão separados do outro lado por um rio subterrâneo, que corre ferozmente sob uma ponte feita com cordas e madeira. O rio parece nascer de um lençol subterrâneo à sua esquerda e desaparece rapidamente à sua direita num negrume forte e violento. Do outro lado da ponte de cordas vocês podem ver uma porta feita de madeira. Iluminando esta área estão algumas tochas colocadas estratégicamente nas paredes dos dois lados.

O que vocês vão fazer?

Opções possíveis:

A. Ir embora.

Bem é sempre uma opção, mas não é a melhor e nem a mais divertida de todas elas. Eu já disse isso antes? Deixa para lá... não digo mais...

B. Verificar a ponte de corda.

Peça um teste apropriado de Inteligência. Se o personagem for ação ou Gnomo ele ganhará uma vantagem. A ponte parece ser bem firme apesar de seu aspecto velho e quebradiço. Ela balança um pouco enquanto você avança alguns débeis passos sobre ela, mas nada que possa te prejudicar. É possível passar até duas pessoas de cada vez pela ponte.

C. Verificar o rio subterrâneo

Não há muito o quer ver... o rui segue ruidosamente, como uma força gelada e invisível, arrastando tudo em seus caminho.

D. Esperando algo acontecer.

Uma hora se passa (não no tempo real, mas no imaginário tempo do mundo de jogo). Outra hora se passa. Nada acontece. Pergunte novamente aos jogadores: o que vocês pretendem fazer? Se os jogadores esperarem por mais duas horas um grupo de 1d6+1 zumbis vai sair pela porta de madeira e tentar atravessar a ponte.

E. Atravessando a ponte de corda.

Pergunte aos heróis, um por um, quem vai ser o primeiro a atravessar a ponte. Ela é muito apertada para passarem uma ao lado do outro. Uma vez definida a ordem dos personagens, leia o seguinte trecho:

Quando o primeiro de vocês cruza a ponte, percebe que não está sozinho. Emergindo das sombras surgem um par de guerreiros esqueletos, armados com espadas longas e escudos. Eles avançam ameaçadora e silenciosamente na sua direção, com um maligno brilho vermelho saindo do buraco vazio de onde deveria haver os seus olhos.

Esqueleto

Morto-vivo médio, leal e mal

Classe de armadura: 13 (restos de armadura)

Pontos de vida: 13 (2d8 + 4)

Deslocamento: 9m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerável ao dano por esmagamento.

Imunidade à venenos.

Condição: imune à exaustão e à venenos.

Sentidos: visão no escuro 18m., Percepção Passiva 9

Idiomas: Compreende o idioma que falava enquanto vivo, mas é incapaz de falar.

Desafio: 1/4 (50 XP)

AÇÕES

Espada Longa. Ataque corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 7 (1d8 + 2) dano por perfuração.

O que você vai fazer?

Nesta parte os personagens têm duas opções óbvias: ficar e lutar ou fugir. Em caso de luta, lembre-se que apenas poderão entrar em combate direto os heróis que já atravessaram a ponte de corda. Em termos de jogo, leva um turno para que um dos heróis atravesse a ponte. Personagens que estão atravessando a ponte ainda podem atacar à distância, se tiverem como fazer isso.

Assim como zumbis, Guerreiros Esqueletos são mortos-vivos animados por magia. São criados por clérigos malignos, magos necromantes ou criaturas mágicas como dragões. Guerreiros Esqueletos não sabem falar nem tem vontade própria. Eles apenas existem para obedecer aquele que os criou. Assim como os zumbis eles não têm mente própria, mas tem iniciativa. São vigias formidáveis, ainda melhores e mais fortes que zumbis: não precisam comer, beber, ou descansar. Eles também são incapazes de fugir: vão lutar até o fim.

Se algum Guerreiro Esqueleto conseguir na sua jogada de ataque um "20" natural, ele fez um ataque crítico. Além do dano normal um personagem atingido por esse ataque tem de fazer um teste de Destreza imediatamente, caso contrário, cairá da borda do penhasco, de encontro ao rio das fúrias.

Se o jogador passar no teste, leia o seguinte trecho:

O guerreiro esqueleto atinge você com um golpe formidável, tão forte que o fez perder o equilíbrio. Por pouco você consegue agarra-se a beira do penhasco e subir novamente.

Se o jogador falhar no teste, leia o seguinte trecho:

Você cai da ponte sendo engolido pelas águas gélidas, escuras e turbulentas do rio, desaparecendo de vista logo em seguida. Parece que a vida de (diga o nome do personagem) chegou ao fim.

Terminado o combate, os jogadores podem seguir adiante, através da porta de madeira. Eles podem procurar por alguma coisa entre os guerreiros esqueletos mortos, mas diferente da sala principal aqui eles não encontrarão nada de útil. As espadas longas usadas pelos guerreiros esqueletos que antes pareciam tão poderosas e ameaçadoras agora parecem pedaços de lixo enferrujado. O mesmo pode ser dito dos seus escudos.

Não é necessário nenhum teste para passar pela porta de madeira. Ela está destrancada e não tem nenhuma armadilha. Mas não diga isso aos personagens. Deixe que eles mesmos descubram isso.

Parte 8 – Os corredores da morte

Assim que os jogadores consigam abrir a porta, leia o seguinte trecho:

A porta de madeira revela um corredor amplo, feito de pedra polida e bem encaixada. O corredor se estende inicialmente para frente por uns 10 metros e depois se bifurca, uma parte para cada lado. Ao chegarem à bifurcação vocês percebem que o corredor que segue para a esquerda morre numa porta de madeira; já o da direita faz uma curva à esquerda.

O que vocês vão fazer?

A. Examinar a porta de madeira do corredor esquerdo.

É uma porta feita de madeira rústica, simples, dá para uma espécie de área comunal: de um lado vê-se o que deve ter sido um dormitório com celas individuais e do outro o que parecem ser os restos de um refeitório e uma cozinha. Aqui deve ser onde os monges que adoravam o Dragão deveriam ficar. Apesar de seu tamanho é um aposento sem janelas, um tanto opressor.

B. Examinar as celas

Assim que um dos jogadores abrir qualquer uma das portas das celas, role um dado e compare o resultado com a tabela abaixo. A descrição do interior das celas é a seguinte: uma cama simples, de madeira coberta com peles; uma mesinha de estudo individual com um banquinho; um castiçal para colocar velas; pergaminhos, tinta, pena e livros velhos. Todas são assim, exceto a última cela do lado direito, que tem uma descrição especial abaixo. Existe um total de dez celas – cinco de cada lado.

Rolamento de 1d6:

- 1 - Um zumbi está neste aposento e atacará qualquer um que entrar.
- 2 - Nada de Especial
- 3 - Debaixo da cama de madeira está um frasco com uma poção de cura.
- 4 - Debaixo da cama de madeira está um frasco com uma poção de veneno.
- 5 - Dois zumbis estão neste aposento e atacarão qualquer um que entrar.
- 6 - Uma sacola com 20 moedas de ouro, dentro de um pequeno baú.

Última cela – Ao contrário das outras celas esta está um pouco mais limpa e arrumada. A mesa está organizada como se seu dono fosse voltar a qualquer instante, a tinta no tinteiro está fresca e as penas são novas. Na mesa existe um livro de história escrito em língua comum que fala da lenda do dragão das névoas – um terrível e poderoso dragão verde que fora banido do mundo por sua maldade a cerca de mil anos atrás e as tentativas de seus antigos adoradores o trazerem de volta a este mundo. Este livro, ao que parece, pertence a um pesquisador draconato apaixonado por dragões chamado Kheskan Donnar. Na

mesa também existe um diário que conta como Kheskan chegou ao templo, junto com outros dois aventureiros e se instalou naquele quarto a fim de explorar o seu interior.

C. Examinar a cozinha

A porta desta área se abre com um rangido, mostrando a vocês o que parece ter sido a cozinha do templo. Muito suja e com seus fogões a muito apagados ela revela mais uma surpresa. Caído no chão, com o peito aberto num rombo que lhe dilacerou as costelas está um homem morto. Possivelmente um aventureiro, que como vocês tentou desafiar a fúria e os perigos deste templo. A seu lado está um cão de caça, possivelmente pertencente ao homem morto. O cachorro é bonito, mas está abatido e magro de fome. Ele late quando qualquer um de vocês tenta se aproximar do aventureiro morto. Logo após o homem caído vocês podem ver uma outra porta de madeira, que parece estar trancada.

O que vocês vão fazer?

D. Checar o cachorro

O cachorro está deitado ao lado do seu dono, choramingando. No seu pescoço pende uma coleira onde lê-se o nome "Troy".

Os heróis podem deixar este aposento sem atacar ou fazer nada com o cachorro, mas neste caso eles continuaram a ouvir os gemidos e os latidos do animal ecoando pelo corredor.

Os heróis podem atacar o cachorro. Neste caso ele continuará a lutar até que os heróis vão embora ou até que ele morra.

Troy - Blink Dog

Criatura mágica média, leal e bom.

Classe de armadura: 13

Pontos de vida: 22 (4d8 + 4)

Deslocamento: 12m.

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Perícias: Percepção +3, Furtividade +5

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Troy comprehende a linguagem comum, mas obviamente não é capaz de falar.

Desafio: 1/4 (50 XP)

Faro e olfato aguçados. Troy tem a vantagem nos testes de Sabedoria (Percepção) para farejar ou ouvir.

AÇÕES

Mordida. Ataque corpo-a-corpo: +3 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) dano por perfuração.

Teleporte (Recarga 4–6). Troy pode se teleportar magicamente, levando consigo qualquer equipamento que ele carregue até uma distância de até 12m, para um local ainda não ocupado. O cão pode tentar morder antes ou depois do teleporte.

Os heróis podem tentar conseguir a confiança do cachorro. O que não é muito difícil. Ele se afeiçorará naturalmente a personagens de índole boa. Outros personagens podem oferecer comida e água para o animal. Troy irá assumir a pessoa que o alimentou como seu novo mestre. Irá seguir este personagem e

até poderá obedecer alguns comandos dele. Troy também lutará ao lado dos personagens. Trate Troy como um filhote brincalhão, no melhor estilo Marley e Eu.

E. Checando o cadáver.

Os personagens só podem checar o corpo depois de lidarem com o cão.

Seja lá o que matou este homem foi bem poderoso. Parece que alguma coisa o atingiu em cheio o seu peito explodindo-o em mil pedaços. Numa das mãos do cadáver está uma poção, que aparentemente ele tentava beber antes de morrer.

O aventureiro morto segura um frasco de poção de cura.

O que você vai fazer?

F. Checando a porta dos fundos.

Os personagens só podem checar a porta depois de lidarem com o cão.

Esta porta se abre facilmente, levando para o que poderia ter sido a dispensa do templo. Aqui o ambiente é arejado e alguns sacos de cereais apodrecidos se amontoam pelos cantos. Uma pequena escada leva a uma enseada fazendo divisa com as águas geladas do rio que vocês passaram a algum tempo. Aqui, os monges deveriam conseguir água pura para seu consumo, tomar banho e lavar roupas e utensílios.

Existe um Zumbi nesta sala. Ele atacará de surpresa um dos jogadores que passar por ele – a critério do mestre – com uma vantagem.

Parte 9 – O corredor das almas penadas

O corredor à direita faz uma curva de 90 graus à esquerda revelando uma característica no mínimo peculiar... as paredes estão recobertas por esculturas de faces humanas, deformadas pela dor e pelo sofrimento. Elas vão do chão ao teto, com expressões petrificadas de dor, capazes de assustar o mais forte dos guerreiros. Assim que o último de vocês atravessa na direção do corredor, sons horríveis começam a ser ouvidos, ecoando da boca rochosa das estátuas... um lamento ancestral doloroso, e que esta deixando todos vocês nervosos...

O corredor se estende por quase 35 metros.

O que vocês vão fazer?

O som é praticamente nauseante.

O jogador faz um teste de Constituição, CD 15. Se ele for bem sucedido ele consegue suportar os lamentos do corredor. Mas se o jogador fracassa recebe uma desvantagem para todos os testes que fizer enquanto estiver no corredor.

O corredor se estende por mais de cem metros, revelando uma porta de madeira no seu extremo. O piso está sujo com marcas de sangue, que não chegam a ser recentes.

Neste corredor existem 4 portas falsas, giratórias. Quando os jogadores estiverem mais ou menos no meio do corredor as portas se abrem, revelando 4 guerreiros esqueletos idênticos à cena da ponte do rio das fúrias. Os esqueletos não sofrem os efeitos negativos da sala – na verdade eles se beneficiam deles como se tivessem a vantagem Sortudo (podem re-rolar resultados de d20 iguais a 1).

Parte 10 – A Antecâmara do dragão

O corredor das almas penadas termina numa porta espessa de madeira. Uma vez aberta ela revela uma sala circular cujo teto é sustentado por seis grossas colunas de mármore. Do outro lado da sala existe uma porta de ferro, com um dragão em alto-relevo. As paredes trazem uma versão mais limpa dos relevos da primeira sala deste templo. Num dos cantos, apoiada numa das colunas é possível ver o corpo de outro aventureiro – dessa vez uma meio-elfa.

Se Troy estiver com os personagens ele tentará acordar a meio-elfa e como não terá sucesso voltará entristecido para junto do seu mestre.

Na sua mão é possível ver o que prece ser um bilhete. Ela deve ter gastado suas últimas energias escrevendo-o.

Jocelyn, não sei se um dia esta carta vai chegar a suas mãos em Riverwood. Rogo aos deuses que ela chegue de alguma maneira para que você e todos saibam o que aconteceu comigo e com Vellius. Fomos contratados como guarda-costas por um draconato de nome Kheskan Donnar. Ele nos prometeu ouro e aventuras, mas nos trouxe apenas decepção, traição e morte. Ele quer despertar o maldito dragão das lendas. Eu o feri mortalmente enquanto ele tentava seu propósito, mas não sem ser ferida por ele. O maldito usa venenos. Não vou conseguir sair daqui antes que o veneno cobre o seu preço. Vellius está morto e logo me juntarei a ele...

Com amor Kathya

O que vocês vão fazer?

A. Revistar a meio-elfa.

Além da carta a meio-elfo porta uma adaga de prata, com o nome Kathya&Jocelyn encravado na lateral da lâmina, uma cimitarra, um arco e três flechas, além de 1d8 moedas de ouro e um pacote de ferramentas de chaveiro.

Parte 11 – A câmara do Dragão das Névoas

Seguindo pela porta de ferro os jogadores alcançam um estreito corredor feito de mármore fino e bem trabalhado. O corredor faz uma volta para a esquerda dando acesso a uma grande câmara. As paredes são feitas de uma espécie de rocha vulcânica negra, com rachaduras vermelhas de onde saem luminescência e calor. Quatro pilares feitos de rocha nua seguram o teto do que parece ser a câmara principal do templo. No final dele encontra-se um enorme braseiro negro feito de algum material desconhecido. O braseiro tem a forma de uma caveira humana e uma fumaça cinzenta e forte escapa por seus olhos avermelhados.

O que vocês vão fazer?

No mesmo instante que o primeiro de vocês avança um débil passo em direção ao interior da sala, o braseiro se ilumina com uma luz macabra. Vapores escapam fortemente das paredes do templo e especialmente do braseiro, formando uma nuvem gasosa que aos poucos vai tomado forma... uma voz gutural, como se cuspidas das profundezas do inferno ecoa pelo templo...

Tolos... Aqui vocês só encontrarão sua própria destruição e morte. Nenhum ser vivo pode adentrar os domínios de Melkaia, o dragão das névoas e sair vivo... logo vocês se juntarão ao meu exército de mortos vivos!

Aqui, caro mestre, a batalha é inevitável. Caso os jogadores fujam o dragão irá surpreendê-los em algum outro lugar do templo. As portas estarão trancadas e nenhuma magia será capaz de abri-las. Elas ainda podem ser derrubadas (mas neste caso elas tem 20 pontos de vida: e absorvem 5 pontos de dano

por ataque). Proceda ao combate normalmente. Se Troy estiver com os jogadores não se esqueça de incluí-lo no combate. Neste caso o Mestre rola o ataque e o dano de Troy.

Dragão das Névoas

Dragão Enorme, leal e mal

Classe de armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de vida: 40 (5d10 + 5)

Deslocamento: 9m, Voando 18m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jogadas de Proteção: Destreza +4, Constituição +6, Sabedoria +4, Carisma +5

Perícias: Enganação +5, Percepção +7, Furtividade +4

Imunidade ao dano por veneno

Sentidos: Percepção ás cegas 9m, visão no escuro 18m., Percepção Passiva 17

Idiomas: Comum, Dracônico

Desafio: 5 (2,000 XP)

AÇÕES

Ataque múltiplo. O Dragão pode fazer dois ataques com suas garras.

Garra. Ataque corpo-a-corpo: +7 para acertar, alcance de 1,5m, um alvo. Dano: 11 (2d6 + 4) dano por corte.

Arma de sopro: névoa tóxica (Recarga 3–6). O dragão pode exalar uma nuvem de gás venenoso, no formato de um cone com 9m de comprimento. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Constituição (CD 14), ou recebem 20 (5d6) pontos de dano por veneno. Um personagem que passe no teste não recebe qualquer dano. Cada vez que usa essa habilidade o dragão perde 5 pontos de vida.

O braseiro funciona como um Totem de poder para o Dragão. Se ele for destruído o Dragão sofrerá perda imediata de 15 pontos de vida: e não poderá mais usar sua arma de sopro e só poderá fazer um ataque por rodada com suas garras. Para destruir o braseiro os jogadores têm de chegar perto dele e fazer um ataque bem sucedido. Ataques à distância não vão surtir efeito neste caso, a não ser que sejam capazes de causar mais de 10 pontos de dano de uma única vez. É preciso um turno para chegar até o Braseiro.

Lembre-se, mestre, que o Dragão das Névoas não é idiota. Ele atacará qualquer um que se aproxime do braseiro e se nenhum jogador tentar isso ele atacará aquele com menos pontos de vida.

Assim que os jogadores derrotarem o dragão leia para eles:

Tolos... Vocês podem ter me derrotado por enquanto, mas eu voltarei para me vingar de vocês... eu prometo...

Ao terminar de proferir sua última ameaça o dragão desaparece no ar, como fumaça. A Ameaça está encerrada de uma vez por todas.

Parte Final – A Recompensa

Voltando para a cidade de Myria os jogadores são recepcionados pelo mago que os agradece muito. Cada um deles agora receberá mais 300 moedas de ouro como forma de pagamento e serão convidados a entrar em definitivo para o Protetorado do Rei.

Apêndice:

Poção de Cura - Recupera 2d4+2 pontos de vida: de qualquer aventureiro. Esse valor jamais poderá ultrapassar o valor original dos pontos de vida: . Só existe o bastante para uma dose de poção no frasco.

Poção de Veneno –Causa 2d4+2 pontos de dano de qualquer aventureiro que a ingerir. É mortal. Não há como saber qual poção é de veneno e qual poção é de cura apenas olhando. Você tem de beber para saber.

Bola de cristal – presente de Tasderin essa bola permite que se comunique com o mago uma vez por dia, quando a bola é banhada pela luz do luar. A bola é frágil e se for quebrada qualquer um num raio de três metros será atingido por uma tempestade elétrica que causa 5d8+5 pontos de dano.

A história por trás dos panos:

Cerca de 1500 anos atrás a região da cidade Myrria era assolada por um jovem e poderoso Dragão verde que havia reivindicado aquelas terras para si. Ele era ganancioso e extremamente cruel. Por um fim um grupo de aventureiros resolveu dar cabo do seu reino de vilanias e atacou o dragão. No entanto o dragão estava preparado para a investida indesejável de heróis. Mas nem tão preparado assim, uma vez que ele foi derrotado. Antes de morrer o dragão conseguiu transferir sua essência para um braseiro mágico que lhe garantiria “retornar a seu antigo corpo” quando os indesejáveis heróis fossem embora. Mas algo deu errado e a fera ficou aprisionada no braseiro.

Com o passar dos anos o Dragão reuniu alguns de seus seguidores mais fiéis e ordenou que montassem um templo para ele. Seu objetivo era de atingir o status de divindade e assim poder retornar ao mundo físico, ainda mais poderoso que antes. Tudo ia muito bem quando um segundo grupo de aventureiros resolveu estragar seus planos novamente. Eles mataram todos os sacerdotes féis ao dragão e selaram o lugar com avisos para que ninguém mais entrasse em seu covil.

Muito recentemente, um explorador draconato chamado Kheskan Donnar encontrou relatos que faziam menção ao templo do Dragão e resolveu investigar. Ele contratou dois mercenários (Vellius e Kathya) para lhe auxiliarem. A sede de conhecimento de Kheskan o fez ignorar os avisos no templo. O dragão, percebendo a presença dos intrusos usou o restante de seus poderes para possuir Kheskan e usá-lo para se reerguer. Ele matou Vellius e Kathya e começou a criar mortos vivos para se alimentar da sua energia negativa e por fim retornar ao plano material.

Isso, até os jogadores chegarem.