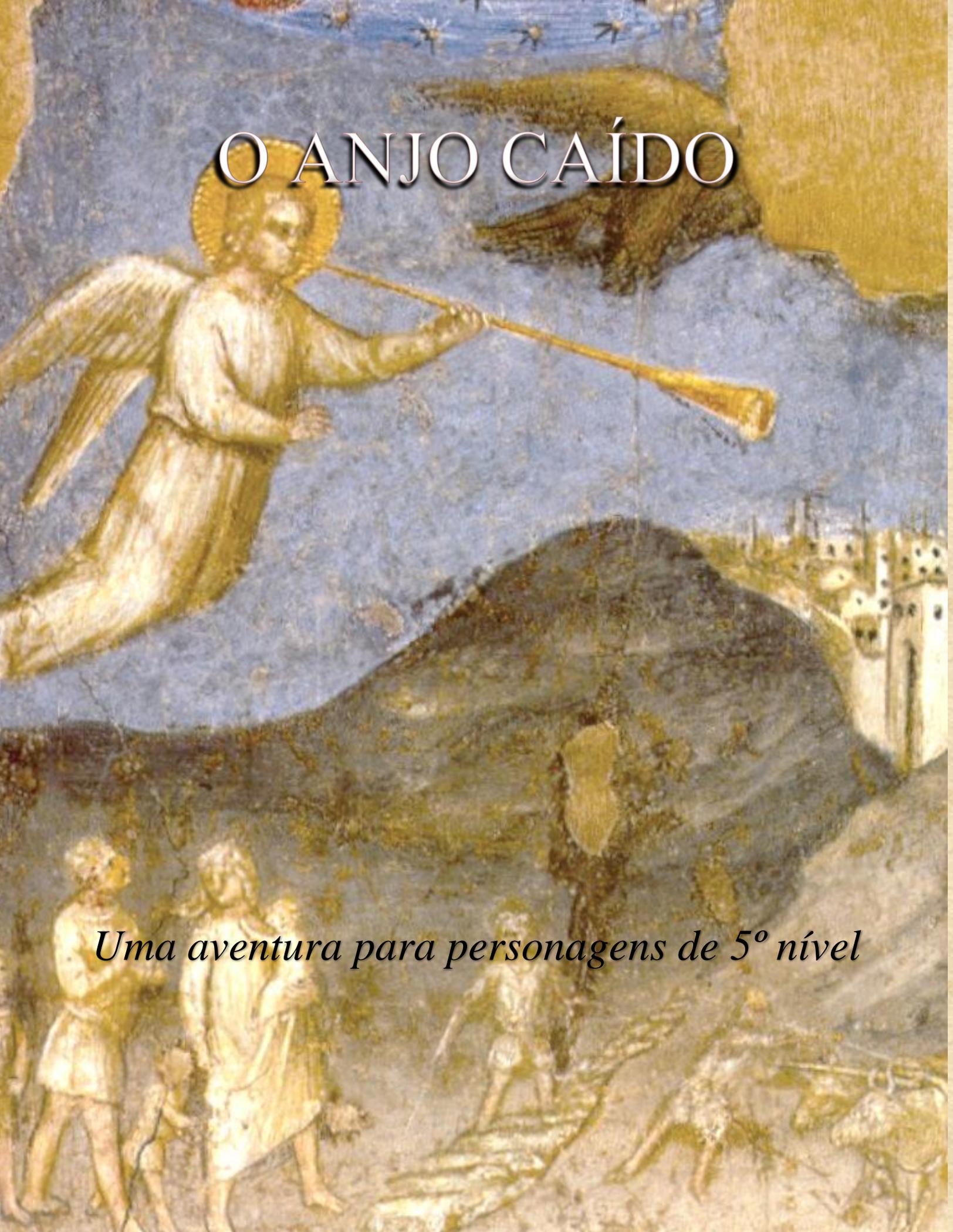


O ANJO CAÍDO



Uma aventura para personagens de 5º nível

O ANJO CAÍDO

Introdução: Esta aventura gratuita é a tradução para língua portuguesa de uma aventura entre uma série de aventuras curtas disponibilizadas gratuitamente na antiga página da Wizards of the Coast na época da 3ª edição. Além de traduzida, ela foi adaptada para 5ª edição do jogo Dungeons & Dragons.

Traduzido e Adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>

Imagens de uso não comercial da DMGUILD

Capa: 3ª *Trombeta do Batistério de Pádua* de *Giusto de' Menabuoi*



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

O ANJO CAÍDO

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 5º nível – criada por **Ramon Arjona**.

INTRODUÇÃO

Esta aventura pode ser incorporada a qualquer estilo de jogo. Ela se passa no povoado de Elton, uma comunidade isolada que pode ser inserida em qualquer lugar remoto com algumas colinas próximas de seu cenário de campanha.

O Anjo Caído é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS concebida para um grupo de quatro personagens de 5º nível.



PREPARAÇÃO

Como o Mestre, você precisará de uma cópia do *Player's Handbook*, do *Dungeon Master's Guide* e do *Monster Manual* para utilizar este módulo.

O texto que aparece nas caixas sombreadas contém informação para ser passada para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear quando apropriado. Estatísticas de monstros e PdMs relevantes (que estarão em negrito no texto), quando não estiverem disponíveis no *Monster Manual*, serão fornecidas no final da aventura.

Esta aventura utiliza algumas criaturas únicas e um mapa, todos disponíveis aqui. Para utilizar esse módulo, leia ele de forma integral antes do uso e se familiarize com as habilidades das criaturas nele contidas.

HISTÓRIA

Várias semanas atrás, ocorreu uma estranha anomalia planar, resultando em uma fenda que rompeu a própria estrutura do multiverso por um curto período de tempo. Essa fenda no tecido da realidade teve numerosos efeitos, um dos quais foi a criação de uma conexão de curto prazo entre os Sete Paraísos de Monte Celestia e o Plano Material.

Na noite em que esta anomalia ocorreu, uma luz brilhante apareceu no céu noturno acima do pequeno povoado de Elton. O brilhante evento celestial acordou os moradores da aldeia, que saíram de suas casas e ficaram deslumbrados com a nova "estrela" no céu - uma estrela cuja luz parecia trazer sentimentos de paz e bem-estar para todos que olhavam para ela. Ao voltarem ao povoado, os aldeões encontraram um jovem, pouco mais velho que uma criança, deitado praticamente nu e tremendo no chão. Embora ele se parecesse com um elfo, havia uma beleza quase sobrenatural sobre ele. Eles perguntaram quem ele era, mas sua resposta veio em uma língua musical que nunca tinham ouvido antes.

Este estranho era na verdade um jovem Arconte da Trombeta, apenas uma criança pelos padrões de sua espécie. A anomalia planar o arrancara de sua casa nos Sete Paraísos de Monte Celestia e o trouxe até aqui. Com medo e confuso, o jovem celestial não sabia onde ele estava nem por que ele havia sido transportado para cá. Quem eram essas pessoas vestidas com roupas tão simples? Este evento foi um sinal de que ele errou de alguma forma? Ele estava sendo negado aos céus por causa de alguma falha em sua natureza? Ou essa situação seria algum tipo de teste de sua pureza e bondade?

O povo de Elton nada sabia da natureza extraplanar do estranho, mas eles entendiam que ele estava fraco, com frio e precisava de ajuda. Então eles arrumaram roupas para ele e lhe deram comida e abrigo. Chamando-o de "presente da estrela", eles o aceitaram em sua comunidade.

Ao longo de várias semanas, o jovem começou a aprender a língua de seus benfeitores. Decidindo que os poderes celestes o tinham colocado ali por alguma razão, ele aceitou Elton como seu novo lar e fez o melhor para se encaixar. Ele disse aos seus benfeitores apenas que seu nome era Arithel, decidindo que era melhor não revelar suas verdadeiras origens.

A presença do jovem provou ser um bálsamo para a comunidade, e os moradores de Elton começaram a comentar sobre como se sentiam felizes. Brigas antigas com os vizinhos foram esquecidas quando Arithel interveio com algumas palavras tranquilizadoras e os aldeões encontraram paz e contentamento na companhia uns dos outros.

Enquanto isso, planos sinistros estavam em andamento nas colinas próximas. Alguns anos atrás, Brath, o Maior, o líder de uma tribo de ogros nas colinas próximas, começou a realizar experimentos de reprodução contaminados com magia negra. O resultado foi uma fusão profana entre insetos e ogros. Satisfeito com seu sucesso, Brath continuou o experimento, esperando construir um exército desses ogros insetos com os quais ele poderia conquistar o território ao redor das colinas e, quem sabe, além. Os novos ogros eram altamente laboriosos e trabalhavam com afinco para alterar seus lares nas cavernas nas colinas próximas de Elton, seguindo as especificações de seu líder.

Na noite da anomalia planar, Brath, o Maior, desapareceu de sua casa, sendo sugado por uma fenda que apareceu na parede da caverna. Seu filho, Brath, o Menor (**Oni**), teve um breve vislumbre do reino para o qual seu pai havia sido puxado. Sendo um jovem ogro estudioso, ele havia lido sobre outros planos e concluiu que seu pai havia sido sugado para um dos planos exteriores. Incapaz de resgatar seu pai (e pouco inclinado a fazê-lo de qualquer maneira, já que ele desejava assumir a liderança da tribo), ele decidiu investigar mais a anomalia e ver se algum de seus efeitos poderia ser aproveitado para sua vantagem. Rastejando para fora das cavernas, ele viu a "estrela" e decidiu descobrir o que havia acontecido abaixo dela. Ele seguiu a luz para Elton e se escondeu em um lugar de onde ele poderia ver o que acontecia. Ele testemunhou a adoção do menino pelos aldeões e ouviu suas primeiras palavras. Reconheceu a Língua Celestial, pois seu

pai certa vez havia enfurecido um celestial, e imaginou que o menino seria um celestial - embora insignificante - que havia sido arrancado de sua casa da mesma maneira que seu pai.

Percebendo que um jovem celestial estava praticamente ao seu alcance, Brath correu de volta para as cavernas para fazer planos. Os tomos mágicos de seu pai revelaram que as lágrimas e o sangue de um anjo poderiam ser usados como ingredientes para criar poderosas armas profanas. Com essas armas à sua disposição, ele e sua tribo de ogros insetos seriam os seres mais poderoso da área. Ele poderia colher o fruto da vida de trabalho de seu pai e governar todas as terras próximas! Assim, ele se tornou determinado a raptar o jovem celestial, extrair o máximo de material útil dele possível, e depois sacrificá-lo a um poder sombrio. Tal sacrifício, ele esperava, lhe daria poder e prestígio muito além do que normalmente seria atingido por um jovem ogro mago (**Oni**).

SINOPSE

Ontem, Brath, o Menor, conduziu seus ogros insetos a um ataque à aldeia de Elton. A cidade foi saqueada, mas apenas um morador foi levado - Arithel. Os moradores sobreviventes estão desesperados e apelam para os PJs em busca de ajuda. Surpreendentemente, no entanto, eles estão mais preocupados em garantir o retorno seguro de Arithel do que em obter seus pertences de volta.

Os PJs devem encontrar e penetrar no covil dos ogros insetos, lutar contra os guardas nas cavernas e finalmente derrotar Brath, o Menor, para que eles possam resgatar o jovem celestial.

GANCHOS: INTRODUZINDO OS PERSONAGENS

Como mestre, você sabe como melhor envolver seus jogadores e seus personagens em uma aventura. Você pode usar os seguintes ganchos para estimular sua imaginação, modificando-os conforme necessário para torná-los apropriados aos interesses dos personagens.

- Um paladino ou clérigo de tendência boa no grupo começa a ter sonhos ou visões de uma criança em queda. Os detalhes desses sonhos

variam, mas o tema central é sempre o mesmo: se os PJs não intervêm, o bebê cairá nas garras de algum mal terrível e sem nome. Os sonhos sempre deixam o personagem com um forte desejo de seguir na direção na qual a vila de Elton está.

- Um mago especializado em pesquisa planar pede aos PJs que investiguem a estranha luz que apareceu recentemente no céu. Ela e seus colegas acreditam que a luz seja de origem extraplanar. Segundo seus cálculos, ela apareceu diretamente sobre o povoado conhecido como Elton.

- Rumores de um estranho órfão que fala uma língua desconhecida chegam aos ouvidos dos personagens. Supostamente, o menino caiu do céu (ou emergiu da terra - as histórias são inconsistentes) na aldeia de Elton. Alguns acreditam que a aparência do garoto prenuncia uma catástrofe iminente, enquanto outros dizem que ele é dotado de maravilhosos poderes sobrenaturais e tem seus próprios planos. A descrição do menino coincide com a de um amigo morto ou parente de um dos personagens.



COMEÇANDO

O Anjo Caído é uma aventura centrada em um local, consistindo em um ou mais encontros de forma livre em Elton, vários encontros posicionados no reduto ogro em que Arithel está preso e um encontro para ser colocado a critério do Mestre.

A aventura começa quando os personagens chegam à aldeia de Elton, que ocorre na manhã seguinte ao seu sequestro. A aldeia tem as marcas de um ataque recente. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens chegarem:

A aldeia diante de vocês foi obviamente invadida recentemente. Algumas construções estão sem seus telhados de palha, e outras mostram sinais de incêndio. Aldeões humanos e meio-elfos correm para lá e para cá com água e ataduras, obviamente cuidando dos feridos nas cabanas que permanecem intactas. No centro da cidade, vários aldeões carregam o que parecem ser vegetais secos para uma panela grande em cima de uma fogueira, evidentemente preparando uma grande sopa utilizando as rações de emergência da cidade.

Os aldeões cumprimentam os personagens de maneira amigável e oferecem um lugar na mesa da comunidade, embora a maioria esteja preocupada com suas tarefas. Os feridos são os mais dispostos a falar, tendo sido dispensados de suas responsabilidades normais. Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs começarem a fazer perguntas:

Um homem de meia-idade com uma perna enfaixada senta-se no chão debaixo de uma árvore. "Bem-vindo a Elton!" - ele grita amistosamente. "Receio que vocês não tenham nos pego em nosso melhor momento, estranhos, mas são bem-vindo para compartilharem conosco o que ainda resta. Pelo que parece, eu acho que vocês são aventureiros. Há muito o que se corrigir por aqui através de feitos, se é o que vocês têm em mente.

"Há muito tempo atrás, os ogros daquelas colinas ali costumavam atacar Elton regularmente. Mas já faz anos que isso não acontecia. O que veio ontem à noite foi. . . diferente. Eles pareciam uma mistura bizarra de ogros e besouros gigantes. Eles levaram nossa comida e objetos de valor, como esperado, mas também levaram uma pessoa, apenas uma em especial - Arithel. Nosso presente da estrela. O menino tem sido a luz da aldeia desde que ele veio. Não sei o que faremos agora que ele se foi. Ele é um menino tão bom."

Conversando com esse sujeito (Burton, o ferreiro) e o resto dos aldeões, os personagens podem adquirir as seguintes informações (não é necessário nenhum teste, desde que os personagens não sejam hostis com os habitantes locais):

- Várias semanas atrás, Arithel caiu do céu vindo de um buraco branco e brilhante, em uma noite que parecia cheia de magia. Ele era jovem e muito fraco e não sabia falar a língua comum. O povo de Elton o acolheu.
- Com o tempo, Arithel aprendeu a se comunicar na língua comum, embora seu domínio do idioma fosse imperfeito.
- Uma tribo de ogros vive nas colinas ao norte, mas seus membros não incomodam a aldeia há muitos anos.

As informações a seguir podem ser obtidas, uma parte de cada vez, com as perguntas certas, juntamente com testes bem-sucedidos de Carisma (Persuasão) nas CDs indicadas:

- **CD 10:** Os invasores foram acompanhados por um ogro de pele azulada vestindo roupas estranhas.
- **CD 15:** As criaturas que sequestraram Arithel estavam armadas com armas semelhantes às usadas pela tribo local de ogros. Eles partiram na direção da antiga fortaleza nas colinas dos ogros ao norte.
- **CD 15:** Várias pessoas da cidade podem fazer um esforço para replicar o som da linguagem que Arithel usou pela primeira vez. Qualquer PJ que fale Celestial reconhecerá que se trata do idioma.
- **CD 20:** Arithel às vezes se sentava e olhava melancolicamente para o céu noturno. Sempre que um aldeão se aproximava dele naquele momento, ele apontava para o céu e dizia em seu estranho sotaque: "Lar".

Quando o povo de Elton percebe que os PJs estão interessados no destino de Elton, eles imploram a eles que salvem Arithel. Eles não podem oferecer nada além de sua gratidão por seu retorno seguro - eles tinham pouco antes, e agora eles têm ainda menos. Mas seus sequestradores estavam bem

equipado e, provavelmente, tem muitos ganhos ilícitos acumulados em seu covil.

Se os PJs concordarem em tentar encontrar Arithel, os aldeões fornecerão entusiasticamente tudo o que precisarem que esteja dentro dos meios dessa pequena comunidade, incluindo comida, água, abrigo e ferramentas e armas simples.

Elton é um vilarejo convencional. O governo é de tendência leal e boa, tem em seus cofres menos de 100 peças de ouro e uma população de 100 habitantes, sendo a grande maioria humana, tendo apenas cerca de 20 habitantes de outras raças, sendo 11 meio elfos, 5 halflings e 4 gnomos. O prefeito de Elton é Greel (Humano neutro e bom – **Commoner**). Outros personagens importantes são Burton, o ferreiro (humano leal e bom, **Commoner**) e Sherla (meia elfa caótica e boa, **Acolyte**).

O LAR DOS OGRS

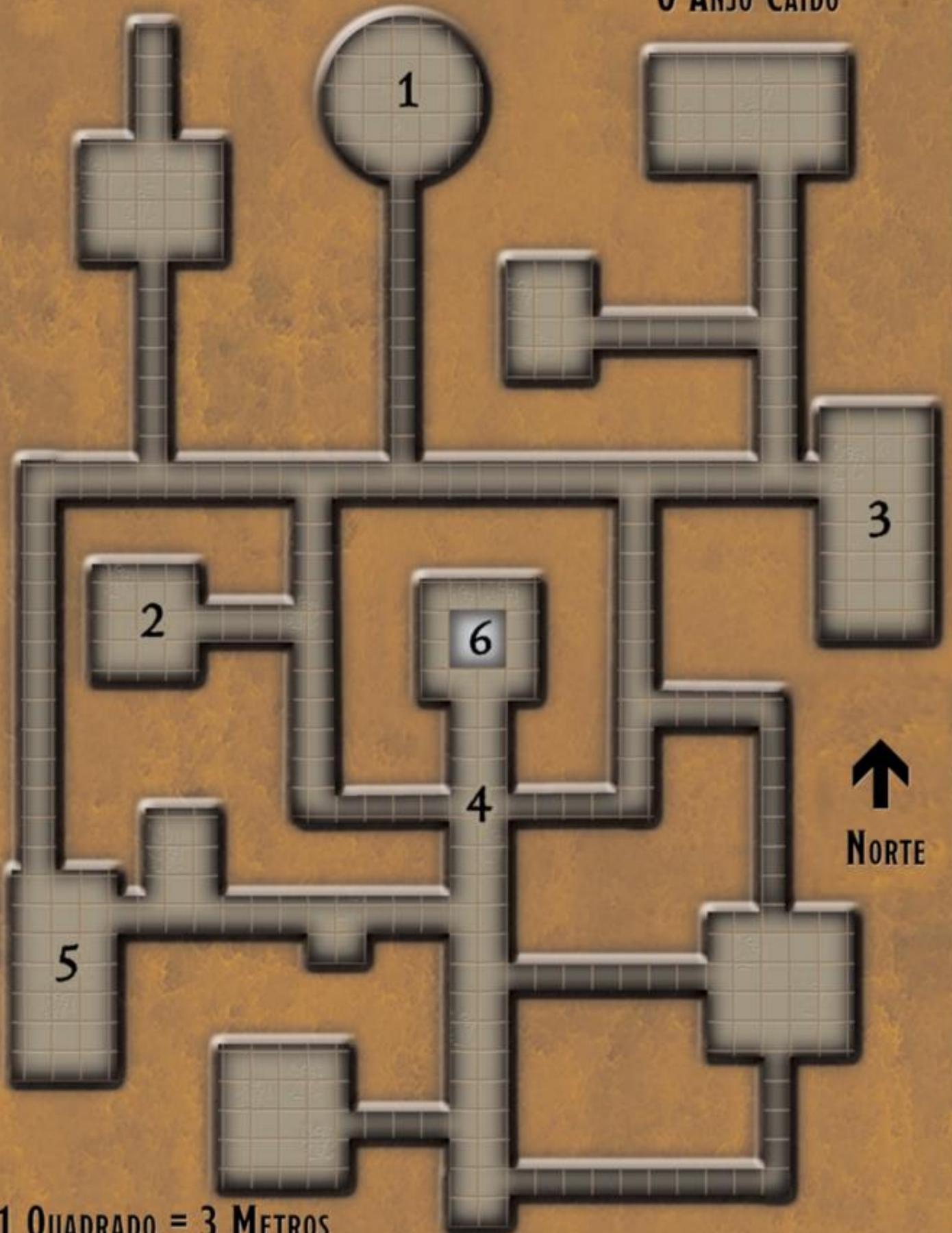
A fortaleza dos ogros fica nas colinas ao norte da cidade. Os ogros insetos não fizeram esforços para esconder seus rastros, então um PJ pode rastreá-los até lá com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10. Se os personagens não estão confiantes de que eles podem encontrar a fortaleza por conta própria, Burton concorda em guiá-los. Ele acompanha os PJs apenas até a entrada da fortaleza estar à vista, depois retorna para a aldeia.

Todos os encontros nesta parte da aventura, exceto um, estão ligados ao mapa. O Encontro A, no qual os personagens são confrontados por Brath, o Menor (**Oni**), é um encontro cronometrado que deve ocorrer após os PJs terem lutado contra um ou mais grupos de ogros insetos, mas antes que eles alcancem a área 6 e libertem Arithel.

O DM deve selecionar sua colocação de acordo. O covil contém um total vinte ogros insetos, nem todos descritos nos encontros. O Mestre pode permitir que os PJs encontrem outros em grupos de dois ou mais como encontros aleatórios, se desejar.

Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens estiverem à vista do covil do ogro:

O ANJO CAIDO



1 QUADRADO = 3 METROS

A encosta diante de vocês parece com muitas outras nesta região: uma fenda sombreada entre duas colinas, mascarada por vegetação, corresponde à descrição dada pelos aldeões da entrada do lar dos ogros.

1. OS GUARDAS

Esta câmara serve como porta de entrada para o covil. É guardado em todos os momentos por um trio de **ogros insetos**, embora se esforcem para permanecer escondidos para surpreender os intrusos. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

Esta câmara retangular foi obviamente escavada da rocha da colina, embora as mãos que a construíram não fossem muito habilidosas. O chão é úmido e arenoso, e as paredes são feitas de calcário bruto. O teto é alto, a pelo menos 6 metros (20 pés) acima do chão, e a maior parte escondido nas sombras devido a estrutura e a falta de iluminação. É possível ouvir gotas caindo, como se a água estivesse se infiltrando no teto de calcário e descendo pelas paredes.

Os três **ogros insetos** que estão em guarda nesta câmara estão pendurados no teto e tentando se esconder em meio as sombras, aguardando um momento oportuno para atacar. Personagens com Percepção Passiva acima de 15 (ou 10, se tiverem visão no escuro) perceberão a presença dos ogros e não estarão surpresos na primeira rodada.

Criaturas: Ogres insetos se parecem com os ogros apenas superficialmente. Seus corpos estão cobertos de quitina, e eles têm braços e olhos múltiplos, como insetos. Cada um usa peles imundas, semelhantes às que um ogro normalmente usaria.

Táticas: Os ogros insetos não lutam com qualquer estratégia organizada e coerente. Eles se agarraram ao teto na esperança de surpreender os PJs atacando de cima. Se forçados a recuar, os ogros usam suas habilidades de escalada para efetuar a fuga mais conveniente possível, subindo

e atravessando as paredes tentando evitar áreas ameaçadas.

A capacidade de sentido sísmico e sua ampla visão tornam difícil surpreender uma dessas criaturas.

Tesouro: Cada ogro inseto tem uma bolsa contendo duas gemas no valor de 400 po cada.

2. OS ANIMAIS GUARDIÕES

Os ogros insetos desenvolveram uma predileção por criaturas que usam carapaças quitinosas semelhantes às suas. Assim, eles fizeram de animais de estimação alguns escorpiões que se mudaram para o complexo há um tempo. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

O chão desta câmara é coberto com uma espessa camada de lixo, grande parte dele material orgânico apodrecendo. Esta câmara tem um teto alto, como parece ser comum no complexo, adequado para passagem de grandes criaturas.

Os **ogros insetos** adotaram os escorpiões que vivem aqui e os usam como guardas e devoradores de lixo.

Tesouro: Se algum personagem resolver remexer no lixo fétido que empestia toda a câmara buscando algo de valor, ele pode encontrar, se tiver sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 22, um anel de prata ainda na mão de seu antigo dono, do qual restou apenas uma parte do braço. O anel é mágico! É um **anel de escalar** (ver no final da aventura)!

3. O SALÃO DE JANTAR DOS OGRS

Esta câmara serve de área comum para alimentação da tribo. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

Esta câmara, aparentemente, é onde os habitantes da caverna se reúnem para realizar suas refeições. Restos de animais e vegetais espalham-se pelo chão, proporcionando uma fina camada de detritos em avançado sinal de apodrecimento.

Outro trio de **ogros insetos** estão aqui, possivelmente aguardando os PJs, detectados pelo sentido sísmico das criaturas.

Tesouro: Há restos de comida, vasilhas e utensílios de barro e cerâmica em diversos estados de conservação e muito lixo, sendo bastante difícil encontrar algo de valor. No entanto, se uma busca neste ambiente é realizada procurando algo de valor, e há sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20, o grupo encontra um conjunto de quatro taças de prata provenientes de algum saque antigo, onde duas, de forma surpreendente, ainda estão como novas, e podem valer até 800 peças de ouro cada!

4. ARMADILHA: O BLOCO QUE CAI!

Esta área contém uma armadilha rudimentar, construída pelos ogros insetos seguindo as instruções de Brath, o Maior. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

O chão dessa câmara é úmido, mas relativamente livre de lixo. Parece que pouco ou nenhum tráfego passa por aqui. As paredes de pedra calcária são um pouco mais resistentes do que as do resto do complexo, mostrando numerosas fissuras.

O chão desta área ativa a armadilha quando atinge o peso acima de 50 quilos. Acionada, o chão cede milimetricamente, o que faz com várias partes do teto em forma de blocos rochosos caiam sobre os personagens. Os ogros evitam disparar essa armadilha simplesmente andando pelas paredes, enquanto os ogros magos (como Brath pai e filho) apenas voavam quando era necessário passar por aqui.

Para detectar a armadilha é necessário um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 (ou ter Percepção

Passiva 20 ou maior). Permitindo que se note que há algo estranho no chão e no teto desta área. Um teste de Inteligência (Investigação) CD 15, possível apenas após ter detectado as anomalias no chão e no teto, permite identificar o mecanismo da armadilha (ou seja, que pisar no chão faz com que parte do teto colapse).

Se uma quantidade de peso (50 quilos) for jogada no chão, isso ativa a armadilha, que não é reativada automaticamente.

Quando a armadilha é ativada, blocos rochosos caem na área de 6 metros por 6 metros (20x20 pés), causando 22 (4d10) de dano de concussão. Um teste de resistência (salvaguarda) de destreza reduz o dano pela metade. Uma vez que a armadilha seja ativada, o chão se torna terreno difícil e o tremor avisa todos os **ogros insetos** da fortaleza da presença de intrusos, assim como o barulho deixa Brath em alerta, caso isso ainda não tenha acontecido.

5. O APOSENTO DE BRATH, O MENOR

Esta área serve a Brath, o Menor, como quarto. Ela foi anteriormente de seu pai, mas o jovem logo tomou posse após o desaparecimento dele. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

Este quarto tem consideravelmente mais comodidades do que as outras câmaras neste complexo, embora não estejam em melhores condições. Tapeçarias cobertas de traças cobrem algumas paredes enquanto prateleiras curvadas pela idade e pela umidade preenchem as demais. Nas prateleiras há uma variedade de livros. Há um palete usado como cama em um canto, com uma caixa no que seria a cabeceira, e um conjunto de mesa e cadeira em outro.

Se os PJs ainda não encontraram Brath, o Menor, ele está aqui. Consulte o Encontro A.

Tesouro: Ao lado do palete em que Brath dorme há uma caixa de madeira resistente, trancada com fechadura, que exigirá um teste bem-sucedido de Destreza CD 15 usando ferramentas de ladrão para abrir (Caixa: AC 15, PV 20, Limite de Dano 5). Dentro dela há 1.000 peças de platina. As

prateleiras contêm livros de assuntos arcanos, porém, eles são bastante mofados e a maior parte das páginas está ilegível, com toda a coleção valendo no máximo 200 peças de ouro.

6. O CELESTIAL: ARITHEL

Se os PJs conseguirem abrir o caminho até a câmara onde Arithel está sendo mantido, eles não enfrentarão mais resistência. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

Um belo rapaz de aparência desamparada está acorrentado ao chão desta câmara. Diversas marcas de sangue no peito e nas costas indicam que ele foi açoitado. Seus olhos são claros, azuis e cheios de uma raiva que só poderia ser descrita como justa.

Este jovem é **Arithel**, o celestial que o grupo veio resgatar. Ele é um jovem **arconte da trombeta**. Ele ainda não possui todas as habilidades de um arconte maduro, não recebeu ainda sua trombeta e suas asas ainda não surgiram, por isso, não foi capaz de se defender contra Brath e seus asseclas. A única razão de ainda estar vivo é que Brath assim o deseja.

Arithel sabe que é um celestial, mas possui apenas vagas lembranças de seu plano de origem. Ele está disposto a conversar com os PJs, se eles assim o desejarem, e revela que não sabe porque está aqui, ainda que acredite que faça parte de um plano maior. Como não sabia como retornar para sua casa, ele aceitou seu papel como membro da comunidade de Elton.

Arithel deseja se vingar de Brath e dos ogros insetos, ainda que não seja páreo para tal. Ele está pronto para sacrificar sua própria vida em nome dos moradores de Elton e está levemente convencido de que esta é sua missão e por isso foi enviado a este mundo. Se ele encontrar Brath ou alguns dos ogros insetos, ele fica enfurecido e passa a ter um comportamento quase suicida, desejando a todo custo combater seus inimigos.

Correntes: Correntes pesadas manter Arithel preso ao chão desta área, mas a fechadura pode ser arrombada ou as correntes quebradas. Para abrir as fechaduras, basta um teste de Destreza usando ferramentas de ladrão CD 15, enquanto as correntes possuem AC 19, porém apenas 3 PV.

Desenvolvimento: Se qualquer um dos ogros insetos permanecer vivo, Arithel insiste que eles sejam destruídos antes que deixem o complexo. Durante seu breve cativeiro, ele observou que as criaturas têm uma natureza altamente laboriosa e valorizam a realização. Eles, portanto, representam uma ameaça significativa para as comunidades humanas próximas. Ele sabe que apenas a força da personalidade de Brath, o Maior e seu filho, exibiram e a força de sua magia mantiveram esses terríveis monstros sob controle até o momento. Sem o seu domínio forte, os ogros certamente sairiam das colinas e invadiriam a aldeia de Elton como uma praga, devorando qualquer coisa em que possam colocar suas garras, e depois partiriam para a próxima vila. Uma vez que a região estiver esgotada, os ogros insetos simplesmente se moverão para a outra área.

Arithel é corajoso e jovem, mas ele não é completamente imprudente. Ele está disposto a ouvir qualquer bom PJ que utilize um argumento convincente para adiar seu ataque contra os monstros até que as forças do bem tenham uma chance melhor de saírem vitoriosas. Ele, no entanto, insiste na promessa dos personagens de retornar e limpar as cavernas o mais cedo possível. Se assegurado que a ameaça dos ogros insetos será tratada de maneira conveniente através de um teste de Carisma (Persuasão) CD 15, ele voluntariamente retorna a Elton com os PJs.



A. BRATH, O MENOR

Os guardas ogros insetos na parte da frente do complexo provavelmente sentiram a presença dos intrusos com seu sentido sísmico e mandaram um mensageiro para Brath (**Oni**) antes mesmo do grupo entrar. Assim prevenido, Brath pretende assegurar que os intrusos não atinjam Arithel, a

quem ele está mantendo preso, pronto para os rituais arcanos que extrairão suas lágrimas e sangue antes de seu último sacrifício. Brath tem acompanhado o progresso dos PJs através do complexo da caverna com a ajuda do ogro inseto que lhe trouxe a mensagem. Se eles parecem estar fazendo progresso contra seus servos, ou se eles parecem perto de resgatar o celestial, Brath tenta interceptá-los com a ajuda de um lacaios em um lugar de escolha do DM. Ele começará a emboscada usando seus poderes de escuridão e invisibilidade, aguardando para utilizar seu cone de gelo quando puder pegar o maior número de personagens possível. É possível que o grupo demonstre muito poder antes mesmo de chegar até ele. Caso aconteça, ele armará uma armadilha para o grupo usando de sua habilidade de se transformar em um humanoide, tomando uma forma semelhante a de Arithel e fingindo ser prisioneiro de alguns ogros insetos, para mostrar sua verdadeira forma quando for mais conveniente ou quando o grupo estiver com sua guarda abaixada. Leia ou parafraseie o seguinte em voz alta quando os personagens entrarem:

Uma voz sai de algum lugar à frente, reverberando nas paredes de pedra calcária da caverna. "Pequenas criaturas!", vocês ouvem o grito. "Vocês incorreram na ira inigualável de Brath, o Menor. Prepare-se para serem destruídas!" Então o corredor fica escuro.

Brath possui, além dos itens descritos em seu aposento, uma glaive grande e uma cota de malha apropriada para o seu tamanho.

CONTINUANDO A AVENTURA

Caso Brath escape, ele se torna um inimigo feroz dos heróis por toda a sua vida. Ele então poderia reaparecer mais tarde na campanha, talvez com novas habilidades e lacaios poderosos com um violento desejo de vingança.

Uma vez que Arithel esteja livre, um Arconte da Trombeta vem busca-lo. O celestial pode ou não ser o seu pai ou mãe, mas é claramente o responsável pelo jovem. Ele agradece aos PJs por resgatar Arithel e explica que o estava procurando pelos planos desde que ele foi sugado pela anomalia planar. O jovem arconte fica feliz ao descobrir o motivo de sua presença no plano material, ainda mais não sendo uma punição por algo que tivesse feito, e espera que sua presença neste mundo tenha trazido algo de bom. Caso o DM deseje, o arconte adulto pode trazer informações sobre novas aventuras ou um pedido formal de ajuda em uma nova missão em nome do bem da ordem. Ele não oferece qualquer pagamento material, porém sorri e diz que seus atos chamaram a atenção em Monte Celestia e que o paraíso agora olhará por eles.

Talvez os eventos aqui descritos não sejam a única consequência da anomalia planar. Talvez estranhas criaturas vindas de outros planos tenham chegado a este mundo e não se saberia qual o comportamento delas. Talvez energias planares alterem alguma criatura deste mundo. Talvez um Bugbear Umbral esteja rondando o povoado de Elton neste exato momento com um bando de lacaios, prontos para um ataque...



CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura escrita por Ramon Arjona funciona bem como introdução a eventos cósmicos, trazendo os planos e além para a vida dos PJs.

Como a aventura deixa livre a descrição de diversas salas no mapa e descreverá apenas a presença de 7 dos 20 ogros insetos, o mestre pode fazer pequenas patrulhas de 2 ou 3 ogros andando pelos corredores, descrever alguma sala como dormitório, inserir novas armadilhas e espalhar o restante dos ogros pela fortaleza. Em princípio deve ser o suficiente para que o grupo de aventureiros gaste seus recursos e tenha um encontro bastante difícil contra o Oni no combate mais difícil.

Se for mestrar para um grupo maior, ou que possua mais níveis, é possível ajustar a aventura aumentando o número de ogros para 30 e fazendo com que eles combatam em número maior (4 ou 5 por vez). É possível que o Oni também tenha adquirido alguma habilidade com o contato planar, ganhando resistência lendária, resistência a magia e a outros danos, conforme o desejo do mestre para tornar o encontro mais desafiador no final (se o mestre desejar um guia para alterar criaturas e calcular a CR/ND do novo monstro ou PdM, há um PDF que ajuda muito neste sentido no meu blog "Meus Pergaminhos" (<https://meuspergaminhos.blogspot.com/2019/01/o-ficina-do-castelo-criando-monstros.html>)).

Por fim, os tesouros talvez sejam um pouco mais valiosos do que o esperado para o nível. Se o mestre quiser, pode simplesmente reduzir o valor das gemas e peças de arte encontradas na Fortaleza, bem como das peças de platina no quarto de Brath. Mas se não quiser fazer qualquer ajuste, o grupo ainda teria a dificuldade de encontrar compradores para estes tesouros.



Anel de Escalar

Anel, incomum (requer sintonia)

Quando você usa este anel, você pode se movimentar para cima, para baixo, verticalmente ou horizontalmente em qualquer superfície que não seja escorregadia, mantendo suas mãos livres. Você ganha um deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento padrão.



Ogro Inseto

Aberração Grande, neutro e mau

Classe de armadura 15 (armadura natural)

Pontos de Vida 102 (12d10+36)

Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Sentidos Visão no Escuro 18m, Percepção Passiva 15, Sentido Sísmico 18m

Idiomas Comum, Gigante

Desafio 3 (700 XP)

Visão ampla. O ogro inseto tem vantagem nos testes de percepção baseados em visão.

Ações

Ataques Múltiplos. O Ogro Inseto realiza três ataques corpo a corpo com sua lança ou com suas garras.

Garras. *Ataque com arma corpo a corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 5(1d4+3) de dano perfurante.

Lança. *Ataque com arma corpo a corpo ou à distância:* +5 para acertar, alcance 1,5 m ou 6 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante ou 7 (1d8+3) de dano perfurante se usado com as duas mãos para realizar um ataque corpo a corpo.

Arconte da Trombeta

Celestial Médio, leal e bom

Classe de armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 142 (15d8+75)

Deslocamento 12 m, voo 27 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Salv guarda Des +7, Con +9

Resistência a Dano radiante, concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidade a Dano elétrico

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exaustão e petrificação

Sentidos Visão no Escuro 36m, Percepção Passiva 18

Idiomas todos, telepatia 36 m

Desafio 10 (5.900 XP)

Armas Angelicais. Os ataques com arma do arconte são mágicos. Quando o arconte acerta com qualquer arma, a arma causa 4d8 pontos de dano radiante adicionais (incluído no ataque).

Aura de Ameaça. Qualquer criatura hostil dentro de 6 metros do arconte deve fazer um teste de resistência (salv guarda) de Sabedoria CD 17 no começo de seu turno ou sofrer desvantagem nos ataques contra o arconte. Criaturas que tenham sucesso em seu teste ficam imunes a aura deste arconte por 24 horas.

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração do arconte é o Carisma (evitar magia CD 17). O arconte, inatamente, pode conjurar as magias a seguir, exigindo somente componentes verbais:

À vontade: detectar o bem e o mal, proteção contra o bem e o mal, chama contínua
3/dia: teleporte

Evitar Magia. O arconte tem vantagem em salv guardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Transformação da Trombeta. O arconte pode transformar sua arma em uma trombeta e vice versa, instantaneamente, sem qualquer custo.

Ações

Ataques Múltiplos. O arconte realiza dois ataques com sua espada grande.

Espada Grande. *Ataque com arma corpo a corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 13 (2d6+6) de dano cortante mais 18 (4d8) de dano radiante.

Trombeta. O arconte toca uma melodia clara e bela de sua trombeta. Todos os alvos hostis a 30 metros do arconte devem fazer um teste de resistência (salvaguarda) de Constituição CD 17 ou ficam paralisados por 1 minuto. Uma criatura que falhe em seu teste pode tentar novamente no final do seu turno para acabar com a condição de paralisado em caso de sucesso. Criaturas que tenham sucesso em seu teste ficam imunes a paralisia deste arconte por 24 horas.



Arythel

Celestial Médio, leal e bom

Classe de armadura 17 (armadura natural)

Pontos de Vida 19 (2d8+10)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Salvaguarda Des +7, Con +9

Resistência a Dano radiante, concussão, cortante e perfurante de ataques não mágicos

Imunidade a Dano elétrico

Imunidades à Condição amedrontado, enfeitiçado, exaustão e petrificação

Sentidos Visão no Escuro 36m, Percepção Passiva 18

Idiomas todos, telepatia 36 m

Desafio 1 (200 XP)

Conjuração Inata. A habilidade de conjuração de Arythel é o Carisma (evitar magia CD 17). O arconte, inatamente, pode conjurar as magias a seguir, exigindo somente componentes verbais:

À vontade: detectar o bem e o mal, proteção contra o bem e o mal, chama contínua

Evitar Magia. Arythel tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Arma. *Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* X (Arma+6).

Arma. *Ataque com arma a distância:* +5 para acertar, alcance X m, um alvo. *Acerto:* X (Arma+3).

As estatísticas de arma variam pro caso do grupo dar uma arma nas mãos de Arythel.