



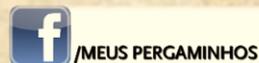
COMEÇANDO PELO FIM

*Uma aventura para
personagens de 7º nível*

COMEÇANDO PELO FIM

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



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.

COMEÇANDO PELO FIM

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 7º nível – criada por **Rich Redman**.

INTRODUÇÃO

Começando pelo Fim é uma pequena aventura onde o encontro com um dragão acontece em seu começo e não sem seu final.

Esta aventura é projetada para quatro personagens do 7º 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.

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.

Você pode ajustar a dificuldade da aventura alterando o nível do antagonista principal (Elizar Estigmata, um mago vampiro), ou alterando o número de criaturas que vivem em sua cripta. Para adaptar o encontro a grupos de diferentes níveis, consulte a sessão do *DMG* sobre montagem de encontros ou o post do blog Meus Pergaminhos sobre o tema (<https://meuspergaminhos.blogspot.com/2019/05/montando-encontros-em-d-5e.html>).

A aventura ocorre perto de uma aldeia conhecida como Charneca Comprida, mas adapta-se facilmente à região montanhosa nas campanhas existentes. Começando pelo Fim usa uma versão modificada do mapa *Darkcrypt*, publicado no "Mapa-Week" de 30 de agosto de 2001 no site da

Wizards of the Coast e se encontra aqui nesta publicação para a sua conveniência.

HISTÓRIA

Gerações atrás, o mago conhecido como Elizar Estigmata chegou à aldeia de Charneca Comprida procurando terra para construir uma biblioteca e um laboratório. Os aldeões estavam muito felizes por ter uma pessoa tão proeminente morando perto deles. Um teste bem-sucedido de Inteligência (História) CD 25 revela que Elizar construiu sua biblioteca e laboratório pouco antes de algo começar a invadir casas e matar os aldeões. Quando Elizar se recusou a ajudar os aldeões a caçar e destruir a fera, eles queimaram suas construções. Aparentemente Elizar fugiu para a cripta sob suas terras e não foi visto desde então. Os assaltos noturnos pararam ao mesmo tempo.

Agora um jovem dragão apareceu nos céus acima de Charneca Comprida, atacando os rebanhos e voando para as colinas. Ninguém tem certeza de onde ele mora, mas alguns temem que ele possa ter desenterrado a cripta de Elizar, tomando residência lá e talvez liberando o mal de Estigmata mais uma vez.

SINOPSE

Começando pelo Fim começa como uma missão de caça ao dragão: Os PJs são confrontados com Kyracolides, um jovem dragão azul que recentemente descobriu a cripta de Elizar enquanto procurava por um covil. O que nem os PJs nem os aldeões ainda perceberam é que, embora o Kyracolides seja de fato um perigo para o povo e o gado de Charneca Comprida, ele inadvertidamente descobriu algo muito mais perigoso. A parte de trás do covil se abre para uma pequena área de cripta, atrás da qual há uma série de túneis habitados por



todos os tipos de criaturas terríveis. Enquanto o dragão está disposto a deixá-las em paz em troca de espaço vital, ele ainda não encontrou o mestre da cripta: Elizar Estigmata foi a criatura que aterrorizou o vilarejo gerações atrás, depois de se tornar um vampiro.

GANCHOS

Esta é uma boa aventura secundária: é fácil inseri-la em uma campanha existente sempre que os personagens dos jogadores (PJs) estiverem viajando em uma região montanhosa um pouco fora da trilha convencional. Alternativamente, o Kyracolides pode ser o antagonista central em uma história mais longa que você inventou (ou talvez parte do prelúdio de algum personagem). Use os seguintes ganchos e rumores para atrair os PJs para o encontro com o dragão.

- Os PJs estão em Charneca Comprida quando descobrem que pastores avistaram um dragão nas colinas acima da aldeia. Com medo do que isso possa significar, os anciãos da comunidade apelam para os personagens os ajudarem, oferecendo uma recompensa pequena, mas sincera, por sua ajuda.
- Os PJs chegam em Charneca Comprida depois de ouvir sobre uma lenda a respeito de um mago que sucumbiu ao mal e foi enterrado vivo. Os pais usam a história de Elizar Estigmata para conter crianças desobedientes. Os personagens identificam a semelhança entre essa história e a lenda do mago enterrado.
- Os PJs ouvem uma lenda local que conta sobre um fabuloso tesouro enterrado nas colinas nos arredores da aldeia de Charneca Comprida, nas terras onde habitava um mago que se tornou um morto vivo.

GEOGRAFIA

CHARNECA COMPRIDA

Charneca Comprida é uma aldeia isolada onde moram cerca de 850 adultos, sendo 816 humanos, 17 halflings, 8 elfos e o restante pertencentes a outras raças. A cidade é governada por duas pessoas: Gwidion “Chifre Cervídeo”, uma **druida**

humana de certa idade e Jolan “Cicatriz da Águia”, um **batedor (scout)** meio elfo, seu único filho, fruto de um curto relacionamento algumas décadas atrás.

O líder militar local é Arrakk – O Martelo. Este meio orc carrancudo é um experiente **veterano** e ostenta o posto de xerife local. Ele comanda um total de 5 **guardas**, dois **batedores (scout)** e um xerife-assistente (**rufião, thug**).



Entre os comerciantes importantes estão Pastor Pacóvio, o principal dono de terras e gado local (humano **plebeu**); Nadya Ferreira, a ferreira local (humana **plebeia**) e Sinnoch Terra, o herbalista local (humano **mag**).

Charneca Comprida é uma aldeia composta principalmente por pastores e camponeses, tendo alguns moradores em sua vila principal, usada como centro comercial tanto por quem habita os campos quanto pelos poucos povoados nas terras a cerca de 40 quilômetros da aldeia.

A CRIPTA

A entrada da cripta está na base de uma colina a cerca de 15 quilômetros da aldeia, não longe de pastos e trilhas usadas por pastores locais. Kyracolides descobriu a entrada da cripta apesar da ilusão conjurada por Estigmata e a considera uma boa proteção para seu sono. Para quem descobrir a entrada após sucesso em um teste de Inteligência (investigação) CD 16, a entrada parece ser um túnel de 3 metros de largura com paredes de alvenaria e um teto arqueado de 4 metros de altura.

Exceto onde estiver indicado de outra forma, as paredes da cripta são de alvenaria, tipicamente com 30 centímetros de espessura (a CD para quebrar em um teste de força é 35, Tem AC 15, ignora os primeiros 15 pontos de dano e tem 90 pontos de vida por seção de 1,5 metros) e escalar requer um teste de Força (atletismo) CD 15. Todas as portas são de madeira forte (2 polegadas de espessura, ignora os 5 primeiros pontos de dano, 20 hp; arrombar requer sucesso em um teste de Força CD 23), exceto quando indicado em uma

descrição de encontro específico. Descrições de áreas de encontro listam detalhes de quaisquer bloqueios. Que aumentam a CD de arrombamento em 2.

Não há luz na cripta, exceto a que os PJs trouxerem consigo.

AS PRECAUÇÕES DE KYRACOLIDES

Apesar de Kyracolides tomar diversas precauções para preservar a entrada da cripta secreta, um personagem que passe algumas horas (1d4) investigando a montanha e obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 é capaz de identificar rastros e sinais da passagem do dragão próximos à entrada.

EFEITOS REGIONAIS

Um par de **Diabos de Poeira** (mesmas estatísticas que um elemental do ar mas não voam e têm deslocamento de 15 metros e Inteligência e Carisma 1) passaram a viver próximos da entrada da caverna após a chegada do dragão.

Além disso, tempestades elétricas passaram a ser comuns na região das colinas.

CARACTERÍSTICAS DA CRIPTA

1 – ENTRADA

O túnel adentra aproximadamente 20 metros na encosta antes de chegar a uma enorme câmara. As paredes do túnel e esta câmara são de pedra talhada (escalar exige sucesso em um teste de Força (atletismo) CD 22), e o pé direito desta câmara mede quase 7 metros acima do chão de pedra talhada. O terreno é considerado difícil por ser escorregadio devido à falta de iluminação solar na pedra trabalhada, que acaba ficando lodosa. É possível se deslocar em velocidade normal, no entanto, desde que se tenha sucesso em um teste de Destreza (acrobacia) CD 13. Aqueles que falharem no teste caem, parando seu movimento e ganhando a condição "derrubado".

Paredes de alvenaria se encontram ao redor da Área 1a subindo até o teto, interrompidas apenas por uma entrada de 6 Metros na parte sul da construção. Padrões geométricos simples em tinta desbotada ainda são visíveis nessas paredes. Um riacho subterrâneo, com cerca de 6 metros de largura, corre ao longo da borda norte desta área e por baixo das áreas 2, 3a, 3b e 3c. Embora não seja particularmente gelado, o fluxo é bastante rápido. Se alguém cair ou entrar no rio deve fazer um teste de Força (Atletismo) CD 15 ou são tragados pela correnteza para baixo da área, sofrendo 1d6 pontos de dano de concussão por rodada com os choques nas paredes e pedras sem que tenha sucesso em uma Salvaguarda de Destreza. Tentar nadar contra a corrente após ser sugado exige sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 20 a cada rodada para conseguir avançar um terço de sua movimentação. A cada rodada um personagem puxado pela corrente adentra 9 metros no rio subterrâneo. Após cerca de dois minutos, o riacho sai das colinas e segue para a superfície até Charneca Comprida. Duas **cobras constritoras gigantes** têm um ninho na margem do riacho assim que ele sai das colinas e atacam qualquer personagem que surja descendo o rio vindo das colinas. Normalmente elas passam o dia pegando sol e vivem de vermes e pequenos animais que vêm das colinas pelo rio.

Em frente a porta que leva a área 1A guardam a entrada dois **ankhegs** chamados Quira e Coli pelo dragão que os trata como bichinhos de estimação. Apesar de "guardarem a entrada" é possível que estejam fazendo qualquer outra coisa quando os PJs chegarem e é possível pegá-los de surpresa, desde que o personagem não ative o Sentido Sísmico das criaturas que se estende por 18 metros.

Qualquer queda na água e qualquer luta contra os ankhegs ou contra as cobras alertará automaticamente Kyracolides.



1A – O LAR DE KYRACOLIDES

As portas de madeira duplas de ferro para esta sala estão abertas. A câmara tem chão de laje. As paredes de alvenaria da área 2 se estendem para esta sala. Uma entrada de 3 metros de largura na parede sul da área 2 é bloqueada por pedras e entulho contra as portas de madeira duplas. (Kyracolides acumulou entulho, bloqueando as portas entre as áreas 1a e 2. Remover entulho suficiente para abrir as portas é algo que levará cerca de duas horas de trabalho árduo sem o uso de magia). Aqui e ali, pode-se ver pedaços podres de móveis antigos. Alguns restos de pano nas paredes são tudo o que resta das tapeçarias que uma vez adornaram o local. Kyracolides dorme aqui quando não está caçando. (Ele normalmente caça à noite e dorme durante o dia).

Os PJs podem optar por chegar enquanto ele sai e tentar armar uma emboscada. Kyracolides é um **dragão azul jovem** em seu lar e, portanto, pode usar suas ações de covil (*Monster Manual* página 92) a cada iniciativa 20! Mesmo que o grupo consiga eliminar de forma silenciosa os Ankhregs, é válido lembrar que o dragão possui Percepção Passiva 19 e Percepção às Cegas com raio de 9 metros.

TÁTICAS

Kyracolides usa seu sopro de dragão se acredita que o grupo não oferece tanto perigo e então começa a morder e dar garradas nos combatentes de frente, usando arcos de eletricidade e nuvens de areia como ações do lar. Se emboscado, ele ataca sem piedade, tentando manter seu tesouro, usando de táticas de se movimentar via escavação, derrubando o caminho atrás de si evitando perseguições e surgindo em outra área da caverna (como um novo buraco próximo ao teto) e usando a tática de colapsar partes da caverna nos personagens.

TESOURO

Aqui os aventureiros encontrarão o tesouro do dragão escondido no canto noroeste da sala sob algumas pedras se tiverem sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. O tesouro consiste em um pequeno baú com 100 peças de platina, 800 peças de ouro; um baú com 5 pedras preciosas: uma lazulita (gema no valor de 10 po), uma hematita, um crisoprásio e uma calcedônia (todas gemas no valor de 50 po) e uma opala de fogo (gema no valor de 1000 po); uma caixa contendo um pergaminho com a magia esfera flamejante e uma varinha do mago da guerra +1; e por fim um enorme bau de metal contendo uma armadura de couro batido +1 e um martelo de guerra +1.



DESENVOLVIMENTO

O bloqueio por entulhos que leva a Área 2 é de pedras naturais e terra, impedindo o caminho para a Cripta. Remoção de entulho suficiente para abrir as portas exige cerca de duas horas de trabalho.

2 – A ANTECÂMARA

A umidade da corrente subterrânea se infiltrou nesta sala, promovendo o crescimento de mofo, bolor e vários limos. O terreno é considerado difícil por ser escorregadio. É possível se deslocar em velocidade normal, no entanto, desde que se tenha sucesso em um teste de Destreza (acrobacia) CD 13. Aqueles que falharem no teste caem, parando seu movimento e ganhando a condição "derrubado". Uma resistente porta de madeira na parede norte parece ser a única outra saída, e está obviamente trancada, exigindo sucesso em um teste de Destreza com ferramentas de ladrão CD 25 para abri-la, ou sucesso em um teste de Força CD 28 para arrombá-la. Dois **arbustos errantes** passaram a viver aqui recentemente, quando

descobriram a cripta. Eles gostam de estar perto do dragão azul e estão pensando em se tornar seus servos em troca de um ocasional sopro elétrico.

ARMADILHA

Um alçapão está escondido em frente a porta e qualquer tentativa de abri-la ou força-la ativará o alçapão, fazendo com que quem estiver em frente a porta (numa área de 1,5 metros) caia no rio subterrâneo (ver Área 1).

O alçapão se fecha após 1 minuto e a armadilha estará ativa novamente após outros 4 minutos.

Armadilha do Alçapão: armadilha simples (nível 5-10, risco leve), mecânica, gatilho: manual. Não há alvo. Estar em cima da área ao tentar abrir a porta ou força-la ativa a armadilha. Para perceber o alçapão é preciso investigar o chão em frente a porta e ter sucesso em um teste de Sabedoria (percepção) CD 23 devido a camada de terra, mofo, limo e sujeira que o esconde e sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 permite compreender o mecanismo. Sucesso em um teste com ferramentas de ladrão CD 25 permite travar o alçapão. Falhar por mais de 5 neste teste não causa nenhum efeito colateral, exceto não perceber que o alçapão não está travado de fato (mas um novo sucesso em um teste de investigação feito por algum personagem desconfiado permitiria perceber), pois o gatilho está na porta e não no alçapão.

3A – O CORREDOR DA CRIPTA

Um lance de escadas leva até um patamar de quase três metros quadrados, com uma porta em cada um dos outros três lados. Todas são fortes portas de madeira. O chão é feito de lajes. A porta na parede norte, que conduz à área 3d, está trancada, exigindo sucesso em um teste de

Destreza com ferramentas de ladrão CD 25 para abri-la, ou sucesso em um teste de Força CD 28 para arrombá-la. Um esqueleto antigo que está no chão antes desta porta. As outras portas estão apenas fechadas. Um **golem de carne** espreita aqui, o mais perto que pode chegar da eletricidade do dragão azul sem lutar contra as criaturas da área 2. Há uma armadilha na fechadura da porta.

ARMADILHA

Qualquer tentativa de abrir a porta, força-la ou de usar ferramentas de ladrão na fechadura para tentar destrancar a porta ativará a armadilha que consiste em um pequeno mecanismo que dispara uma agulha envenenada.

Armadilha de Veneno: armadilha simples (nível 5-10, risco moderado), mecânica, gatilho: manual. Um alvo. Alguém que dispare a armadilha é alvo de uma agulha envenenada e precisa ter sucesso em uma Salvaguarda de Constituição CD 20 ou sofre 14 (4d6) de dano de veneno e fica com a condição “envenenado” por 10 minutos. Uma criatura envenenada também sofre com a condição “paralisado”. Sucesso na salvaguarda diminui o dano pela metade e não fica sob qualquer condição causada pelo veneno. Um personagem que cheque a fechadura deve ter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para notar a agulha preparada para disparar. Após detectada, o entendimento do mecanismo da armadilha é claro (não precisando de outro teste para compreendê-la). Para desativá-la é preciso sucesso em um teste de Destreza com uso de ferramentas de ladrão com CD 20. Falha por 10 ou mais faz com que a armadilha dispare.

O combate contra o golem, sem que alguma forma de fazer com que ele seja silencioso, ou o disparar da armadilha alerta as duas **aparições** que estão na sala 3D. Eles se unirão ao golem na rodada seguinte e usarão as áreas 3B e 3C, se preciso, para terminarem seu movimento.

3B – CRIPTA

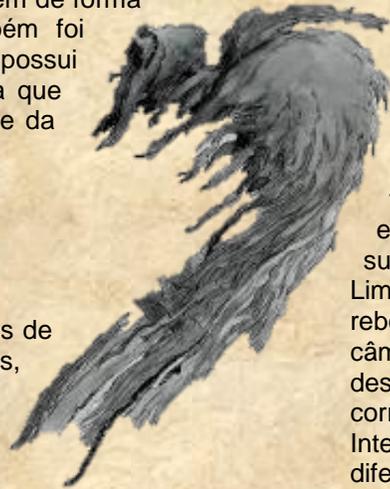
Esta sala quadrada de 6 metros de lado foi claramente o local de uma batalha há muito tempo.



As paredes estão marcadas por armas e manchas de fuligem. As ruínas de um túmulo de pedra estão contra a parede oposta à porta, e uma abertura baixa (3 metros de altura) é claramente visível além das ruínas. A abertura leva a um corredor de um metro e meio de largura, com 3 metros de altura que, eventualmente, contorna dando voltas até chegar a área 4. O chão da cripta é de laje, mas o chão do corredor é de pedra lavrada, desgastado o suficiente para não interferir com o movimento.

3C – CRIPTA

Esta sala é praticamente idêntica a Cripta 3B, exceto pelas semelhanças serem de forma espelhada. Assim, esta também foi local de batalha e também possui restos de um túmulo de pedra que também escondia um túnel que da mesma forma leva a área 4.



3D – CRIPTA

Esta sala quadrada de 6 metros de lado difere das outras criptas, porque não está destruída. O túmulo que repousa contra a parede norte está em boas condições, mas não tem decorações ou esculturas para indicar seu conteúdo. Duas **aparuições** fazem deste local seu lar. O chão da cripta é de laje. Analisar o túmulo movendo-a pode revelar o corredor que leva a área 4. Se um personagem bater no chão com alguma arma ou ferramenta ao redor do túmulo e tiver sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 20 poderá deduzir que há um túnel escondido abaixo do túmulo. Mover o túmulo exige um teste de Força (CD 25). Ao mover o túmulo surge uma abertura que levará ao corredor de 1,5 metros de largura e 3 metros de altura. O piso no corredor é de pedra, desgastado o suficiente para não interferir com o movimento.

4 – CHAPELARIA

Esta sala quadrada de 6 metros de lado tem paredes de alvenaria e piso de laje. Manchas verdes escorrem pelas paredes dos restos de ganchos de cobre usados para pendurar chapéus, casacos e capas. Alguns ainda têm fios ou pedaços de tecido podre pendurados neles. Há um leve cheiro de enxofre neste cômodo.

5 – SALA DE ESTAR

A sala de estar possui uma mesa de madeira de 1,5 metros de largura e 3 metros de comprimento e, posicionados ao redor dela, seis bancos. Um corredor de 3 metros de largura se abre em cada extremidade da sala, uma levando à área 4 e a outra à área 6. A sala cheira fortemente a enxofre. As paredes são de alvenaria e o chão é de laje.

A mesa e os bancos se esfarelarão ao menor toque. Uma parede de tijolos (30 centímetros de espessura, quebra se um personagem tiver sucesso em um teste de Força CD 25, CA 17, Limite de Dano 8, 40 pontos de vida), habilmente rebocada para se assemelhar às outras paredes da câmara, esconde um corredor para a área 7. Para descobri-lo é necessário analisar a parede corretamente e ter sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 25 para ouvir uma diferença de som entre batidas nesta parede e nas outras, ou sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 30 para perceber as leves diferenças visuais entre as paredes.

Quatro **mastins das sombras** vivem aqui. Se os personagens não forem absurdamente silenciosos desde a saída da área 3, e tiverem sucesso em um teste de furtividade (tratar a percepção passiva dos Mastim como 18 para efeito de ruídos) tentando ativamente ficar furtivos, os mastins se esconderão nas sombras ficando invisíveis até a chegada dos personagens, buscando surpreendê-los.



Durante os ataques eles latirão alto, alertando qualquer criatura das áreas 3, 4, 6, 7 e 8 da invasão.

6 – A CAPELA

Um corredor de 3 metros de largura leva a esta sala quadrada de 12 metros de lado. No canto nordeste, uma estátua fica no centro de uma área de magia morta, anulando magia em seu quadrado (de 3 metros) e nos quadrados adjacentes. (A área da “magia morta” funciona como uma área afetada pela magia Campo Antimagia).

As paredes são de alvenaria e o piso é de laje. A estátua é de um homem bem vestido, olhando com desdém de seu canto toda a sala. Ele tem um símbolo de Erythnul (ou Myrkul, se você estiver jogando em Forgotten Realms, ou Orcus se você preferir) esculpido na palma da mão esquerda. Uma porta de pedra (10 centímetros de espessura, Limite de Dano 8, 60 pontos de vida, CA 19, quebra se um personagem tiver sucesso em um teste de Força CD 28) é claramente visível além da estátua. Há um cheiro forte de enxofre nesta sala. Um **bodak** e dois **zumbis** aguardam aqui - tudo o que resta de alguns aldeões mortos por Elizar.



TÁTICAS

O **bodak** assume que alguém resistente o suficiente para passar pelos mastins das sombras estará um pouco mais enfraquecido, por isso, se ouvir os latidos, ele ficará dentro da área da magia morta e esperará que cheguem para usar seu ataque *Visagem da Morte* enquanto os zumbis fazem o confronto corpo a corpo. Se os invasores não usarem ataques mágicos e o atacarem somente a distância, após os zumbis serem derrotados, o bodak saberá que não adianta ficar a distância e os enfrentará então em combate corpo a corpo.

7 – ENTRADA DO POÇO

O cheiro de enxofre fica muito forte aqui e, quando os personagens se aproximam, começam a ouvir um som borbulhante. O corredor se torna visivelmente mais quente à medida que os personagens se aproximam da entrada da área 8. As paredes são de alvenaria e o piso é de laje. Três

xorns esperam perto da entrada da área 8 para emboscar quem enfrentou os mastins das sombras.

DESENVOLVIMENTO

Se de alguma forma os PJs derrotarem os mastins das sombras de forma silenciosa, os xorns estarão na área 8.



8 – O POÇO DE PICHE

Uma ponte de pedra rústica atravessa o poço de piche fervente. Este é o covil de três xorns que não se importam com o calor. A ponte tem aproximadamente 9 metros de comprimento, e a seção central é na verdade um alçapão. Se os PJs de alguma forma derrotaram os mastins da sombra em silêncio, os xorns estarão aqui, planejando como obter o tesouro do dragão.

ARMADILHA

Uma armadilha de alçapão na forma de um quadrado medindo 3 metros de lado se encontra no meio da ponte. Qualquer um que pisar nesta parte da ponte ou colocar um peso acima de 5 quilos no local ativa a armadilha, fazendo com que o alçapão se abra, fazendo com que a pessoa caia no poço de piche.

O alçapão se fecha após 1 minuto e a armadilha estará ativa novamente após outros 4 minutos.

Armadilha do Alçapão: armadilha simples (nível 5-10, risco mortal), mecânica, gatilho: manual. Não há alvo. Estar em cima da área ativa a armadilha. Para perceber o alçapão é preciso investigar o chão da ponte e ter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 e sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 permite compreender o mecanismo. Sucesso em um teste com ferramentas de ladrão CD 25 permite travar o alçapão. Se a armadilha for acionada, qualquer um na área do alçapão deve fazer uma Salvaguarda de Destreza CD 15 ou cairá no poço.

Piche Fervente: Uma criatura sofre 6d10 de pontos de dano por fogo quando cai no piche pela primeira vez ou quando termina seu turno no piche. Contato menos como pisar no piche fervente causa 1d10 de dano de fogo, e afundar um membro brevemente como a mão ou o pé (e depois tirar) causa 2d10 de dano de fogo.

DESENVOLVIMENTO

Fazer barulho nesta área alerta Elizar.

9 – O TUNEL DE ANTIMAGIA

Este túnel angular mede aproximadamente 15 metros de comprimento e 3 metros de largura. O túnel inteiro é uma área de magia morta. (A área de “magia morta” funciona como um campo antimagia). Uma porta de ferro trancada (5 centímetros de espessura, Limite de Dano 10, 60 pontos de vida, CA 19, quebra se um personagem tiver sucesso em um teste de Força CD 28) bloqueia a extremidade sul. Um símbolo de Heironeous (se você estiver jogando em Greyhawk. Torm se estiver jogando em Faerun, ou um deus Leal e Bom ou um patrono celestial como Raziel se estiver em outro cenário) está gravado na porta. Junto ao símbolo sagrado há algumas runas. Um teste de Religião permite identificar as runas como símbolos para se manter afastado do local. Devido a área de magia morta, não é possível abrir a porta através de magia. Um personagem proficiente com ferramentas de ladrão pode tentar destrancar a porta com um teste de Destreza CD 25. Não há armadilhas nesta porta.



10 – O TÚMULO DE ELIZAR

Esta sala triangular contém algumas estantes de livros (veja o livro de magias de **Elizar**, abaixo), uma lanterna apagada e um homem vestido como a estátua na área 6 (incluindo o símbolo de Erythnul). O humano é Elizar Estigmata. Este quarto tem sido o túmulo de Elizar desde que os aldeões invadiram seu refúgio há muitos anos, liderados por homens de fé. Eles o afastaram com fogo e prata enquanto o sumo sacerdote gravava o

santo símbolo de Heironeous no lado de dentro da porta de ferro.

Eles deixaram uma lanterna acesa aqui para iluminar o símbolo enquanto se retiravam. Quando a porta finalmente é aberta, liberta Elizar. Se ela for fechada novamente, a única maneira de abri-la deste lado é usando o poder de canalizar divindade “expulsar mortos-vivos”.

TÁTICAS

Elizar, se perceber a aproximação dos heróis, se preparará com suas magias da melhor forma possível. Caso contrário ele começará fingindo estar grato por eles o estarem salvando, exigindo um teste de Sabedoria (Intuição) CD 19 para saber se ele está mentindo.

Ele não tem a intenção de enfrentar ninguém na área de antimagia sem que seja um conjurador, pois parte de seu arsenal não poderá ser usado por personagens nesta área.

Sua escolha entre enfrentar o grupo diretamente ou decidir que o que ele realmente desejava era escapar pode variar conforme ele perceba suas habilidades, caso não tenha ouvido a chegada dos personagens e precise improvisar. Um grupo com sinal de estar enfraquecido (queimaduras do piche, cortes e ferimentos das criaturas da masmorra...) pode parecer uma presa fácil para um vampiro faminto. Um grupo que pareça estar em sua melhor forma, por outro lado, faz com que ele deixe suas crias combatendo enquanto ele tente fugir em forma de névoa, sabendo que pode se esconder no vapor do piche fervente ou em alguma fresta na masmorra e aguardar o grupo sair para poder planejar sua vingança contra o povo de Charneca Comprida.

TESOURO

Elizar está usando braceletes de defesa e uma varinha de itens mágicos, conforme descrito em sua ficha. Além disso, ele possui um pingente de prata com uma pérola negra no valor de 750 peças de ouro, que ele usa ao redor do pescoço e seu livro de magias que está na estante, com as magias

que estão em sua ficha, e qualquer outro livro que o mestre achar interessante.



CONCLUINDO A AVENTURA

Se Elizar escapar, ele metodicamente se vingará, abatendo todos os aldeões de Charneca Comprida, atacando todas as noites até que ninguém permaneça vivo. É claro que ele deve retornar ao seu caixão ocasionalmente, mas ele o leva para a aldeia e escraviza alguns aldeões para guardá-lo na primeira noite em que ele estiver livre. Caso seu caixão seja destruído pelos personagens, conseguir um novo caixão se torna sua prioridade.

Se os PJs puderem examinar o corpo de Elizar em algum momento, eles encontrarão um símbolo de Erythnul queimado em sua palma esquerda (assim como na estátua na área 6). Você pode desenvolver isso como algo relacionado a um culto de vampiros adoradores de Erythnul e seus lacaios, ou o que for melhor para sua campanha.

CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura de Rich Redman é uma dungeon crawl pequena, mas complicada. Muitas criaturas podem estar esperando o grupo com habilidades fortes. Mesmo criaturas supostamente mais fracas

possuem habilidades de se enterrarem, esconderem ou conjurar magias. Assim, ela é uma aventura para grupos que sabem administrar seus recursos.

Outra dificuldade é o fato do grupo encontrar o Dragão logo no começo. Isso pode fazê-los gastar muitos recursos, o que pode inclusive os direcionar a uma volta à aldeia para descansarem após esse confronto. E aqui é o ponto mais complicado, na minha opinião, sobre essa aventura: por que os jogadores insistirão nessa masmorra após enfrentarem o dragão?

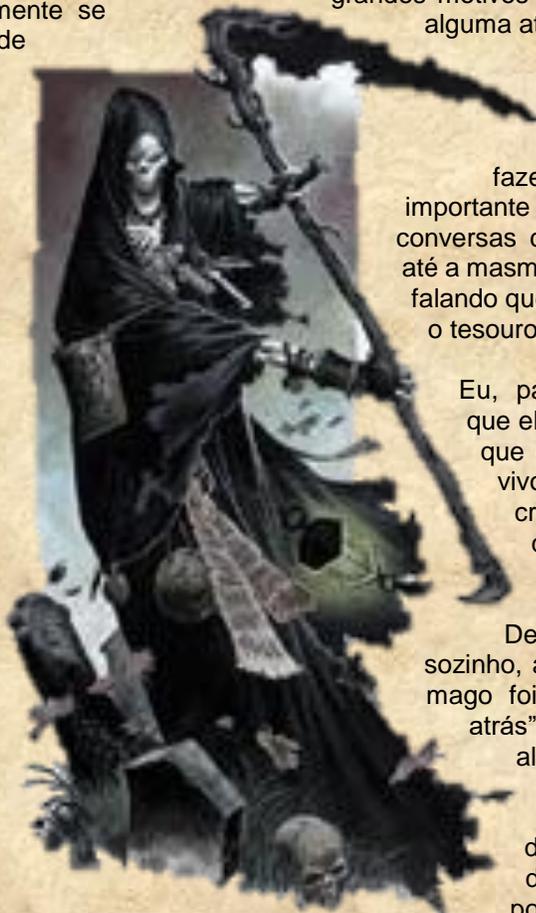
Oras... Eles foram “contratados” para resolver o problema do dragão. Após o confronto, não há grandes motivos de continuarem sem que haja alguma atração...

Minha sugestão a esse respeito é que o mestre trabalhe bem na descrição, fazendo parecer que há algo de importante no templo. Da mesma forma, conversas com aldeões antes da viagem até a masmorra poderiam sugerir tesouros, falando que ninguém conseguiu encontrar o tesouro de Elizar após sua derrota.

Eu, particularmente, não entregaria que ele é um vampiro ao grupo. Diria que ele se transformou num morto vivo. Deixaria abertura para mais criaturas, como um Lich, e deixaria que as mortes pudessem ser experimentos sombrios, necromancia...

Deixaria o grupo especulando sozinho, afinal, o evento de aprisionar o mago foi há algum tempo (“gerações atrás”) e é pouco provável que alguém de fato saiba da história.

Saber que havia um mago que “enlouqueceu”, que foi derrotado pela união de devotos de Heironeous e da milícia e que ninguém trouxe seus livros ou tesouros consigo após o confronto é o suficiente para gerar alguma curiosidade. Ainda assim, isso não fará necessariamente com que o grupo se aventure no restante da masmorra ou que o faça após o confronto.



Começando pelo Fim

Talvez você não se importe deles descansarem. O restante da masmorra seguirá tendo alguma dificuldade, mesmo para um grupo com todos os seus recursos.

Algumas opções podem tornar a masmorra mais difícil: aumentar o número de zumbis que acompanha o bodak, aumentar em um o número de xorns (no original de fato eram 4, mas seria um encontro excessivamente mortal), aumentar a área da magia morta para a sala 8, além do corredor 9, obrigando o grupo a se preocupar bem mais com o alçapão e o poço de piche, Colocar algumas **sombras** no corredor (área 9), colocar armadilhas nos túneis que ligam as áreas 3b e 3c à área 4 (ou criaturas pequenas e dar desvantagem nos ataques dos jogadores de tamanho médio ou maior pelo pouco espaço) são algumas das opções para dificultar a aventura.

Por outro lado, para facilitar a aventura você pode diminuir a quantidade de criaturas, permitir salvaguarda para evitar cair na primeira armadilha de poço, diminuir as dificuldades das salvaguardas

ou dificultar a possibilidade das criaturas ouvirem o que ocorre nas salas adjacentes.

Os tesouros dessa aventura são bastante generosos. Fica a cargo do mestre aumentar ou diminuir esses tesouros, conforme o seu estilo de jogo.



Mastim das Sombras

Monstruosidade Média, neutro e mau

Classe de armadura 12
Pontos de Vida 33 (6d8+6)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Perícias Percepção +3, Furtividade +6
Resistência a Dano concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos sob penumbra ou escuridão
Sentidos Visão no Escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas –
Desafio 2 (450 XP)

Fraqueza à Luz do Sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, o Mastim das Sombras tem desvantagem nos testes de habilidade, jogadas de ataque e salvaguardas.

Consciência Eterea. O Mastim das Sombras pode enxergar criaturas e objetos etéreos.

Ouvido e Faro Aguçados. O Mastim das Sombras tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem da audição ou olfato.

Fundir-se com as Sombras. Enquanto o Mastim das Sombras estiver sob luz tênue ou nas sombras (penumbra ou escuridão), ele pode usar uma ação bônus para se tornar invisível, junto com qualquer coisa que estiver vestindo ou carregando. A invisibilidade dura até o Mastim das Sombras atacar, estiver sob luz brilhante ou ficar incapacitado.

Ações

Mordida. Ataque de arma corpo-a-corpo: +5 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. Acerto: 10 (2d6 + 3) dano perfurante. Se o alvo é uma criatura, deve obter sucesso em um teste de resistência de Força com CD 13 ou será derrubado.

Bodak

Morto Vivo Médio, caótico e mau

Classe de armadura 15 (natural)
Pontos de Vida 58 (9d8+18)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Perícias Percepção +4, Furtividade +6
Resistência a Dano gelo, fogo, necrótico; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos
Imunidade a Dano elétrico e veneno
Imunidade a Condição enfeitiçado, amedrontado, envenenado
Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas Abissal, linguagem que sabia quando vivo
Desafio 6 (2,300 XP)

Fraqueza à Luz do Sol. Enquanto estiver sob a luz do sol, o bodak tem desvantagem nos testes de habilidade e jogadas de ataque. O bodak sofre 5 pontos de dano radiante quando inicia seu turno sob a luz do sol

Aura de Aniquilação. O bodak pode ativar ou desativar esta característica como uma ação bônus. Enquanto ativa, a aura causa 5 de dano necrótico a qualquer criatura que termine seu turno a até de 9 metros do bodak. Mortos-vivos e íferos ignoram este efeito.

Visagem da Morte. Quando uma criatura que podssa ver os olhos do bodak inicia seu turno a até de 9 metros dele, o bodak, se não estiver incapacitado e puder ver a criatura, pode forçá-la a fazer uma salvaguarda de Constituição contra CD 13. Se falhar por 5 pontos ou mais e não for imune a condição amedrontado, a criatura tem seus pontos de vida reduzidos a 0 pontos. Se apenas falhar, a criatura sofre 16 pontos (3d10) de dano psíquico. Em caso de sucesso ela nega a habilidade neste turno.

A menos que esteja surpreso, uma criatura pode desviar de seu olhar para evitar a salvaguarda no início de seu turno. Se a criatura o fizer, ela terá desvantagem em jogadas de ataque contra o bodak até o início de seu próximo turno. Se criatura olhar para o bodak neste íterim, ela deve fazer a salvaguarda imediatamente.

Ações

Punho. Ataque corpo-a-corpo com Arma: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) pontos de dano de concussão mais 9 (2d8) pontos de dano necrótico.

Visagem Atrofiante. Uma criatura que o bodak possa ver a até 18 metros de si deve fazer uma salvaguarda de Constituição contra CD 13, sofrendo 22 (4d10) pontos de dano necrótico se falhar no teste, ou metade se passar no teste.



objetos. Ele não tem peso, possui deslocamento de voo de 6 metros, pode flutuar e entrar no espaço de uma criatura hostil e parar lá. Além disso, se o ar puder passar através de um espaço, a névoa também pode fazê-lo, sem se apertar, e não pode passar através da água. Ela tem vantagem em salvaguardas de Força, Destreza e Constituição, e é imune a todos os danos não mágicos, exceto o dano de luz solar

Elizar Estigmata

Morto Vivo Médio, caótico e mau

Classe de armadura 18 (natural. Braclete de defesa)

Pontos de Vida 144 (17d8+68)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Salvaguardas Des +9, Int +8, Sab +7, Car +9

Perícias Arcanismo +8, Religião +8, Percepção +7, Furtividade +9, Intuição +7, Enganação +9

Resistência a Dano necrótico; concussivo, perfurante e cortante de ataques não mágicos

Sentidos Visão no Escuro 36 m, Percepção passiva 17

Idiomas Comum, dracônico, élfico

Desafio 14 (11,500 XP)

Metamorfo. Se Elizar não estiver sob a luz do sol ou em água corrente, ele pode usar uma ação para se metamorfosear em um morcego Pequeno ou em uma névem de névoa Média ou de volta à verdadeira forma.

Enquanto estiver na forma de morcego, Elizar não pode falar, o deslocamento de caminhada dele é de 1,5 metros, e ele tem deslocamento de voo de 9 metros. As estatísticas dele, exceto o tamanho e deslocamento, ficam inalteradas. Tudo o que ele está usando se transforma com ele, mas não o que estiver carregando. Ele reverte para a forma verdadeira se morrer.

Enquanto estiver na forma de névoa, Elizar não pode tomar quaisquer ações, falar ou manipular

Resistência Lendária (3/Dia). Se Elizar falhar em uma salvaguarda, em vez disso ele pode escolher ser bem-sucedido.

Fuga em Névoa Quando ele chega a 0 pontos de vida fora do lugar de descanso que escolheu, Elizar se transforma em uma nuvem de névoa (como na característica Metamorfo) em vez de cair inconsciente, desde que não esteja sob a luz do sol ou em água corrente. Se não puder se transformar, ele será destruído.

Enquanto tem 0 pontos de vida em forma de névoa, ele não pode reverter para a forma de Elizar, e deve chegar ao lugar de descanso dentro de 2 horas, ou será destruído.

Uma vez que esteja no lugar de descanso, ele reverte para a forma de Elizar. Ele, então, fica paralisado até que recupere pelo menos 1 ponto de vida. Depois de passar 1 hora no lugar de descanso com 0 pontos de vida, ele recupera 1 ponto de vida.

Regeneração Elizar recupera 20 pontos de vida no início da vez dele se tiver pelo menos 1 ponto de vida e não estiver sob a luz solar ou água corrente. Se Elizar sofrer dano radiante ou o dano de água benta, esta característica não funciona no início da vez seguinte dele.

Escalada de Aranha. Elizar pode escalar superfícies difíceis, inclusive de cabeça para baixo no teto, sem a necessidade de fazer um teste de habilidade.

Fraquezas de Elizar. Elizar tem as fraquezas a seguir:

Proibição. Elizar não pode entrar em uma residência sem um convite de um dos ocupantes.

Ferido por Água Corrente. Elizar sofre 20 pontos de dano de ácido se terminar a vez em água corrente.

Estaca no Coração. Se a perfuração de uma arma feita de madeira for dirigida ao coração de Elizar enquanto ele estiver incapacitado no lugar de descanso que escolheu, ele fica paralisado até que a estaca seja removida.

Hipersensibilidade à Luz Solar. Elizar sofre 20 pontos de dano radiante quando começa a vez sob a luz solar. Enquanto estiver sob a luz do sol, ele tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidades.

Magias. Elizar lança magias de 5º nível. Seu atributo para lançar magias é Inteligência (teste de resistência CD 16,+8 para acertar ataques mágicos). Elizar conhece as seguintes magias de Mago:

Truques (sem limite): borrifo ácido, ilusão menor, raio de gelo, luzes dançantes, golpe certo

1º nível (4 espaços): detectar magia, leque cromático, compreender idiomas, mísseis mágicos, recuo acelerado, escudo arcano

2º nível (3 espaços): alterar-se, nublar, detectar pensamentos, aumentar/reduzir, flecha ácida

3º nível (3 espaços): bola de fogo, velocidade, contramagia, medo

4º nível (3 espaço): invisibilidade maior, confusão, tentáculos negros, terreno alucinatório.

5º nível (2 espaço): Dominar pessoa, névoa mortal.

Ações

Ataques Múltiplos (Somente na Forma de Elizar).

O Elizar faz dois ataques, apenas um dos quais pode ser um ataque de mordida.

Ataque Desarmado (Apenas na Forma de Elizar).

Arma de Ataque Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (1d8+4) pontos de dano contundente. Em vez de causar dano, o Elizar pode agarrar o alvo (CD 18 para escapar).

Mordida (Somente na Forma de Morcego ou Elizar).

Arma de Ataque Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura voluntária ou uma criatura que agarrada, incapacitada ou contida pelo Elizar. Dano: 7 (1d6+4) pontos de dano perfurante, mais 10 (3d6) pontos de dano necrótico. O ponto de vida máximo do alvo é reduzido a uma quantidade equivalente ao dano necrótico sofrido, e o Elizar

recupera pontos de vida equivalentes a esse valor. A redução dura até o alvo terminar um descanso longo. O alvo morre se este efeito reduzir o ponto de vida máximo dele para 0. Um humanoide morto desta forma e, em seguida, enterrado no chão, ergue-se na noite seguinte como uma cria vampírica sob o controle do Elizar.

Enfeitiçar. O Elizar escolhe como alvo um humanoide a vista e a 9 metros dele. Se o alvo puder ver o Elizar, ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 17 contra esta magia ou será enfeitiçado pelo o Elizar. O alvo enfeitiçado considera o Elizar como um amigo de confiança para ser atendido e protegido. Embora o alvo não esteja sob controle do Elizar, ele atenderá as solicitações deste da maneira mais favorável possível, e é um alvo voluntário para o ataque de mordida do Elizar.

Cada vez que o Elizar ou os aliados dele fizerem algo prejudicial para o alvo, ele pode repetir a salvaguarda, encerrando o efeito sobre si mesmo em um sucesso. Caso contrário, o efeito dura 24 horas ou até que o Elizar seja destruído, esteja em um plano de existência diferente que o alvo, ou use uma ação bônus para acabar com o efeito.

Filhos da Noite (1/Dia). O Elizar magicamente convoca 2d4 nuvens de morcegos ou aglomerações de ratos, desde que o sol não esteja no céu. Ao ar livre, em vez disso o Elizar pode chamar 3d6 lobos. As criaturas chamadas chegam em 1d4 rodadas, atuando como aliados do Elizar e obedecendo aos comandos ditos por ele. Os animais permanecem durante 1 hora, até que Elizar morra, ou até o Elizar descartá-los com uma ação bônus.

Ações Lendárias

O Elizar pode executar 3 ações lendárias, escolhendo das opções a seguir. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada por vez e somente no final da vez de outra criatura. O Elizar recupera ações lendárias usadas no início da vez dele.

Mover-se. O Elizar se move até o máximo do deslocamento sem provocar ataques de oportunidade.

Ataque Desarmado. O Elizar faz um ataque desarmado.

Mordida (Custa 2 Ações). O Elizar faz um ataque de mordida.

Conjurar Magia (Custa 2 Ações). Elizar conjura uma magia.

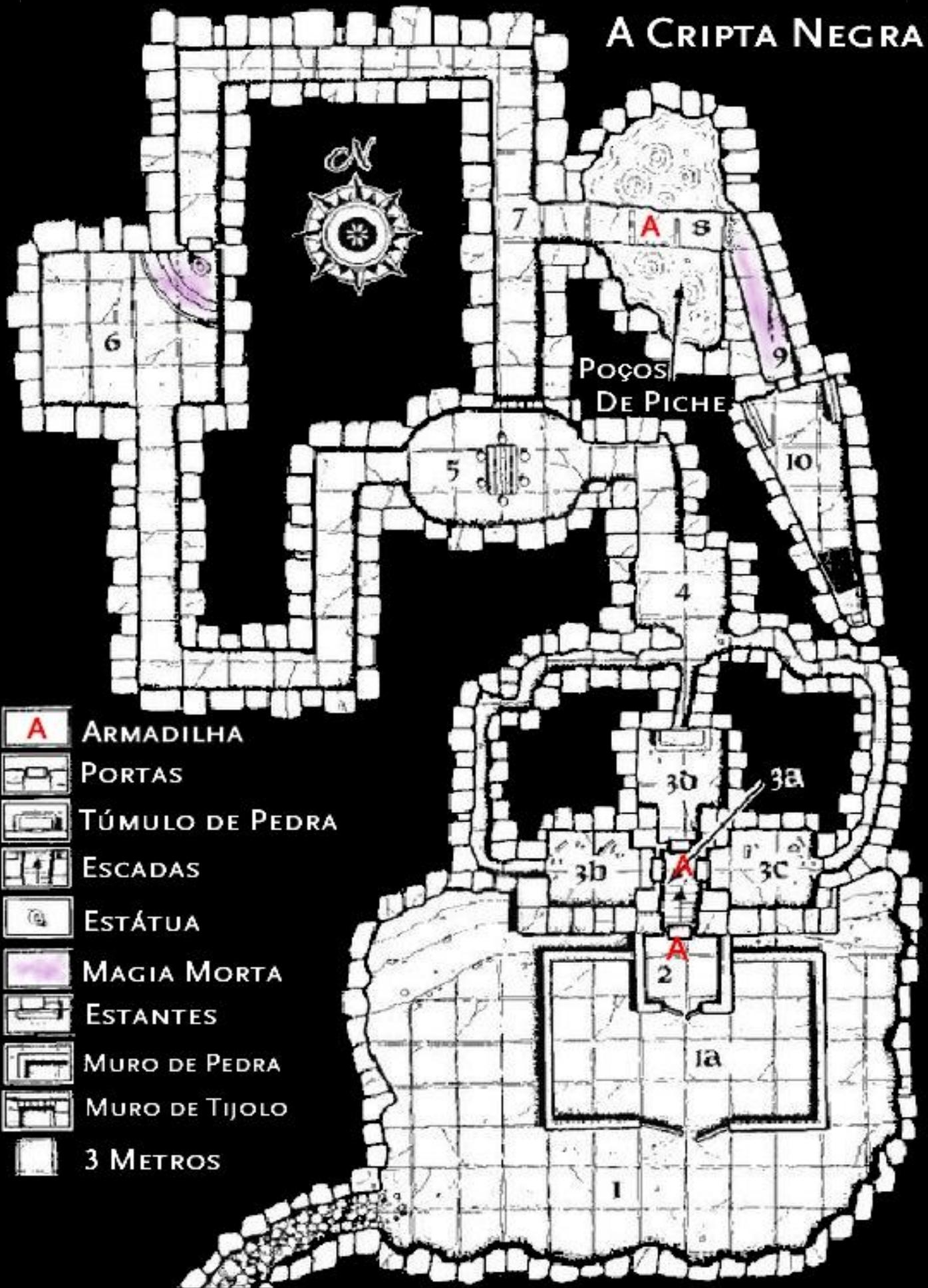
Conjurar Truque. Elizar conjura um truque.

Equipamento

Elizar possui uma varinha de mísseis mágicos e um bracelete de defesa (este já está em sua ficha).



A CRIPTA NEGRA



-  ARMADILHA
-  PORTAS
-  TÚMULO DE PEDRA
-  ESCADAS
-  ESTÁTUA
-  MAGIA MORTA
-  ESTANTES
-  MURO DE PEDRA
-  MURO DE TIJOLO
-  3 METROS