

Uma Aventura Curta para Quatro Personagens Jogadores de 8º nível

Por Sean Reynolds



PRESA, BICO E GARRA

Presa, Bico e Garra é uma aventura curta de DUNGEONS & DRAGONS® para quatro personagens de 8º nível, um dos quais deve ser um ranger ou ter alguma habilidade de rastreamento. O número de criaturas ao final da aventura pode ser aumentado ou diminuído para acomodar personagens mais ou menos poderosos.

Apesar desta aventura ter sido escrita para ser usada com a nova edição do *Cenário de Campanha FORGOTTEN REALMS®*, ela também pode ser adaptada para o uso na maioria dos outros cenários de fantasia medieval, incluindo aqueles da própria criação do Mestre.

PREPARAÇÃO

Para jogar esta aventura, você precisa da nova edição do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, e o *Livro dos Monstros*.

As estatísticas dos monstros anotadas em cada encontro estão abreviadas, mas fornecem o número da página do *Livro dos Monstros* para as estatísticas completas de criaturas comuns.

CENÁRIO DE FUNDO

Presa, Bico e Garra envolve um druida maligno de Malar, seus

companheiros e um urso-coruja treinado. Vivendo em um bosque protegido e modificado pelas magias do druida, eles estão se valendo da criatura para afugentar lenhadores na floresta e auxiliar em suas caçadas cruéis.

Há dois anos atrás, um druida chamado Jorren viu sua parte favorita da floresta sendo espoliada quando colonizadores se mudaram para a área e começaram derrubar árvores. Eles ignoraram sua solicitação para que parassem e sua oferta de orientação de como eles poderiam adquirir madeira sem causar tanto dano à natureza. Enfurecido, ele se voltou a cultivar Malar em vez da mais benevolente divindade natural, e finalmente sucumbiu ao mau, alimentando sua raiva com conspirações de revanche contra as cidades transgressoras.

Depois de roubar o ovo de um urso-coruja de um ninho escondido profundamente na floresta, ele educou o filhote e conseguiu de alguma forma treiná-lo. Agora, do abrigo de seu lar na floresta, ele envia seu animal para assassinar pequenos grupos de lenhadores, exploradores e fazendeiros afastados. Às vezes ele o fortalece com algumas de suas magias de longa duração, ou ele e seu bando de meio-orcs rangers juntam-se à criatura no ataque de pequenas fazendas, suas habilidades deixando poucos rastros e muito medo sobre o quem é o responsável.

RESUMO DA AVENTURA

Os heróis são chamados para investigarem várias mortes ter-

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Miranda Horner e John D. Rateliff

Cartografia: Dennis Kauth

Seleção de Tipos: Sue Weinlein Cook

Produção de Web: Julia Martin

Desenvolvimento Web: Mark Jindra

Design Gráfico: Robert Campbell e Robert Raper

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Júlio César Borges e Daniel Bartolomei

Revisão: Daniel Bartolomei

Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos

Colorização: Enrico Tomasetti

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo *Dungeons & Dragons* criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DUNGEON MASTER e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd

www.ultimosdias.tk



ríveis ou ataques de animais próximo a um remoto povoado da floresta. Alguns dos locais dos assassinatos possuem pegadas grandes parecidas com o de um urso e um pássaro (alguns aventureiros podem perceber isto como sendo um urso-coruja o responsável), enquanto outros locais não possuem rastro, seja qual for. Os habitantes têm habilidade limitada para rastreamentos e não estão conseguindo seguir as pegadas de volta à sua origem. Ataques continuam a ocorrer enquanto os heróis estão na tarefa, e finalmente eles podem seguir um trilha a partir de um ataque até alcançarem a toca da criatura, a qual está em uma região da floresta coberta de vegetação.

O urso-coruja é um animal de um druida maligno, que está acompanhado por um casal de rangers malignos e vários animais protetores e sentinelas. O Druida está orquestrando as investidas para castigar colonizadores por estarem destruindo a floresta. Ele pode ser convencido a parar com os ataques se os aldeões concordarem em usar métodos que são mais amigáveis à natureza.

GANCHOS PARA OS PERSONAGENS

Recompensa: Um nobre local, prefeito ou outro líder informa sobre os ataques e oferece uma recompensa para quem destruir a criatura e acabar com as investidas (este é um gancho padrão assumido para este cenário).

Investigação: Superiores de um templo ou uma sociedade druídica (que talvez suspeite que um druida esteja envolvido) pode designar um clérigo naturalista, druida ou ranger no grupo para investigar os ataques e descobrir quem, ou o que, é responsável.

Socorro: Os heróis estão indo ou voltando de uma aventura e passam pelo lugar ou próximo ao local do ataque mais recente, encontrando vestígios e possivelmente um sobrevivente precisando de socorro.

Em Missão: Uma poderosa PDM com um urso-coruja guardião (alternativamente, um conjurador procurando componentes materiais incomuns) deseja expandir sua coleção. Ele contrata os PJs para rastrear este enlouquecido urso-coruja até seu ninho e verem se tem algum ovo ou filhote.

DRUIDA DE MALAR

Os dois primeiros encontros representam a investigação que induzem ao terceiro ou ao principal encontro.

A. COLONOS

Esta humilde casa de Madeira é a residência de uma família de sete pessoas (um casal, quatro crianças e o velho pai do esposo). No ataque mais recente, a porta da casa deles foi derubada quando todos, com exceção do velho, estavam fora coletando madeira ou comida. O avô foi morto e parcialmente devorado. A causa da morte são as muitas feridas grandes de garras e bicadas, parecidas com as de um pássaro. O rastro da criatura de alguma forma foi encoberto (Rastrear CD 17), con-

tudo, depois de 90 m, cessa a tentativa de encobrir os rastros. A partir deste ponto a trilha é normal (Rastrear CD 14). Os heróis não encontram a trilha mais evidente a menos que eles percarn a primeira e tentem vasculhar uma área maior em busca de rastros.

B. O DESAPARECIMENTO

Depois de pouco mais de 1,5 km, os rastros simplesmente param (o urso-coruja retornou ao druida, que usou nele a magia *passos sem pegadas*, e os dois voltaram pra casa). A única característica das cercanias é um afloramento de rocha, mas as pegadas terminam a 9 m dela (não há nada de incomum na rocha).

Esse encontro faz os heróis saberem que a coisa que eles perseguem não é um simples animal. Eles podem tentar segui-lo magicamente ou eles podem esperar a ocorrência de outro ataque. A trilha do próximo ataque ou dos subseqüentes, não desaparece (o druida precisou preparar outra magia aquele dia) e os heróis poderão rastreá-la (Rastrear CD 14) totalmente até o caminho do bosque do druida.

C. BOSQUE (NE 8)

Jorren conjurou magias de *ampliar plantas* para aumentar a quantidade de vegetação na área, criando um denso bosque de árvores, mudas e arbustos que ocultam seu abrigo e dificulta a passagem. Desta base ele manda o urso-coruja atacar, confiando na cobertura do bosque e nas habilidades de seus aliados em se manterem sem serem descobertos. Se eles forem atacados, veja as táticas gerais na seção abaixo.

A vegetação densa criada pelas magias de *ampliar plantas* reduz o deslocamento de criaturas que queiram atravessá-la para uma velocidade de 1,5 m por rodada (3 m para criaturas Grande ou maior). No bosque estão várias áreas abertas, usadas por Jorren, seus rangers aliados e o companheiro animal (dois carcajus, três corujas e seis arminhos) e o urso-coruja.

Jorren

Jorren pode passar através da vegetação emaranhada em deslocamento normal por causa da sua habilidade druidica caminho da floresta. Os carcajus possuem alguns túneis por onde os PJs podem rastrear, porém, eles não são fáceis de serem notados (Procurar CD 20). Os outros companheiros animais podem voar ou são pequenos o suficiente para rastrear sem serem impedidos pelo emaranhado. Os rangers acessam as áreas abertas por meio de galhos grossos elevados amarrados juntos a formarem passadiços de 30 cm de largura, escalando as árvores (Escalar CD 15) para alcançá-los. Pequenas plataformas amarradas no alto das árvores proporcionam uma vista panorâmica das áreas abertas internas e posições estratégicas do perímetro externo do bosque, oferecendo um local seguro para sentar, permanecer ou lutar.

As áreas abertas no bosque estão tanto expostas ao céu como parcialmente cobertas com galhos altos esparsos das árvores ao redor. O chão nestas áreas está limpo de folhas e





Arminho, Carcajú, Coruja e o Urso-Coruja

escombros para prevenir barulho indesejado. Qualquer fogueira feita é pequena e construída dentro de um círculo de terra úmida para prevenir incêndios acidentais. O druida não deixa rastros (devido a sua habilidade rastro invisível) e os rangers tomam o grande cuidado de não deixar sinais de suas viagens dentro de uma área de 90 m no bosque. Como resultado, os únicos rastros visíveis são aqueles dos animais e do urso-coruja.

1. NINHO DO URSO-CORUJA

O urso-coruja carrega suas presas para seu ninho e utiliza uma extremidade como área de descanso. Os PJs podem encontrar um cadáver fresco de uma criatura aqui (tipicamente um cervo ou um dos lenhadores assassinados), apesar dos inteligentes moradores os levarem para longe antes dos cadáveres federem o suficiente para chamar muita atenção. O urso-coruja não tem tesouro próprio.

➤ **Urso-Coruja:** 52 PV; veja o Livro dos Monstros página 148.

2. ÁREA DE COZINHAR

Os humanóides cozinham suas refeições em uma pequena fogueira no centro desta área. Nas proximidades está uma pequena área de pedras achatadas que mantêm uma arca de madeira fora de contato com o solo. A arca contém equipamentos de cozinha, alguns vegetais e frutas secas, e algumas tigelas de madeira e utensílios. Um pequeno barril aberto fica ao lado para coletar água da chuva.

3. DRUIDA

Jorren passa metade do dia ou da noite nesta área, planejando ataques ou fortificando o bosque. Por causa de seus compan-

heiros animais e do urso-coruja, é muito difícil de ele ser surpreendido, e os animais o alertam (tanto por contato físico como por ruídos) quando estranhos aproximam.

➤ **Jorren, humano Druida 6 de Malar:** ND 6; humanóide Médio; DV 6d8+6; 37 PV; Inic +2; Desl.: 9 m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); BBA +4; Agarrar +4; Ataque corpo a corpo: cimitarra obra-prima +5 (dano: 1d6/18-20), ou à distância: funda +8 (dano: 1d4, balas obra-prima); AE magias; QE caminho da floresta, companhia animal, forma selvagem (2x/dia), passos sem pegadas, resistir à tentação da natureza, senso da natureza; Tend NM; TR Fort +6, Ref +4, Von +8; For 10, Des 14, Con 13, Int 13, Sab 16, Car 13.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +8, Concentração +8, Conhecimento (natureza) +8, Cura +6, Natação +6, Sobrevivência +10; Escrever Pergaminho, Esquiva, Foco em Arma (funda), Rastrear.

Pertences: armadura de couro +1, escudo de madeira grande, cimitarra obra-prima, funda, 10 balas obra-prima, pergaminhos (3 curar ferimentos leves, 2 passos sem pegadas, 2 pele de árvore, 2 esfriar metal, retardar envenenamento, torcer madeira, 2 presa mágica aprimorada, neutralizar venenos, 2 proteção contra elementos, 2 respirar na água), poção de nublar, varinha de curar ferimentos leves (5 cargas), 50 PO.

Magia Preparadas (5/4/4/3; CD base = 13 + nível da magia): 0 - consertar, curar ferimentos leves, detector veneno, intuir direção, luz; 1º - constrição, fogo das fadas, invocar aliado da natureza I, névoa obscurante; 2º - enfeitiçar pessoas ou animais, forma de árvore, invocar enxames (2); 3º - curar ferimentos moderados, envenenamento, invocar aliado da natureza III.

4. ANIMAIS

Os amigos animais do druida fazem sua toca aqui, e 1d3-1 car-



Cogol, Jorren e Harrik

Ilustração por Charles MOS e Colorização por Enrico Tomasetti

cajus, 1d3 corujas, e 1d4+1 arminhos estão presentes na redondeza quando o PCs chegarem. Os carcajus se cavaram em uma pequena toca nesta área (pouco maior que os dois). Os arminhos possuem túneis pequenos ao longo da extremidade mais distante, e as corujas se aninham nas árvores próximas. Os animais são leais ao druida e atacam qualquer estranho que entre na área.

➤ **Carcajus (2):** 24, 26 PV; Livro dos Monstros página 272.

➤ **Corujas (3):** 4, 4, 6 PV; Livro dos Monstros página 274.

➤ **Arminhos (6):** 2 PV cada; Livro dos Monstros página 269.

5. RANGERS

As duas rangers reivindicam esta área como sua. As árvores perto dos passeios possuem pequenas estacas marteladas neles para ajudar escalar (Escalar DC 12). Os rangers ficam alertas para os sinais dos animais e da besta, assim elas são difíceis de serem surpreendidas.

➤ **Cogol e Harrik, meio-orcs fêmeas Ranger 2:** ND 2; humanóide Médio; DV 2d10+2; 17, 20 PV; Inic +2; Desl.: 9 m; CA 15 (toque 12, surpresa 13); BBA +2; Agarrar +5; Ataque corpo a corpo: machado de batalha +3 (1d8+2/x3), espada

curta (1d6+3/19-20) ou à distância: arco curto composto reforçado [2] +5 (1d6+2/x3); QE inimigo predileto (humanos), visão no escuro; Tend NM; TR Fort +4, Ref +2, Von +1; For 16, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 7.

Perícias e Talentos: Empatia com Animais +0, Escalar +7, Esconder-se +6, Furtividade +5, Natação +4, Observar +3, Sobrevivência +5; [Ambidestria], Foco em Arma (arco curto composto), [Lutar com Duas Armas], Rastrear.

Pertences (cada): corselete de courto batido obra-prima, machado de batalha, espada curta, arco curto composto reforçado (bônus de +2 For), 20 flechas, bolsa de cola, 2 bastões de fumaça (cada um amarrado a um ramo infalível), *poção de curar ferimentos leves*.

TÁTICAS

O druida e os rangers preferem defender sua casa das passarelas e plataformas (9 m no ar) onde eles ganham cobertura (+4 de bônus na CA). O druida usa seus feitiços e atira com a funda contra oponentes. Considerando que ele pode atravessar o bosque denso em sua taxa de movimento normal, ele poderia atacar do chão, pulando dos arbustos o longe o bastante para atacar, então se retirando em sua próxima ação. Durante o combate ele grita que os aventureiros devem ser castigados, de um modo semelhante a aqueles que ignoraram os argumentos dele para proteger a floresta. Os rangers lançam suas bolsas de

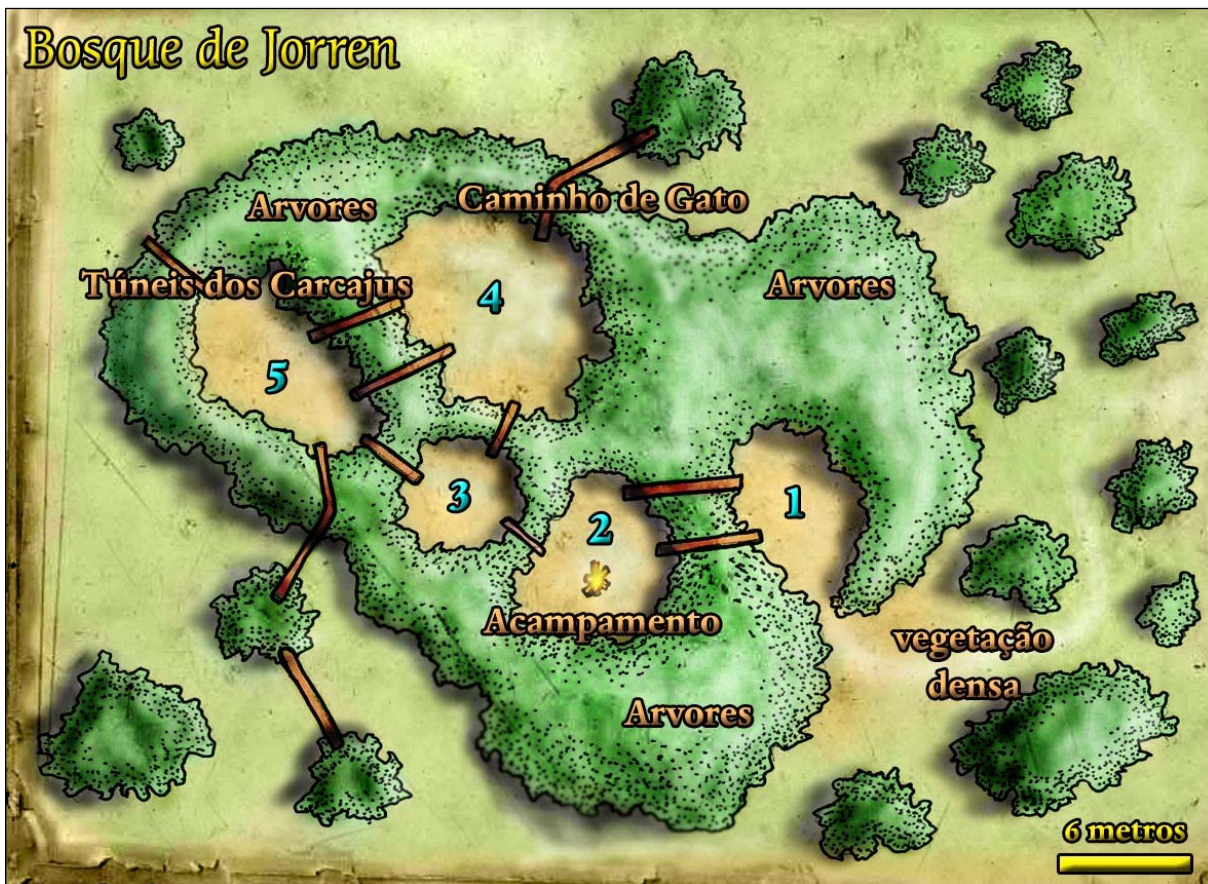


Ilustração por Charles MOS e Colorização por Enrico Tomasetti

cola contra os oponentes, seguido pelo arremesso de flechas. Os carcajus atacam qualquer um que o druida especificar, enquanto os arminhos e as corujas são treinadas para perturbar conjuradores. O urso-coruja tem que forçar seu caminho pela vegetação densa para alcançar as áreas interiores, mas ataca tão cedo ele puder. Se as vidas deles estiverem em perigo, os rangers usam os bastões de fumaça para dar cobertura e tentar escapar, enquanto o druida usa forma selvagem para se transformar numa coruja e fugir (possivelmente retornando para um ataque retaliativo). Os animais e o urso-coruja lutam até a morte ou até o druida se retirar ou chamá-los de volta.

CONCLUSÕES

Se os heróis derrotarem o urso-coruja, mas os rangers e o druida escaparem, é provável que Jorren e as senhoras unam-se ou comecem uma célula do Povo do Sangue Negro, que causam problemas na área no tempo que está por vir.

Se os humanóides forem derrotados, mas os heróis tiverem que se recuar por causa do urso-coruja, ele permanece na área e continua molestando as pessoas próximas até que ele seja eliminado.

Se os heróis tentarem negociar com Jorren, ele está disposto a conversar. O druida quer o que ele queria antes - que os locais pratiquem a conservação da floresta - embora ele seja cínico quanto a sua vontade deles de fazer isso. A atitude dele é atualmente Hostil (veja o *Livro do Jogador*, página 74), e ele precisa ser influenciado pelo menos para Indiferente pelos PJs antes que ele concorde em fazer paz e ensinar os habitantes como lidar melhor com a floresta. Ele se recusa a pagar a compensação por qualquer dano ou mortes que causou, mas ele usa

seus feitiços para ajudar a comunidade se eles cumprirem os pedidos dele. É provável que eventualmente ele mude sua tendência para neutro.