

The image features a large, stylized, orange-brown face, possibly a mask or a sculpture, with thin, dark lines for features like the nose, mouth, and whiskers. The face is set against a background that transitions from blue at the top to white at the bottom. The title "MANIFESTAÇÃO UMA HISTÓRIA" is written in a serif font across the top of the face.

# MANIFESTAÇÃO UMA HISTÓRIA

*Uma aventura para personagens de 3º nível*

# MANIFESTAÇÃO UMA HISTÓRIA

**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: *Sono de Salvador Dali*



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.

# MANIFESTAÇÃO – UMA HISTÓRIA

Uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** para quatro personagens de 3º nível – criada por **Angel Leigh McCoy**.

Esta aventura se utiliza de um mapa criado por Ian Malcomson utilizando o *Campaign Cartographer* e está aqui nesta publicação para a sua conveniência.

## INTRODUÇÃO

Manifestação – Uma História apresenta um grande desafio para personagens de baixo nível, funcionando exatamente como foi escrita, porém, para grupos de nível mais alto, o box Aumentando a Dificuldade da Aventura detalhará como adaptá-la.

A aventura pode ser encaixada em qualquer cenário de campanha onde possa ser encontrada uma fortaleza de formato estranho. Ela encoraja interação com Personagens do Mestre para solução de um mistério e é necessária a leitura até o seu final antes de utilizá-la.

Manifestação – Uma História é uma aventura de **DUNGEONS & DRAGONS** concebida para um grupo de quatro personagens de 3º 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.

## HISTÓRIA

Lorde Prisius governa um pequeno feudo fora das principais rotas comerciais. Sua fortaleza elaborada fica em uma colina com vista para as fazendas de seu povo. Muitos já ouviram falar da arquitetura estranha da fortaleza. Gárgulas gigantes ficam no topo das paredes. Estátuas enormes ficam como sentinelas nos cantos das paredes externas. Uma mistura de estilos forma a própria estrutura, como se os construtores tivessem acrescentado salas e torres num momento aleatório de histeria infantil. De fato, Lord Prisius tem um arquiteto notável em sua corte: sua filha. Melina projetou a fortaleza em etapas ao longo de uma década, começando quando ela tinha oito anos de idade. Ela nomeou sua criação, "Sonho". Os moradores da área o chamam de "Sonho de Melina". Os cartógrafos abreviaram, com o passar do tempo, chamando simplesmente de Melina. O domínio de Lord Prisius desfrutou de relativa paz e prosperidade por mais de dez anos. Recentemente, no entanto, a tragédia aconteceu. A filha de Prisius desapareceu. Certa noite, ela alegremente anunciou ao pai que aceitara a proposta de um de seus pretendentes, o filho de um nobre vizinho. Na manhã seguinte, ela não desceu para o café da manhã, e ninguém relatou tê-la visto desde então.

Prisius ofereceu uma recompensa para quem puder encontrar e devolver sua filha a ele.

A verdade é muito mais sinistra: Prisius não queria perder a filha. Ele dedicou toda a sua vida a ela e nunca pensou que ela iria deixá-lo. Ele aprisionou-a dentro das paredes do castelo e pretende mantê-la lá até que ela desista deste casamento absurdo. Após o desaparecimento de Melina, seu noivo veio procurá-la. Prisius desempenha o papel de pai enlutado, enquanto avança o boato de que a fortaleza passou a "ter uma consciência". Ele planeja afugentar qualquer um que tire sua filha



dele, estando mesmo disposto a matar aqueles que descubrem o seu segredo.

## COMEÇANDO

Existem diversas formas de introduzir os personagens nesta aventura, como por exemplo:

- O grupo ouve sobre a proposta de Lorde Prisius e resolve investigar o paradeiro de Melina.
- O grupo é contratado pela família do noivo para procurar por Melina.
- O grupo decide investigar os boatos sobre a fortaleza estar assombrada ou se tornando consciente.

Se os PJs decidirem aceitar o desafio de encontrar Melina, eles entram em um ninho de intriga familiar. Prisius permite que eles fiquem na fortaleza enquanto investigam e mantém seu papel de pai preocupado. Prisius aceita a ajuda dos PJs porque acha que eles não conseguirão descobrir a verdade, e faz tudo o que pode para ter certeza de que assim será. Quando Melina tenta entrar em contato com os PJs gritando por ajuda e usando seu poder de visão remota, Prisius exalta a crença de sua equipe de que a fortaleza se tornou assombrada.

Eis então que os PJs começam a encontrar os demais personagens com papel nesta intriga. Uma camareira avisa que a fortaleza está amaldiçoada e afirma ver as coisas se moverem. Outros oferecem várias teorias para os sussurros e os objetos em movimento. Enquanto os PJs exploram a estranha fortaleza, eles começam a vivenciar coisas estranhas e conhecem alguns de seus habitantes exóticos, cada um com um pedaço do quebra-cabeça.

A fortaleza tem uma série de salas, todas rodeadas por corredores escondidos. Isso faz com que as paredes pareçam extremamente espessas. Personagens observadores podem notar que as paredes parecem anormalmente grossas. Verifique a Percepção Passiva dos personagens, dificuldade 20, para saber se eles perceberam algo incomum. Personagens que resolvam investigar as paredes podem fazer um teste de Inteligência (Investigação) com a mesma dificuldade para perceberem essa anormalidade. Anões podem aplicar seu bônus de

proficiência nesses testes, mesmo que não tenham a perícia, para notarem a presença de pedras estranhas na construção. Caso sejam proficientes, dobre o bônus destes personagens. As principais entradas para as passagens secretas dentro das paredes estão na sala de estar de Lord Prisius e nos estábulos. As portas secretas podem ser encontradas com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 17. Elas são protegidas por fechaduras especiais e sofisticadas, que podem ser abertas pela chave que Prisius mantém com ele em todos os momentos ou por um teste bem-sucedido no uso de Ferramentas de Ladrão (CD 20). Se perguntado sobre essas portas, Prisius informa aos PJs que as passagens se deterioraram e que elas se tornaram perigosas.

Quando Melina era pequena, ela costumava brincar nos corredores secretos. Eles estavam empoeirados e sem uso até recentemente, quando Prisius trancou Melina dentro deles. Agora ela vagueia por eles usando seu poder de visão remota para observar seu pai e esperando ver alguém que possa ajudá-la.

Você pode facilmente levar os PJs para Melina soltando as informações que Prisius ofereceu uma recompensa para quem encontrar sua filha e a trazer de volta para casa. Eles podem ouvir sobre esta oferta através de um bardo viajante, de residentes locais quando eles passam pela área ou encontrando um panfleto com a proposta.

### Aumentando a Dificuldade da Aventura

Embora projetada para personagens de 3º nível, esta aventura é adequada para grupos cautelosos de 1º ou 2º nível. Grupos de níveis mais altos ainda acharão o mistério desafiador, mas o combate com Lorde Prisius terá que ser ajustado. Simplesmente aumente o nível de desafio do nobre ou adicione alguns lacaios com ele. Lembre-se de que como os PJs provavelmente terão a chance de descansar antes e depois do encontro com Prisius ele e seus lacaios devem ser um encontro de dificuldade mortal para torná-lo desafiador.

Para aumentar o nível de desafio de Lorde Prisius você pode consultar o DMG e o guia de criação e alteração de criaturas do Blog Meus Pergaminhos: <https://meuspergaminhos.blogspot.com/2019/01/oficina-do-castelo-criando-monstros.html>

## ENCONTROS

Consulte o mapa da Fortaleza de Melina para os seguintes encontros. Os PJs podem explorar a fortaleza e a área à vontade, falar com os PdMs que se reúnem lá e prosseguir suas investigações sem seguir uma estrutura linear. Embora os encontros estejam numerados, eles não precisam progredir em nenhuma ordem específica. Cada encontro corresponde a um local ou PdJ dentro da aventura.

Sonho de Melina (ou simplesmente Melina) é habitada por um total de 30 adultos e 70 crianças, sendo 97 humanos, 2 halflings e uma anã. A autoridade máxima na área é **Lorde Malrenn Prisius**. Outros PdJs importantes são:

- Wondo Brecken, humano (**Knight**).
- **Lady Melina Prisius** – a filha desaparecida
- Dama Dyra Prisius (**Noble**) – a avó de Melina, já senil.
- Jacobius Kranshup (**Noble**) – o Noivo de Melina
- Horonimo Prisius (**Bard** do Volo's Guide to Monsters ou **Acolyte** do MM) – Primo de Melina.
- Cora Sir (**Commoner**) - Governanta
- Prittina Larsha (**Commoner**) – Aia
- Lance Larsha (**Commoner**) – Cavalição Chefe
- Ossal Larsha (**Commoner**) – Cavalição
- Madame Griva (**Commoner**) – Anã responsável pela cozinha

## PORTÃO PRINCIPAL

Quando os PJs se aproximarem de Sonho de Melina, leia o seguinte em voz alta para os jogadores:

A estrada leva diretamente a um grande portão de madeira no meio da muralha. Dentro da área murada, além do portão, você vê os telhados de Sonho de Melina, uma estranha fortaleza projetada por uma criança. Mesmo desta posição você percebe que a arquitetura da fortaleza faz pouco sentido. Uma confusão de formas e ângulos, curvas e cantos, de fato se assemelhando a uma pilha de blocos de criança. Gárgulas de cabeça grossa vigiam tudo de cima das empenas. Estátuas gigantesco espiam por cima dos muros com seus olhares se lançando para fora, em direção a terras distantes ou em sua direção. Esses homens e mulheres de pedra, cortesãos e heróis, emprestam ainda mais à fortaleza um ar de capricho.

Quando você se aproxima do portão principal de Sonho de Melina, mais conhecida simplesmente como Melina, um guarda humano de longos bigodes e cabelo grisalho olha para baixo do alto do muro. Ele então saúda, gaguejando, "ô-ô-ô-ôlá! Quê-Quê-Quem vem lá e o q-q-q-que q-q-q-queres?"

Entorno de si, a fortaleza de Melina tem uma muralha de pedra de seis metros de altura e um metro de espessura, alinhada no interior por plataformas elevadas de madeira. Um único guarda está na plataforma ao lado do portão da frente. Vigias, jovens contratados para o trabalho, se postam em cada um dos cinco cantos da muralha. Eles observam as colinas circundantes em busca de qualquer sinal de ameaça que se aproxime.

Quando os personagens chegam à fortaleza, a primeira pessoa que eles encontram é o chefe da guarda, Wondo Brecken. Brecken (**Knight**, LG) protege Melinas há mais de 20 anos. Ele se tornou quase uma parte da família e a defenderia até a morte. Ele particularmente adora Melina e a considera como uma sobrinha. Seu desaparecimento o abalou e o deixou excessivamente rude. Ele sabe que Lorde Prisius ofereceu uma recompensa para qualquer um que possa encontrar Melina, por isso ele recebe educadamente qualquer pessoa interessada nisso. Ele pessoalmente leva os aventureiros para a fortaleza e fica com eles até que Lorde Prisius chegue para falar com eles.

Brecken tem uma atitude rude, mas na verdade possui boas intenções. Ele leva a si mesmo e a seus deveres muito a sério. Em sua mente, ele deve fazer tudo em seu poder para proteger seu senhor e os membros da família nobre. Ele viveu com essas pessoas estranhas por mais de duas décadas. Ele os entende e os aceita. Brecken tem uma peculiaridade que se destaca: ele gagueja.



Esse velho guarda excêntrico fala mais consigo mesmo do que com qualquer outra pessoa na fortaleza. Ele passa a maior parte do tempo supervisionando o trabalho dos vigias e os mantendo alertas. Ele pratica suas técnicas de combate e realiza o treinamento dos mais jovens. Brecken não acredita em fantasmas ou em fortalezas assombradas. Ele não tem sequer um fio de cabelo supersticioso.

Reação Inicial: Indiferente

Ele espera receber uma nota de resgate dos sequestradores de Melina a qualquer momento, e ele compartilha livremente essa opinião com os heróis se eles pedirem. "Uns b-b-bandidos a levaram!" – ele grita. Após um pouco de conversa, interação social e possível sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) o mestre pode decidir por fazer com que Brecken solte algumas informações conforme o grau de sucesso:

Sucesso CD 15 - Reação: Amigável

Informação: Brecken revela os itens # 1 e # 2 no box "Segredos de Melina".

Sucesso CD 20- Reação: Prestativo

Informação: Brecken revela também o item # 4 no box "Segredos de Melina".

## 1. PÁTIO AO AR LIVRE

Este pátio e o primeiro quarto interior da fortaleza vieram antes de todo o resto. Melina desenhou essas duas áreas aos oito anos de idade. Ela escolheu quais jogos seriam representados no mosaico, quais árvores eles plantariam e quais brinquedos seriam instalados. Grande parte dos

brinquedos há muito tempo desmoronou ou simplesmente foi removida quando Melina cesceu, no entanto, marcas de sua presença anterior ainda aparecem em ganchos de âncora, suspensórios de ferro nas paredes e padrões de tráfego usados no piso.

Horonimo Prsius (humano bardo) se encontra sentado no pátio escrevendo sua mais nova peça. Ele pretende levar o desaparecimento de Melina para os palcos. O primo de Melina é excêntrico e extravagante. Ele fica na fortaleza graças a seu tio Prsius.

Quando os jogadores entrarem no pátio, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Uma grande estátua de um gato dormindo encontra-se neste pátio ao ar livre. Você pode facilmente imaginar uma criança brincando nas costas do gato, sentada sobre ela, descendo pela cauda ou se arrastando entre as orelhas. Os azulejos antigos do piso criam vários jogos para crianças, no entanto, as cores que uma vez foram brilhantes e alegres desbotaram ao longo dos anos. Quatro árvores crescem nos cantos do pátio: duas macieiras perfeitas para escalar, uma cerejeira e uma pereira. Várias mesas e bancos de madeira estão espalhadas pelo local e, numa dessas mesas, um homem de meia-idade está debruçado sobre algum pergaminho. Vocês vêem ele mergulhar a caneta no tinteiro, ponderar e depois escrever, limpando em seguida uma mancha escura da tinta de sua bochecha. Esguio como uma ave, ele se veste com uma extravagância que grita "bardo!". Roupas vermelhas e douradas combinam com a grande pluma escarlata que flui do seu chapéu. "Hmmm" – ele pondera. Então, com o drama de um ator, ele proclama: "Por que tu roubaste minha filha?"

Brecken deixa os heróis na companhia de Horonimo e vai informar a Lorde Prsius que ele tem visitantes.

A mãe de Horonimo é irmã de Lorde Prsius. Assim, Horonimo se considera verdadeiramente nobre em todos os sentidos, em virtude de sua relação com o Lorde Prsius, e ele se orgulha disso. Além disso,

ele acredita ser um dramaturgo muito melhor do que ele realmente é. Horonimo passa a maior parte do tempo alegremente alheio à tristeza dos outros. Ele olha para a tragédia com um olhar analítico, em busca de algo que possa tirar dela para usar em suas peças. A única pessoa com quem ele realmente se importa em sua vida é ele mesmo. Ele toma ares extremamente dramáticos se sentir que ele próprio foi ferido, no entanto, Horonimo não machucaria uma mosca. Ele observa os acontecimentos e escreve sobre eles, porém ele não os perpetra. "Ah, ah, ah!" - Horonimo proclama ao ver os PJs - "Os heróis chegaram!". Ele os segue descaradamente, observando-os e tomando notas. Ele deve retratá-los exatamente certo em sua nova peça, entende?

Horonimo, na verdade, sabe muito, embora não seja inteligente o bastante para juntar dois e dois. Conseguir que ele revele o que sabe fornece aos PJs um desafio. Horonimo não esconde intencionalmente as coisas, pois nem sempre percebe o seu significado. Porém, ele não confia em estranhos porque acredita que todos desejam roubar suas ideias para escrever uma peça melhor.

Após um pouco de conversa, interação social e possível sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) o mestre pode decidir por fazer com que Horonimo solte algumas informações conforme o grau de sucesso

Reação Inicial: Indiferente

Informação. Horonimo está disposto a revelar os itens de nº 1 a nº 6 no box "Segredos de Melina". No entanto, a menos que seja perguntado diretamente sobre um item específico, o mestre pode considerar que ele não percebeu que as informações são importantes para compartilhá-las.

Sucesso CD 20 - Reação: Amigável

Informação. Horonimo irá revelar os itens # 1 a # 8 no box "Segredos de Melina". No entanto, a menos que seja perguntado diretamente sobre um item, o mestre pode considerar que ele não percebeu que as informações são importantes para compartilhá-las.

Sucesso CD 25 - Reação: Prestativo

Nenhuma informação adicional.

### Segredos de Melina

1. Melina aceitou a proposta de Jacobius Kranshup na noite anterior ao seu desaparecimento.
2. A mãe de Melina morreu quando ela era muito jovem, deixando apenas ela e seu pai. Ela e o pai são muito próximos.
3. Dama Prisius perdeu sua sanidade quando se trancou em uma seção das passagens secretas ("A" no mapa). Ela não foi encontrada por quase dois dias e nunca mais se recuperou.
4. Melina e Ossal Larsha, o cavaliço, recentemente se tornaram amigos. Ela começou a ensiná-lo a ler e escrever.
5. Lorde Prisius nunca fez segredo do fato de que ele odeia Jacobius Kranshup.
6. Ao longo dos anos, a fortaleza e as fazendas vizinhas perderam alguma prosperidade. A fortaleza está precisando de reparos, e muitos agricultores se mudaram para áreas mais próximas das rotas comerciais. A fortuna de Prisius sofreu um duro golpe como resultado.
7. Após a morte de sua esposa, Lorde Prisius passou a dar a Melina qualquer coisa que ela quisesse. Sua vida passou a ser sua filha.
8. Melina e Jacobius planejavam se mudar para a cidade onde Jacobius poderia prosseguir seus estudos de medicina.
9. Quando sozinho em seu quarto, Lorde Prisius tem sido ouvido conversando, aparentemente acreditando que sua filha desaparecida pode ouvi-lo. Os outros moradores da casa temem que o Lorde esteja perdendo a noção o que é real.
10. Cora Sir, a governanta da casa, há muito tempo carrega um pesado fardo para Lorde Prisius. Ele,

no entanto, nunca demonstrou a ela qualquer afeição além daquela do Lorde a um servo leal.

11. Lorde Prisius declarou uma vez na frente de várias pessoas que Melina nunca se casaria. Era no que ele acreditava. Ele negou que ela pensaria em deixar sua casa e abandoná-lo.

12. Passagens secretas existem por toda a fortaleza.

## 2. SALÃO PRINCIPAL

Quando os jogadores terminarem seu encontro com Horonimo, leia ou parafraseie o seguinte.

Brecken retorna e chama você para o salão principal. O salão principal contém todos os itens típicos de uma área de recepção de um nobre. Mesas alinhadas às paredes esperando por cortesãos e festas, flâmulas pendendo do teto alto com suas marcas revelando as afiliações políticas e religiosas de Lorde Prisius. A mesa do lorde fica na extremidade da sala com uma cadeira gigante no lugar no centro. Uma fileira de painéis esconde a entrada da cozinha e as várias mesas de banquete reservadas para os pratos de comida enquanto aguardam o momento de servir.

Lorde Prisius está perto de sua mesa com Brecken logo atrás dele. Ele mantém a cabeça erguida e os ombros retos. Um toque de desgaste rouba parte da riqueza de suas roupas, mas não há como duvidar da nobreza pela inclinação da cabeça de Lorde Prisius. "Saudações, viajantes", ele começa, sua voz profunda e ressonante. "Venham e compartilhem de uma bebida com seu anfitrião. Eu sou Lorde Prisius, guardião dessas terras. E quem seriam vocês?" Ele gesticula e Cora Sir surge de trás dos painéis carregando uma jarra e uma bandeja de taças de prata.

O salão principal serve tanto como sala de jantar quanto como local de encontro. Mesas compridas e lareiras quentes acomodam eventos sociais. Lorde Prisius trata os heróis com grande respeito. Ele mantém uma postura nobre e forte ao longo da conversa, deixando transparecer apenas uma certa tristeza ao falar do desaparecimento de sua filha. Prisius confirma a recompensa e se oferece para deixar os PJs ficarem nos quartos da fortaleza, se eles quiserem. No mínimo, ele os convida para jantar. Até o momento, Prisius prova ser um anfitrião hospitaleiro, afinal, ele tem interesse em fazer com que os PJs gostem dele pois é o responsável pelo desaparecimento de sua própria filha.

Prisius conhece todas as informações contidas na barra lateral "Segredos de Melina", mas ele revela apenas os itens #1 a #5. Os PJs, se sentirem desconfiados, podem fazer um teste de Sabedoria (Intuição) CD 16 para perceberem que Prisius está retendo informações sobre o sequestro de sua filha.

Lorde Prisius tenta convencer os jogadores de que o forte é assombrado. Ele usa *Detectar Pensamentos* (porém sem sondar a fundo na mente para não se entregar) para monitorar discretamente o progresso da investigação, e explica os sons dentro das paredes e a manifestação dos poderes de Melina (se ele tomar conhecimento disso) como parte da assombração. Além disso, ele usa seus poderes para fabricar mais evidências de assombração.

Desenvolvimento: Uma vez que os PJs comecem a suspeitar que Melina está presa dentro das muralhas do castelo, Prisius percebe que eles eventualmente descobrirão o que ele fez. Prisius atacará ao invés de esperar - ele não quer enfrentar o grupo juntamente com sua filha.

## 3. COZINHA

A cozinha fica na parte de trás da fortaleza com uma saída privada que leva à área de criação de animais. Essa saída possui alguns degraus formando um arco relativamente alto, quase na altura do lintel da porta que vem da área 2 (mapa). Se alguém perguntar o porquê dessa escadaria para entrar ou sair da cozinha para área externa qualquer um responderia que ela serve para

impedir que os animais entrem na cozinha, mas a verdadeira razão é que permite que alguém no corredor secreto (mapa) passe por debaixo do arco criado pelas escadas.

#### 4. ALCOVA DE DAMA DYRA PRISIUS

Este quarto pertence a uma senhora idosa que teve muitas experiências em sua vida. Retratos de família tomam as paredes e o mobiliário antigo é de altíssima qualidade. Dama Prisius (humana **Noble**) passa a maior parte do tempo em seu quarto. A mulher idosa é bastante senil e qualquer encontro com ela deve deixar os PJs confusos, se não frustrados. Ela começa todos os encontros com uma atitude amigável e conhece os segredos de #1 a #8 no box “Segredos de Melina”. No entanto, ela raramente está ciente de seu entorno e, portanto, não pode revelar muita informação aos PJs.

#### 5. SALA DE ESTAR DE LORDE PRISIUS

Lorde Prisius e Melina costumavam usar bastante esta sala de estar. Ele se conecta aos seus quartos pessoais e tem entrada para os corredores secretos e para o quarto de Prisius.

#### 6. QUARTO DE MELINA

Este quarto, obviamente o de Melina, está cheio de presentes do pai dela. Permite aos jogadores um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 para perceber que muitos dos presentes (roupas e itens pequenos) seriam mais apropriados para uma jovem garota, mas teriam menos apelo para uma mulher se preparando para o casamento.

#### 7. QUARTO DE LORDE PRISIUS

Os jogadores só terão acesso a este quarto se Lorde Prisius os acompanhar. Prisius manteve este quarto escrupulosamente limpo de evidências de seus atos, então os PJs não encontrarão nada aqui.

#### 8. QUARTO DE BONECAS

Uma sobra de quando Melina era criança, este quarto contém um grande número de bonecas. As bonecas vêm em todas as formas, tamanhos e materiais. Uma mesa no centro, com quatro cadeiras ao redor, oferece um local para estudar ou ler confortavelmente.

#### 9. GALERIA

Este corredor longo e largo contém retratos da família Prisius, incluindo a mãe de Melina, os avós, a própria Melina e Lorde Prisius.

#### 10. QUARTO DE VISITAS

Este quarto possui três camas grandes e confortáveis nele.

#### 11. QUARTO DE VISITAS

Este quarto tem três camas grandes. Quando Jacobius Kranshup teve seu pedido de casamento aceito por Melina e, logo depois, soube de seu desaparecimento repentino, ele foi direto para a casa dela. Embora Jacobius e Prisius desprezem um ao outro, Prisius o deixou ficar no forte para manter Jacobius mais calmo. Se ele conseguisse, Prisius culparia Jacobius pelo desaparecimento, mas não conseguiu pensar em uma maneira de fabricar provas suficientes.

Jacobius (humano **Noble**, proficiente em medicina) está cansado, preocupado e desconfiado de estranhos. Ele esperava partir com Melina para uma cidade próxima para começar a estudar as artes de cura, mas agora ele teme que ela nunca seja encontrada. Ele ajudaria qualquer investigação, se solicitado, mas possui habilidades úteis para esta tarefa.

Após um pouco de conversa, interação social e possível sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) o mestre pode decidir por fazer com que Jacobius solte algumas informações conforme o grau de sucesso

Reação Inicial: Desconfiado

Informação. Jacobius revelará os itens de nº 1 a nº 6 no box “Segredos de Melina” a quem souber perguntar sem tentar intimidá-lo.

Sucesso CD 20 - Reação: Amigável

Informação. Horonimo irá revelar também o item #8 no box "Segredos de Melina".

Sucesso CD 25 - Reação: Prestativo

Nenhuma informação adicional.

## ENCONTROS

Os PdMs se movem pela Fortaleza. Cada descrição inclui sua localização mais provável, mas o Mestre deve se sentir à vontade para ajustar os locais dos PdMs com base na hora em que o encontro acontece. É importante que os jogadores tenham uma noção de que os habitantes do forte estão se movimentando diariamente.

PdM	Localização	Atitude Inicial	Segredos
Lorde Prisius	Salão	Hostil	1-5(todos)
Melina	Presa	Prestat.	Todos
Dyra	Seu Quarto	Indif.	1-8
Horonimo	Pátio	Indif.	1-8
Wondo	Portão	Indif.	1-8
Cora	Cozinha	Desconf.	1-11
Prittina	Q. Bonecas	Indif.	1-4
Lance	Estábulo	Indif.	1-8
Ossal	Estábulo	Indif.	1-10
Griva	Cozinha	Indif.	1-11
Jacobius	Q. Visitas	Desconf.	1-6,8

## MANIFESTAÇÃO

Melina está presa nos corredores secretos até que os PJs a libertem. Ela tenta entrar em contato com os PJs assim que ela sabe que eles estão na fortaleza. Ela usa periodicamente seu poder de visão remota para espionar seu pai, esperando uma oportunidade de se revelar para pessoas de fora. Como ela observa seu pai com frequência, ela sabe que ele está esperando visitantes no dia em que os PJs chegarem. Ela rapidamente vê os PJs e, a partir de então, tenta usar seu poder de visão remota no grupo. Ela também grita por ajuda sempre que acha que os PJs estão perto das paredes. Infelizmente para Melina, as paredes de forma estranha do forte fazem com que ela abafe suas tentativas de conseguir ajuda - em vez de gritar por socorro, os PJs ouvem apenas gemidos fracos e assombrosos.

Preservar o senso de mistério é importante para esta aventura. O enredo depende um pouco dos poderes de visão remota de Melina não serem facilmente reconhecido pelo que são. Mestres que desejam capitalizar a atmosfera desta aventura devem fazer testes de Inteligência para que os PJs percebam Melina observando-os secretamente, e então descrevam os efeitos do poder como uma manifestação fantasmagórica. Lorde Prisius promove a intriga e a atmosfera da aventura, inclusive pelo uso de seus próprios poderes. Os Mestres devem ser criativos ao descrever os efeitos dos poderes usados pelos PdMs.

Melina vagueia pelos corredores escondidos, incapaz de deixá-los. Ela não consegue romper as fechaduras que Prisius colocou nas portas secretas. Ela usa seus poderes para fazer o que puder para tornar os personagens dos jogadores conscientes de que ela está lá. Mais frequentemente do que não, especialmente no início da aventura, estes devem assemelhar-se a ocorrências fantasmagóricas.

A comunicação principal de Melina vem na forma de pedidos de ajuda. Ela pode ouvir o murmúrio de vozes através das paredes, embora não possa entendê-los. Quando ela grita, sua voz ecoa e assume uma forma fantasmagórica e distante. Aqueles do outro lado da parede não podem identificar sua origem. Os gritos soam como gemidos e uivos de um fantasma.

## CONCLUSÃO

Como nada impedirá Prisius de manter sua filha com ele, os PJs enfrentarão uma decisão difícil em relação ao seu destino. Uma vez que eles descubram Melina e a libertam das paredes internas da fortaleza, Prisius tentará matá-los, um por um ou em um ataque final e insano, usando da ajuda de guardas e quem mais estiver próximo, afirmando que os PJs haviam sequestrado Melina, que se estiver na cena estará atônita demais para interagir em favor dos personagens. Uma vez libertada e segura, Melina reconhece os PJs por sua bravura e se oferecerá a recompensar todos eles com o pagamento que seu pai lhes prometeu. Determine a quantidade e a natureza do tesouro com base nas necessidades da sua campanha. Antes de os heróis deixarem a área, Melina os convida para um banquete final no qual ela os congratula. Jacobius estará ao lado dela. Se Jacobius for morto (por exemplo, por Lorde Prisius para culpar os PJs caso note que eles se tornaram um problema) seu fantasma estará ali com eles e um dos PJs poderá identificá-lo de pé protetoramente atrás da cadeira de Melina. Se os personagens completaram com sucesso a aventura, leia ou parafraseie o seguinte texto:

B O cheiro de cordeiro temperado sobe da travessa fumegante no centro da mesa. Melina olha em volta para cada um de vocês e sorri. "Vocês", ela diz, levantando o copo, "me viram em meu momento mais sombrio. Eu não sei se meus agradecimentos serão suficientes, mas eu tenho que expressá-los. Eu gostaria que você pudesse ficar em nossa pequena aldeia. Por favor, saibam que vocês sempre encontrarão um porto seguro aqui, comida para suas barrigas e uma cama macia para o seu descanso."



*É proibida a venda deste livro.*

Um movimento captado pelo canto de seus olhos chama a atenção. Uma pequena cabeça espreita por trás de uma cortina do outro lado da sala e se parece com Melina. Ela acena com a cabeça e, em seguida, surge totalmente por detrás da cortina. Por um breve momento, parece flutuar ali, mas então aparece um rosto sorridente de olhos brilhantes. Vocês percebem que Horonimo segurava a boneca e fazia uma brincadeira. Ele sorri para todos e diz: "Eu pensei que talvez vocês gostassem de levar a boneca com vocês - como uma lembrança!".

## CONSIDERAÇÕES E AJUSTES

Esta aventura criada por Angel Leigh McCoy difere das anteriores por ser voltada para interação social e investigação, além da dedução do ocorrido pelos PJs. A primeira consideração a ser feita é que apesar de ser interessante, a história funciona apenas em seu setor de interrogatório e investigação em termos de 5ª Edição. O que pode ser ótimo para alguns grupos, mas parece faltar algo para outros. Apesar de aconselhar a manter o foco narrativo, recomendo que o combate contra Lorde Prisius seja feito da melhor forma possível, o que consideraria que ele pudesse ter apoio de guardas e de outras coisas, talvez duas armaduras enfeitadas no cômodo onde o combate ocorrerá sejam objetos animados ou Helmed Horros prontos para defender os membros da família Prisius. Assim, darei a ele "ações de lar" na montagem da ficha e também uma sugestão de montagem dos encontros como ondas a cada rodada. O mestre pode aumentar ou diminuir a dificuldade conforme o nível do grupo e a otimização dos personagens.

Aproveite para descrever armaduras em todos os cômodos, exceto talvez na cozinha. Isso fará com que quando elas se movimentarem seja algo que pudesse ser esperado.

### RODADA 1

**Lorde Prisius** não pode ser surpreendido, então ele agirá normalmente, e ainda na primeira rodada um **Helmed Horror** (dificuldade alta) ou uma **Animated Armor** (dificuldade mais baixa) agirá também em sua defesa. Isso além de qualquer

PdM próximo (guardas, Wondo Brecken ou qualquer outro PdM que poderia agir na cena, dependendo da ação dos personagens). Caso nenhum PdM esteja na cena, passe para a segunda rodada, abaixo.

## RODADA 2

Juntam-se a **Lorde Prisius** e a armadura dois guardas (**guard**).

## RODADA 3

Juntam-se a **Lorde Prisius**, aos guardas e a armadura mais dois guardas (**guard**) e outra armadura.

## RODADA 4

Juntam-se a **Lorde Prisius**, aos guardas e às armaduras mais dois guardas (**guard**) e Wondo Brecken (**Knight**), caso ele ainda não esteja no combate.

## RODADA 5

Juntam-se a **Lorde Prisius**, aos guardas, às armaduras e a Wondo Brecken mais dois guardas (**guard**) e outra armadura.

Este é todo o grupo de adversários. É bom lembrar que, caso o grupo tenha matado Prisius na primeira rodada, esses PdMs ainda agiram pois passa a ser um caso de assassinato até que eles se provem inocentes. É possível que os PJs, ao descobrir o que aconteceu, tentem trazer alguns PdMs para seu lado. Cada PdM trazido para o lado dos PJs não surgirá nas ondas de combate descritas e será capaz de neutralizar uma ameaça correspondente a seu nível. Então, se o grupo convence Brecken do ocorrido (testes de carisma após contarem a verdade podem ser necessários), ele poderá até mesmo neutralizar uma armadura animada durante o combate (e você pode ativar uma armadura extra ou fazer com que uma chegue mais rápido para que não precise ficar lidando com as rolagens de Brecken e atrasando o jogo).

De resto, como uma aventura de investigação e mistério, ela é mais aberta e caberá ao grupo e ao

mestre determinar o tempo de sessão e a dificuldade das descobertas.

Quanto ao pagamento, um tesouro de cerca de 250 peças de ouro por personagem é próximo do que seria recomendado pelos livros. Sinta-se à vontade para ser mais generoso ou mais mesquinho com relação a isso, inclusive porque não importa o que Lorde Prisius prometa, na verdade ele nem tem interesse em pagar.

Caso opte por colocar um anúncio numa cidade próxima, prometendo pagamento por quem descubra o paradeiro de Melina, recomendo fazer o panfleto com a proposta e imprimir (caso a sessão seja presencial) ou deixar disponível para o grupo em um arquivo de imagem ou texto (caso a sessão seja online). Isso ajudará a imersão na história. Uma outra possibilidade é Lorde Prisius deixar o mapa da Fortaleza (sem os corredores secretos) a disposição dos personagens, o que o mestre também poderia providenciar para o grupo, ajudando os jogadores a pensar durante a partida.



## Lorde Prisius

*Humanoide (humano) médio, leal e mau*

**Classe de armadura** 16 (Defesa Psíquica)

**Pontos de Vida** 68 (9d8+27)

**Deslocamento** 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	10 (0)	15 (+2)

**Testes de Resistência** Des+6, Int +6

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Idiomas** Comum, Dracônico

**Desafio 5** (1.800 XP)

**Resiliência Imortal (Recarrega após um Descanso Curto ou Longo).** Se Lorde Prisius sofrer 34 pontos de dano ou menos em um único ataque, que poderia reduzi-lo a 0 pontos de vida, ele então é reduzido a 1 ponto de vida.

**Presciência.** Lorde Prisius tem vantagens nos testes de Sabedoria (Insight), Destreza (iniciativa) e não pode ser surpreendido, estando sempre alerta.

**Pele e Nervos de Aço.** Enquanto estiver consciente, Lorde Prisius tem resistência a dano do tipo concussão, corte, perfuração e psíquico.

**Defesa Psíquica.** Enquanto não estiver usando armadura ou escudo, Lorde Prisius adiciona seu bônus de Inteligência em sua CA.

**Ataque Psíquico.** Lorde Prisius adiciona seu modificador de inteligência nos ataques e seu modificador de inteligência x 1d6 no dano (psíquico), já inclusos em seus ataques.

**Manifestação Inata.** A habilidade inata de conjuração de Lorde Prisius é a Inteligência (CD 13 para evitar magia). Ele pode, inatamente, conjurar as magias a seguir, não exigindo componentes materiais:

À vontade: indetectável (pessoal apenas)

3/dia: detectar pensamentos, ver o invisível, escudo arcano

1/dia: medo

### Ações

**Ataques Múltiplos.** Lorde Prisius pode fazer 2 ataques com suas armas.

**Besta de Mão.** *Ataque com arma à distância:* +8 para acertar, alcance 9 m, um alvo. *Acerto:* 6 (1d6+3) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano psíquico.

**Espada Longa.** *Ataque com arma corpo a corpo:* +8 para acertar, um alvo. *Acerto:* 7 (1d8+3) de dano cortante mais 10 (3d6) de dano psíquico.

### Ações de Covil

Quando estiver lutando dentro da Fortaleza, Lorde Prisius pode invocar o psionismo latente no local para realizar ações de covil. No valor de iniciativa 20 (quebrando toda a sequência de iniciativa), Lorde Prisius realiza uma ação de covil fazendo um dos efeitos a seguir:

**Recuperação Psíquica:** Lorde Prisius imediatamente recupera 5d8+3 pontos de vida. Lorde Prisius não pode usar essa ação de covil novamente até ter usado uma ação diferente.

**Força Psíquica:** Lorde Prisius escolhe até 3 aliados (podendo ser incluído) para ganhar vantagem nos testes de resistência (salvaguarda) de Inteligência, Sabedoria e Carisma até a iniciativa 20 da próxima rodada. Lorde Prisius não pode usar essa ação de covil novamente até ter usado uma ação diferente.

**Ataque Coordenado:** Lorde Prisius pode escolher um aliado (não incluindo a si próprio) para ter uma ação de Ataque.



## Melina

*Humanoide (humano) médio, leal e neutra*

**Classe de armadura** 16 (Defesa Psíquica)

**Pontos de Vida** 18 (4d8)

**Deslocamento** 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)

**Sentidos** Percepção passiva 12

**Idiomas** Comum, élfico

**Desafio** 1 (200 XP)

**Presciência.** Melina tem vantagens nos testes de Sabedoria (Insight), Destreza (iniciativa) e não pode ser surpreendida, estando sempre alerta.

**Pele e Nervos de Aço.** Enquanto estiver consciente, Melina tem resistência a dano do tipo concussão, corte, perfuração e psíquico.

**Defesa Psíquica.** Enquanto não estiver usando armadura ou escudo, Melina adiciona seu bônus de Inteligência em sua CA.

**Visão Remota.** Melina pode usar a magia *clarividência* a vontade.

### Ações

**Adaga.** *Ataque com arma corpo a corpo ou a distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 6 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.*



# SONHO DE MELINA

1 QUADRADO = 1,5 METRO

