

WWW.DRAGOESTOSOLNEGRO.COM



CRONICAS DE FOLDENGRAN

O RESGATE

SEGUNDA AVENTURA

**Três Reinos.
Uma Disputa.**

POR, FERNANDO ALVES





Dragões do Sol Negro

O RESGATE

Cronicas de Poldengran

SUMÁRIO

Créditos

Editor, Diretor de Criação, Diretor de Arte,
Ilustração da Capa, Cartógrafo, Tipografia,
Desenvolvimento Gráfico:
Fernando Alves

Revisão:

Sabia que tinha esquecido algo...

Baseado nas regras originais de
Dungeons & Dragons

Criadas por Gary Gygax e Dave Arneson
e na edição de D&D 3.5

Desenvolvida por Jonathan Tweet, Monte Cook,
kip Willians, Richard Baker e Peter Adkison.

Agradecimentos:

Aos jogadores e amigos,
A todos os parceiros do Blog Dragões do Sol Negro,
Aos nossos visitantes que prestigiam o nosso blog,
E Claro a você que esta lendo o nosso material .

Preparação.....	04
Cenário.....	04
Sinopse.....	04
Ganchos.....	05
A Aventura.....	05
Guardas Amedrontados.....	07
Falando com os guardas	07
Manha seguinte.....	08
Região do ataque.....	09
Caverna.....	09
Mapa	11
A Caçada.....	12
1ºAtaque	12
2ºAtaque ao 10º.....	13
Socorro	14
Desvendando /Problemas.....	14
Complemento (mapa).....	16
Npc´s.....	17
Princesa.....	18
Soldados (Parcinon, Trydon, Lentulos) ...	19
Diavolo	20
Ajudantes (Auristela, Paudrin, Toldron)...	21
Orcs	22
Apendice.....	15

Esta é uma obra sem fins Lucrativos
É expressamente Proibida a sua Venda
Integral ou Parcial do Material aqui contido.

Não tenhamos ilusões...
a Natureza, cedo ou tarde, mal ou bem,
resgata sempre o que lhe pertence!



Dragões do Sol Negro

O RESGATE

Cronicas de Poldengran

Essa é a Segunda aventura dos Dragões do Sol Negro, após o sucesso de um 'Um Raio de Luz', decidimos fazer uma nova aventura confira e nos diga se aprova ou não.

A ND da aventura você como mestre é que vai definir.

Deixamos aqui uma sugestão de quais encontros aparecerão. Sinta-se livre para modificá-las como desejar.

Se você quiser pode enviar a sua aventura.

Para nosso e-mail:
 casadosdragoes@gmail.com

PREPARAÇÃO

Essa aventura usa as regras presentes no Livro do Jogador D&D 3.5, Livro do Mestre e Livro dos Monstros, mas pode ser adaptada facilmente para as demais versões e sistemas. Entretanto, as explicações básicas são fornecidas na própria aventura. Você, como Mestre do jogo, deve ler a aventura inteira antes de começar a jogá-la.

Observe com atenção um detalhe muito importante: esta aventura foi criada a partir de nossas idéias e do filme predador.

O texto separado em caixas é destinado aos personagens de jogador; o Mestre pode lê-lo em voz alta ou parafraseá-lo à vontade, adaptando-o conforme a situação.

CENÁRIO

Esta aventura se passa em Poldengran cenário adaptado de várias idéias de jogadores e mestres que passaram por esses longos anos de jogo.

Para maiores informações sobre as cidades e locais acesse:

www.dragoesdosolnegro.com

Mas sinta-se livre para ambienta-la onde desejar, no seu mundo de aventuras, em ou nos cenários publicados.

Pois trata-se de uma aventura na floresta e em uma vila orc onde os jogadores enfrentarão os desafios para sobreviverem ou não.

SINOPSE

Os Aventureiros precisam resgatar uma princesa seqüestrada, sem saberem realmente quem são os seqüestradores e o motivo e depois sobreviver a fuga. Vários encontros se espalham pela floresta e uma caçada emocionante tentando sobreviver e entregar são e salva a princesa. E quem sabe receberem o seu peso em ouro.

A aventura é dividida em duas partes:

O resgate, os personagens serão contratados para encontrar e resgatar a princesa.

A fuga, os personagens deverão fugir com os prisioneiros. levando-os em segurança até o rei.

Obs: Isso é que os jogadores deverão pensar mas como de costume inserimos suspense.



AVENTURA

- Personagens tomam fama, na sua cidade natal são chamados pelo rei para que possa ajudar a salvar um grupo de caçadores que desapareceu ou foi sequestrados pelos orcs.

- Personagens caminhando pela estrada em meio as suas campanhas encontram uma carroça destruída e junto a carroça um guarda real que lhes conta a sua carroça fora atacada após quebrar uma roda enquanto passava pela região e que uma nobre que viajava junto foi sequestrada.

- O mago real chama os jogadores pois tem uma missão a para eles.

- Os jogadores viajando pela florestas escutam gritos de socorro, quando caminham atrás do mesmo a vistant a cidade dentro da floresta e a garota sendo levada como prisioneira por orcs são no total uns 15 ou 20 orcs. Mas já estão próximos a cidade. Onde pelas folhagens os personagens podem ver mais de 50 ou 100 na cidade fazendo seus afazeres. E percebem que estão levando a moça é amarrada a uma coluna cercada por crânios.

-Eles podem ir até a o local de helicóptero, teleporte ou portal. mas você decide que é melhor no caso do seu grupo.

GANCHOS

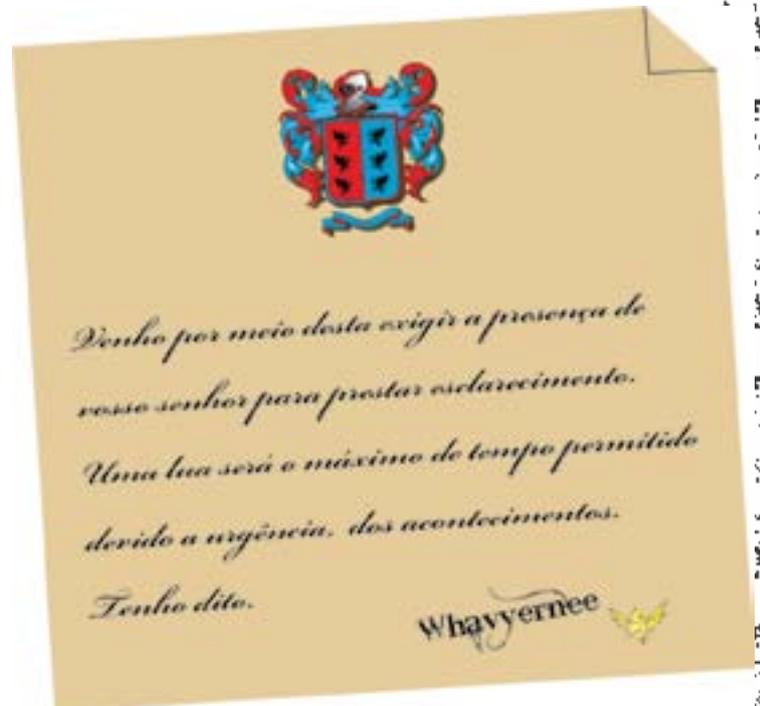
O reino está em guerra a gerações uma pequena trégua foi realizada nesses tempos difíceis, onde pessoas somem todos os dias.

São três reinos entre suas contendias sobre quem deveria ser o líder da região, pois os três reis tem direito as terras.

Mas procurando se fortalecerem o regente de Ortanus decidiu junto a líder de Yel casar seus filhos sem

que Porthi soubesse.

os jogadores recebem uma carta de Yel com o selo real, exigindo sua presença com urgência.



Quando so jogadores chegarem eles serão recebidos perante a apresentação da carta e levados até a rainha de Yel.

Os olhares dos soldados enquanto os jogadores caminham pelos corredores é desolador.

Ao chegarem até a sala da rainha ela estará esperando, assim que os jogadores entram ela pede para que os guardas se retirem e seu soldado braço direito também.

Com relutância o soldado vestido em armadura negra abandona o recinto. Não sem antes encarar cada um dos jogadores, enquanto passa a mão pelo cabo de sua espada. Enquanto um meio sorriso percorre seu rosto quadrado e seus olhos sinistros. Transmitem o seu pensamento que não é nada agradável.

Com um gesto com as mãos ela pede para os jogadores seguirem-na até uma ante sala ao lado do seu trono.

Ela aponta para poltronas na sala enquanto os joga-



- Vocês entendem que o que eu tenho a dizer é extremamente secreto e perigoso?

Antes mesmo que possam responder ela continua, com suavidade na voz.

-Como todos vocês sabem Yel, Porthi e Ortanus vem disputando por território a anos, nós aqui em Yel somos os mais prejudicados, na divisão feita pelos antigos e vivemos com dificuldade.

-No entanto a balança estava prestes a pender para o nosso lado, pois através de um acordo entre Yel e Ortanus nossos filhos iriam se casar, sem que Porthi descobrisse, mas algum espião infiltrado em meu reino deve ter descoberto, pois meu filho sumiu.

Com os olhos brilhando, talvez por vontade de chorar ela continua:

- Sei que isso não diz respeito a mais ninguém a não ser a mim, mas o fato é que meu filho não poderia ser derrotado em um combate corpo a corpo por nenhum ser vivente. Pois sua habilidade com as armas é insuperável. Então acredito que Porthi enviou um assassino magico para destruir meu filho.

Me comunicando com Ortanus descobri que 'O Diamante Real' sua filha também sumiu.

Isso só aumenta minhas suspeitas que os malditos porthianos descobriram os nossos planos e decidiram tirar proveito e nossos filhos.

Não disse ao conselheiro Cyrus que meu filho também havia sumido.

Preciso que vocês achem meu filho antes que o reino descubra que ele sumiu pois se meus inimigos descobrirem parecerei muito fraca para reinar, pois não consigo proteger nem meu filho. Como deveria proteger o re-

ino?

-Caso aceitem o meu pedido, darei a vocês o seu peso em ouro.

-Ao contrário do que dizem sei que meu filho não pode ser morto mas se eu não posso nem proteger aqueles que amo como conseguirei defender o meu reino?

-Então não preciso dizer a vocês a importância de vossa missão nem que é extremamente necessário guardar segredo sobre o acontecido não é mesmo?

Caso os jogadores estejam prontos para negar a missão, a qualquer negativa a ela ou choramigarem diga:

-Em confiei em vossa sabedoria e competência e ainda assim ousam me desafiar, só existe um motivo para isso ou... vocês acham que eu sou fraca, e posso lhes provar que não sou. Ou trabalham para Porthi.

Qualquer um dos casos não poderei deixar vocês partirem, sabendo o que sabem.

- Pois nesse mundo só existem dois tipo de pessoas:

-Os amigos, e os Inimigos.

Quais deles vocês são?

- Sei que meu filho não foi morto, se assim fosse eu saberia. Mas me preocupa muito o fato dos guardas que deveriam resguardar sua vida estão muito amedrontados.

-Se puderem falar com eles, os conduzirei até onde eles estão.

Concordando ela caminha pelos corredores seguida pelos heróis e os leva até onde os guardas estão trancados em um grande salão.





Os guardas Amedrontados de YEL

Vocês caminham pelo corredor, todo decorado, atravessam pelas colunas e param enquanto ela, destrava a porta.

Após abrirem as portas entrarão numa sala toda decorada com uma mesa grande feita de madeira toda decorada como motivos em dourado, sobre a mesa baixelas de frutas, carnes e vinhos em cima da mesa. Frente a mesa três poltronas vermelhas, com três soldados sentados. Eles não estão portando armas mas parecem bem preocupados.

Quando ela entra automaticamente todos os três levantam no mesmo momento com o bater de botas, quando seus calcanhares se tocam e eretos tocam o peito. Balbuciando alguma palavra que não conseguem entender.

São 3 guardas nessa sala, o fiéis vigilantes do príncipe.

Falando com os guardas

Quando interpelado pelo acontecido os guardas apenas dirão que: (se você não gosta de interpretar vai jogar outro jogo, brincadeira, use as regras de diplomacia e/ou de intimidação para saber as respostas.)

-Nós estávamos na floresta e a noite veio busca-lo.
Cd10 diplomacia CD 15 intimidação

- Não estava escuro, ele foi apanhar algumas amoras e sumiu.
Cd10 diplomacia CD 15 intimidação

- Durante a tarde, Nós treinamos muito com o príncipe ele é muito habilidoso na arte do combate, após o treinamento ele disse que viu algumas amoras na região e iria colher pois estava com fome.
Cd10 diplomacia CD 15 intimidação

- Realmente foi uma coisa muito estranha, pois o príncipe conhece magia e ele tem alguns poderes.
Cd25 diplomacia CD 30 intimidação

- Todos nós sabemos que ele é apaixonado por amoras, ele sempre brinca com isso dizendo que daria o seu reino por uma amora.

Cd20 diplomacia CD 25 intimidação

- Nós ouvimos um barulho e quando nos aproximamos a escuridão apareceu e não conseguimos ver nada.

Cd15 diplomacia CD 15 intimidação

- Nós podemos leva-los até lá ao amanhecer.

Cd15 diplomacia CD 20 intimidação

Caso consiga convencer os guardas a leva-los ao local.

Nesse momento a Rainha bate palmas e entra na sala um senhor de cabeça baixa, então ela diz:

- Sr. Gibson conduza os cavaleiros aos seus aposentos e mande levar comida para eles.

- Por favor me sigam. Diz Sr. Gibson, com a voz cansada característica de que vive uma vida de servidão.

Subindo por uma escada em semi caracol pois ela não completa a volta vocês chegam numa espécie de corredor onde quadros preenchem as paredes.

Nota:

Agora é hora do mestre ser criativo, pois nessas paredes se encontram quadros de todos os lugares do mundo e sobre todos os assuntos e idades. O mestre pode exagerar na idade dos quadros e inclusive incluir quadros dos seus reinos.

Entre os quadros estende-se um corredor de portas tanto do lado direito quanto do esquerdo.

Então ele indica uma porta para cada um de vocês. Os aposentos são como a sala dos guardas mas no lugar da mesa uma cama macia e limpa os aguarda. Do lado direito uma mesa contem uma tina de água a suas costas o barulho da porta se echando e passos se afastando.



A cama é confortável, em alguns minutos alguém bate a porta.

Ao abri-la percebe que é uma senhora trazendo uma bandeja com frutas, um farto pedaço de carne e pão.

Ela entra e coloca a bandeja sobre uma pequena mesa no canto do quarto virá para o jogador e diz:

- O lord deseja mais alguma coisa?

Tudo o que for pedido será arranjado, coisas comuns como comida, água até um banho quente é possível conseguir. O mestre irá decidir o que é possível e o que não é. Só lembre-se que armas e armaduras não serão cedidas, cada um deve ter a sua.

Após dormirem muito bem, pois até a cama tem um cheiro suave e bom. Nada comparada as espeluncas em que vocês costumam descansar.

A manhã do dia seguinte:

Vocês acordam já com o início do dia pois batidas firmes na porta o retiram do sono.

Ao abrir a porta um senhor alto com o semblante que quem já está acordado a horas, diz:

- Senhor por favor me acompanhe. Virando as costas e já andando, até seus amigos e juntos vão até o estábulo onde cavalos selados e já prontos para partir os esperam.

- Senhores já coloquei em vossas selas um cobertor para as noites e 3 dias de ração e um odre de água fresca. Tenham uma caçada.

Assim vocês partem ao deixar o grande praça em frente a entrada do castelo uma última olhada para a torre, podem ver uma figura vestida de vermelho os observa do alto da torre.

Sim a rainha já estava acordada.

Vocês partem junto aos 3 soldados.

A cavalgada é dura e puxada, mas os cavalos são muito rápidos e ágeis, ao final da noite chegam ao

que parece ser uma espécie de entreposto ao chegarem podem ver 3 meninos vestidos de soldados não tendo idade maior que 13 ou 15 anos.

Eles os recebem, com sorrisos e levam seus cavalos até o estábulos.

-Trocaremos de cavalos aqui diz um dos guardas!

Então mais cavalos lhes são dados tão bons e rápidos com os anteriores. Mais uma cavalgada pela noite a dentro os leva até uma pequena estalagem.

-Descansaremos aqui e amanhã partiremos. Diz: Parcinon o soldado

A cama não é tão boa, mas um pequeno descanso é suficiente, ao amanhecer mais uma vez os cavalos estão prontos.

Ao saírem cavalgando após a primeira curva já verão um pequena cidade encravada na pedra essa é a vila de Yel, alguns exércitos anos atrás acharam que essa era a cidade e Yel atacando e destruindo a cidade.

Ao final da tarde chegam ao acampamento de Yel a Última fronteira.

Os soldados dizem que foi aqui que o príncipe estava mais informações sobre a última fronteira, Veja no apêndice os links.

Aqui uma nova troca de cavalos é feita então partem para a travessia do ORC, Cruzam o rio Lágrimas da Viúva e vão em direção a Odaxam e Minas Elfor onde se aproximam da mata onde o Príncipe sumiu.

Caso Algum Jogador tenha a brilhante idéia de Perguntar em ODAXAM e MINAS ELFOR sobre o Príncipe, Os guardas os advertirão sobre o segredo da missão e se nem isso os impedir então os guardas tomarão medidas mais drásticas podendo até atacar os jogadores para impedi-los.

Mas na cidade nada sabem pois eles estão se preparando para um ataque de Dragão que já aconteceu a alguns dias atrás e eles não querem outro ataque.



Eles não foram realmente atacados um dragão sobrevoou a cidade e eles ficaram com medo e estão se preparando para um ataque que ainda não aconteceu e talvez não acontecerá.

Chegando a região onde o Príncipe foi atacado.

Aqui os guardas decidem voltar apenas Parcinon permanece pois como ele não estava com o Príncipe ele acha que tenha sido culpa sua o ocorrido.

Mas infelizmente ele não tem informações pois não viu nada que os guardas disseram.

Caso so jogadores não se lembrem da conversa tida anteriormente com os guardas Parcinon pode lembrá-los. Mas só após eles passarem muito tempo procurando sem nada encontrarem.

Onde o príncipe sumiu, onde e a escuridão apareceu, vocês conseguem achar um trilha pequena com algumas amoras.

CD Observar 20, procurar 15.

Usando Rastrear podem ver pegadas, seguindo essas mesmas pegadas chegam até a entrada de uma caverna, então as marcas somem enfrente a caverna. Com um outro teste de rastrear, parece que as pegadas permaneceram ai durante várias horas. Pois elas vão em vem de um lado a outro.

A caverna:

É uma caverna pequena, e não parece ter nada dentro e na verdade não tem nada mesmo.

Fica a cargo do mestre colocar qualquer animal de cavernas nesse local um urso quem sabe! Mas só se quiser muito.

Após saírem da caverna isso se entrarem caso eles decidam não entrar vamos daqui então.

Os jogadores podem mais uma vez tentar rastrear as pegadas e na verdade encontram um outro tipo de pegada, seguindo essas pegadas chegam a uma região onde parece ter havido um combate, alguém muito leve contra um inimigo mais pesado na verdade são seis ou sete inimigos.

Após verificarem com mais clareza o ranger pode descobrir o que aconteceu pois as criaturas estavam seguindo o humanoide mais leve, observando por trás das arvores e no momento que ele parou eles atacaram.

Pelas marcas de sangue houve um curto combate e os dois lados se feriram, mas as criaturas venceram levando a sua presa.

Isso a dois ou três dias. Pois a ultima chuva foi a três dias e se as marcas tivessem sido feitas antes já teriam desaparecido.

Seguindo os rastros avançarão floresta a dentro.

Os jogadores devem seguir esses rastros.

Seguindo os rastros podem ouvir o canto dos pássaros a floresta viva ao seu redor.

Descreva como é belo a fauna nativa com seus pássaros coloridos e a flora Bela repleta de folhagens. Talvez o ranger consiga um ou dois coelhos como jantar ou quem sabe um belo javali.

caminham seguindo os rastros, então acampam durante a noite e ouvem a floresta durante o seu período mais mortífero, quando os predadores saem para caçar.

Novamente retornam a rastrear e mais a frente encontram oque parece ser uma confusão nos rastros novamente testes de rastrear bem sucedidos, mostram que a presa conseguiu escapar e tentou fugir sendo capturada mais uma vez.

E mais uma vez seguem os rastros até o anoitecer onde acampam de novo, Sem maiores problemas,





despertam e assim sucessivamente durante os dois dias consecuentes.

Caso o mestre deseje pode incluir encontros aleatórios nesse período. Sinta-se Livre e divirta-se.

Importante o mestre criar mais tensão dizendo que em um dos dias ou em dois deles onde nada acontece os jogadores veem uma sombra passando por suas cabeças. Sim é o dragão de que voou sobre a cidade de Odaxam e minas Elfor.

O dragão não ataca apenas sobrevoa, a cor do dragão não é possível identificar pois ele está contra o sol e nessa posição todos são vermelhos, mas não se tem certeza.

No quarto dia de viagem seguindo os rastros quando as pegadas já estão ralas e difíceis de perseguir, eles são encontrados por um grupo de meio orcs.

O Grupo é formado por 6 orcs e um feiticeiro orc.

Para não serem pegos de surpresa teste ouvir cd20, observar cd21.

Caso sejam pegos em combate lembre-se que os orcs lutarão até quase morrer e não até morrer, quando estiverem em menor numero ou o feiticeiro for morto tentarão fugir para a vila e avisar aos outros.

(é importante que os jogadores não deixem isso acontecer.)

Agora ficou fácil seguir as pegadas deles até sua cidade no meio da mata.

De cima de uma elevação podem ver toda a vila orc. Com uma Análise mais detalhada ou se tiverem um prisioneiro poderão ter suas perguntas respondidas. Se falar ``ORC``.

Os jogadores chegam até a vila orc, sorrateiros e cercados pelas folhagens podem ver uma garota amarrada a uma coluna no centro da vila a garota está semi nua e presa no que parece ser um altar para sacrifícios.

Próximo podem ver o que parece ser uma cela com alguns orcs de vigia (2 orcs) e parece ter mais pessoas dentro das jaulas.

Numa mesa próxima podem ver o que parece ser pedaços de pessoas esquartejadas para um banquete ou algo sinistro realizado pelos orcs.

Eles devem decidir se já entrarão em combate para resgatar a mulher ou se deixarão como está.

IMPORTANTE:

Caso os jogadores tenham matado os orcs durante o encontro no ultimo dia, eles poderão escondidos resgatar a mulher e os prisioneiros durante o período da tarde, caso esperem até a noite terão mais problemas pois os orcs enxergam a noite e levarão a mulher para o sacrifício.

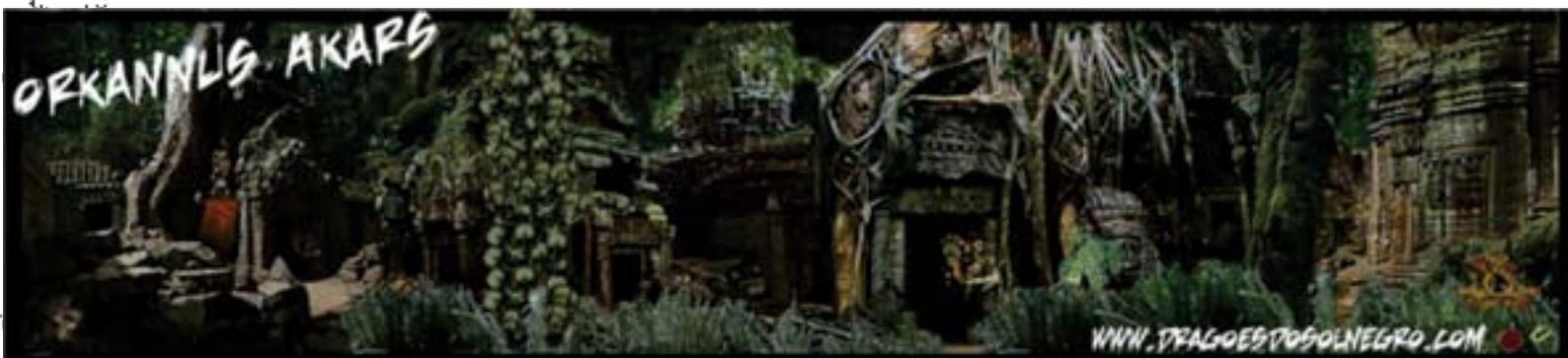
Matando todos os orcs anteriores:

Cd para andar em silêncio CD10

Cd para andar furtivo ou esconder-se CD10

Acontecendo um combate na vila, jogue 1d10 a cada round que o combate durar o resultado no d10 é o tempo para o reforço orc chegar.

Chegará 1d8 orcs ao auxílio e a cada 5 orc um será





MAPA DA CIDADE ORC

1- Ruínas que fazem parte do círculo externo onde hoje é a morada da guarda pessoal do líder

2 -Junção de casa comuns onde vivem as mulheres crianças e trabalhadores orcs

3 -ruínas onde os orcs colocam seus mortos (cemitério)

4 -ruínas dos crânios uma espécie de pirâmide com topo quadrada onde os crânios dos inimigos são colocados e onde os rituais noturnos são realizados

5- local próximo ao lago onde as oferendas são amarradas antes do ritual (princesa amarrada)

6 -casas comuns habitadas por famílias orcs próximo a área onde fica a plantação.

7 -plantação

8- Pomar

9- Casa onde o líder vive.

feiticeiro.

Caso alguns orcs tenham fugido:

A prisioneira terá dois guardas mais um feiticeiro com ela.

Cd para os testes esconder-se ou andar em silêncio são acrescidos em +5 Na região da cidade e na região central +10, pois agora estão sendo procurados.

Caso tenha combate jogue 1d6 a cada rodada e respectivamente chegara mais orcs e 1d10 orcs virão ao auxilio dos outros, a cada 5 orcs juntos chega um feiticeiro.

Até que todos os sejam mortos ou capturados.

Lembre-se que esse é um combate muito difícil e pode ser o fim do jogo para seus amigos. Não esqueça de dizer que eles podem fugir e tentar um outro dia...

Fugindo com as pessoas:

Não é fácil libertar a mulher presa pois ela está presa com corrente e isso dificulta muito a tarefa, Pois a

corrente tem Cd20 Para quebrar e Cd25 para Abrir fechaduras e são Três, uma para cada pulso e uma outra no pescoço.

Já nas jaulas a coisa é mais simples pois é preso apenas com uma cunha onde os prisioneiros não podem alcançar mas por fora é só puxar a trava.

Agora é só fugir. Correndo como Loucos

Preso ao pilar está uma mulher que se chama Dalya aparenta uns 20 a 24 anos.

Já nas celas encontram-se:

Aurisbela uma senhora de não Menos de 50 anos. em outra cela:

Paudrin um senhor muito agil pela idade talvez uns 40-50 anos e na mesma sela um senhor cansado, de nome Toldron talvez uns 30 ou 40 anos.

Conseguiu libertar as pessoas? Agora é perna pra quem te quero!

Lembre-se que são 4 dias até chegarem a Odaxam. Mas os jogadores pode escolher irem para outro lu-



gar. Talvez tentando atralhar o serviço dos seus perseguidores.

Nessa fase do jogo aceite ideias para despistar os perseguidores.

Pois são muitos orcs que os perseguem e eles ainda estão levando mais pessoas, cansadas e desnutridas.

A CAÇADA

Chegamos agora na segunda parte da aventura, onde os jogadores conseguem alcançar a floresta e se embrenhar nela como podem, seguidos por orcs.

Atente para as regras de fadiga encontradas no livro do mestre e do jogador. Pois nessa parte da aventura elas farão muita diferença.

Durante a primeira noite apenas orcs os perseguirão serão grupos de 6 orcs mais um feiticeiro.

Já no final da primeira noite eles uma nova criatura irá persegui-los uma assassino cruel e eficiente conhecido como Diavolo o demônio das florestas.

Um teste de sabedoria ou medo, terão a sensação que estão sendo observados, isso mesmo Diavolo foi sumonado pelo Feiticeiro chefe da tribo e colocado no encaço dos jogadores.

O primeiro encontro com **Diavolo** é na verdade uma ajuda os jogadores encontram um grupo de 6 orcs e mais um feiticeiro. Escondidos no mato, lembre-se a vegetação é bem densa, e não se esqueça disso.

Descreva:

Após avançarem pelo mato percebem que alguma coisa está errada o cheiro de sangue é forte, então vocês vem pedaços de braços orc e cabeça despedaçada.

São 7 orcs mortos um deles parece que teve os dois

braços decepados enquanto defendia o rosto, já outro teve pedaço de sua cabeça arrancada, o terceiro teve o seu coração perfurado, mas o que mais chamou a atenção tirando calafrios dos seus corpos foi o quarto e o quinto orc, que estavam com o corpo dividido ao meio.

Se procurarem quem fez isso encontrarão marcas nas arvores onde os orcs tentaram e erram o seu alvo.

Então de dentro da floresta ouvem uma gargalhada soturna e terrível.

A criatura é especialista em combate e deseja destruir a todos os jogadores e NPC's e não deixará nada atralhar.

Ela tentará separa o grupo para mata-los um a um e assim cumprir sua missão ordenada pelo feiticeiro.

A criatura usa mimetismo para ficar invisível ao jogadores enquanto dentro da mata, ela fica invisível mas não apaga seus rastros.

Existe dois jeitos de sobreviverem um é escaparem realmente correndo ou através de teleporte o outro é destruindo a criatura.

Na nossa mesa criaturas magicas podem ser destruídas utilizando armas especificas para tanto mas você não está na nossa mesa então é porrada no bicho.

Os encontros:

Aqui demonstraremos algumas possibilidades de encontros onde você pode utiliza-los ou apenas remove-los depende da quantidade de jogadores.

Quando possível em qualquer encontro:

O mestre deve avisar aos jogadores que eles perceberam que um cobertor sumiu.

1º encontro

Diavolo irá matar Parcinon se ele ainda estiver vivo. Durante a caminhada pela floresta, ele atrairá Parcinon para uma areá qualquer onde não tenha jogadores e irá mata-lo seja decapitando-o ou arrancando o seu coração.



Os jogadores escutam um grito de ódio e dor e correm para ver o que é chegando lá apenas vêem Parcinon caído de costas, quando se aproximam eles observam que ele tem um buraco no peito após uma análise melhor com um teste bem sucedido de cura, ele está sem o coração, fora arrancado do seu peito com ele ainda vivo.

2º Encontro

A Armadilha, um dos velhos somem não viu como a criatura pegou.

Após alguns minutos mais a frente vocês vem o sumido de costas chorando e gemendo de dor.

Está a alguns metros dos jogadores.

O corpo está morto na verdade, a voz que ouvem é da criatura usando de ventriloquismo, sim é uma armadilha.

Armadilha CD15

Quando se aproximam do corpo alguma coisa se move pela mata arrancando pedaços de mato do chão e lascas de arvore.

Uma lamina acerta um dos jogadores quem estiver mais próximo ao corpo.

Causa 3d6 de dano pois é uma lamina em frangalhos talvez retirada dos orcs mortos. Quando ela bate no jogador vários pedaços de metal entram em sua carne.

3º encontro

Durante a segunda noite quem ficar de guarda irá sofrer.

De dentro da floresta um baixo assovio parece vir em sua direção. É o bumerangue da criatura que corta a noite em direção ao vigia.

Proceda o ataque como um ataque normal com o atacante escondido.

4º Ataque

Diavolo prepara uma armadilha sonora do lado direito do pessoal e quando todos se viram ou tentarem ir até lá ele irá cortar um pedaço da perna do ultimo da fila e fugirá.

Um corte profundo e deverá ser tratado como um

ferimento de sangramento pode se utilizar as regras para sangramento encontrada no blog dos dragões. Ou apenas reduzindo o movimento da vitima a metade. Apenas cura magica pode resolver, caso contrário ele deve descansar e se curar normalmente. (o que não é o caso agora)

5º Ataque

Caso so jogadores tenham a mansão de Leomundo, abrigo seguro, e esse outros recursos mágicos, Diavolo esperará a uma distância segura e assim que as portas se abrirem o primeiro será alvejado pelos dardos explosivos então a criatura ira mais uma vez fugir.

6º ataque

Durante a noite, Diavolo passa correndo pelo acampamento e joga o cobertor roubado na fogueira. Apagando as luzes dos heróis. e retorna para a luta com fúria atacando os heróis um a um. com o objetivo de mata-los.

7º Ataque

Uma voz vindo do fundo da floresta desafia um lutador para um combate honrado um a um.

Assim Diavolo poderá matar o mais honrado do grupo.

Pois ele usará seu ventriloquismo para atrair o personagem para longe dos outros e ficarem de costas para ele, assim ele atacará dando o primeiro golpe.

8º Ataque

Ataque em carga com outros animais.

Isso mesmo Diavolo utiliza outros animais para darem uma carga dentro do acampamento dos heróis e no meio dos animais está ele exibindo o seu chifre e sua pele dura sem olhos.

Assim na carga ataca com o rabo e com os chifres sem parar. Então gargalha.

9º Ataque

Diavolo se disfarça de um dos heróis e ataca outro de surpresa.

10º Ataque

Uma armadilha, Diavolo após atrair alguém o mata então se disfarça como o morto e parece ma-



chucado, quando um dos heróis ou outra pessoa qualquer tenta ajuda-lo ele ataca

...você já deve ter percebido que a criatura é adepta de emboscadas para assassinar os desavisados, agora é com você criar outras formas para ele possa conseguir matar os jogadores, mas tenha em mente que todos os meios utilizados por ele podem ser contra atacados ou pelo menos percebidos. Mas sempre que falhar ou for descoberto ele tentará fugir e se conseguir não se preocupe pois ele voltará até que sua tarefa esteja comprida.

A criatura ataca de uma a duas vezes por dia entre os ataques pode colocar criaturas da floresta como atacantes também pois é isso que ele faz tenta confundir ao máximo os personagens. E utiliza o ambiente ao seu favor.

SOLORRO

Quando tudo mais dá errado algumas considerações devem ser feitas.

Apenas em ultimo caso ou nem use você decide. O dragão que passa voando na verdade é o Principe Magnus, filho da rainha com o Feiticeiro famoso em Porthi.

É um dragão vermelho sim, mas a tendência é caótico neutro e não caótico Evil como de costume e ele ira tentar salvar a Mulher que estava presa pois na verdade eles estão apaixonados e irão se casar escondidos fugindo de seus pais pois ao contrário do que pensa eles marcaram de se encontrar em frente a caverna mas alguma coisa deu errada e ela foi raptada por isso do dragão sobrevoar os lugares ele estava na verdade procurando o seu amor perdido. E não ele não atacou Odaxam em nenhum momento.

DESVENTANDO

O que aconteceu foi assim:

Quando o príncipe descobriu os planos de sua mãe ele decidiu que precisava fugir com sua amada e bem ele entrou em contato com ele e os dois, marcaram de se encontrar, na caverna próximo a Odaxam e assim fugirem para a cidade do zell pois ninguém jamais iria encontrá-los lá.

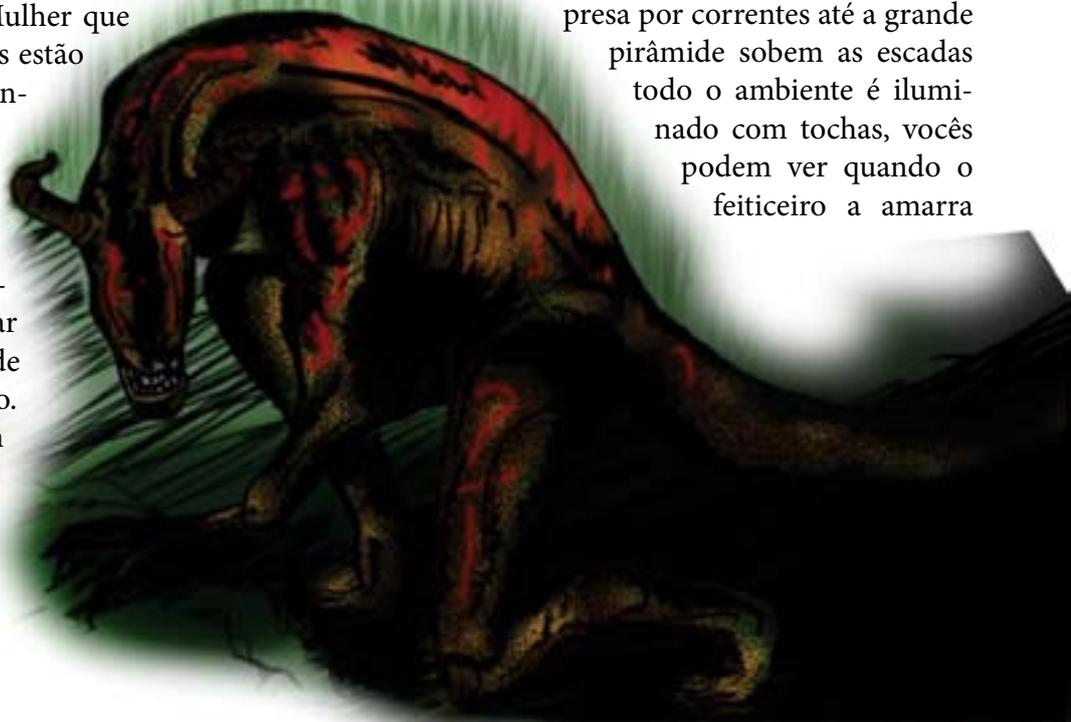
Foi fácil para ele enganar os guardas pois utilizou uma magia de ilusão, e sumiu, os guardas não sabem que ele pode se transformar em dragão. O plano deu errado pois os orcs acharam a garota e a levaram como oferenda e ele passou a procura-la.

PROBLEMAS

Resolvendo alguns problemas:

- Caso os heróis não consigam salvar a princesa antes dela ser levada para fazer o ritual então no meio da porrada ou se os personagens decidirem não salva-la, então durante o ritual, descreva se eles ficarem vendo é claro,

Os orcs caminham com a mulher presa por correntes até a grande pirâmide sobem as escadas todo o ambiente é iluminado com tochas, vocês podem ver quando o feiticeiro a amarra





a um altar no centro da pirâmide enquanto os orcs começam a uivar e berrar descontroladamente.

Com a garota presa o feiticeiro começa a sua dança macabra, clamando pelos deuses antigos da escuridão.

Então ele levanta sua adaga de ritual enquanto dança e No momento exato que o feiticeiro orc vai usar sua faca para cumprir o ritual, um grande estrondo é ouvido, no meio de fumaça e fogo um grande dragão vermelho aparece cuspidando fogo, suas narinas esfumaçando, e com um rasante suas patas traseiras seguram nas colunas onde a menina é amarrada e as arrancam do chão levando a garota embora. Em quanto os orcs correm apavorados de volta a floresta. Apenas o feiticeiro fita o dragão sem se mover.

O Príncipe salvou seu amor. E os jogadores não fizeram nada...

Caso eles resolvam entrar na porrada quando não tiver mais saída e eles estiverem perdendo o grande dragão aparece para salvar o dia na verdade para salvar a Mulher.

O mesmo vale para o ataque durante o dia se as coisas complicarem muito o dragão aparece para salvar a Mulher e talvez os jogadores.

FIM

Espero que tenha gostado da aventura e que consiga ter momentos memoráveis, com ela pois foi pensando nisso que fizemos.

Se você tiver uma aventura e deseja mostrar ela para o pessoal nos envie pelo e-mail casadosdragoes@gmail.com e/ou visite nosso blog:

dragoesdosolnegro.com.

APENDICE

Links para maiores informações sobre:

Yel:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2010/08/yel.html>

Ultima fronteira:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2010/09/ultima-fronteira-de-yel.html>

Orkanus:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2012/03/orcs-o-inicio.html>

Travessia do Orc:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2012/03/orcs-ii.html>

Orkannus akars:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2012/03/orcs-iii.html>

Odaxam:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2009/11/odaxam.html>

Minas Elfor:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2009/11/minas-elfor.html>

Blog Dragões do Sol Negro:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/>

Facebook: MnarOUrso**Twitter:** @casadosdragoes

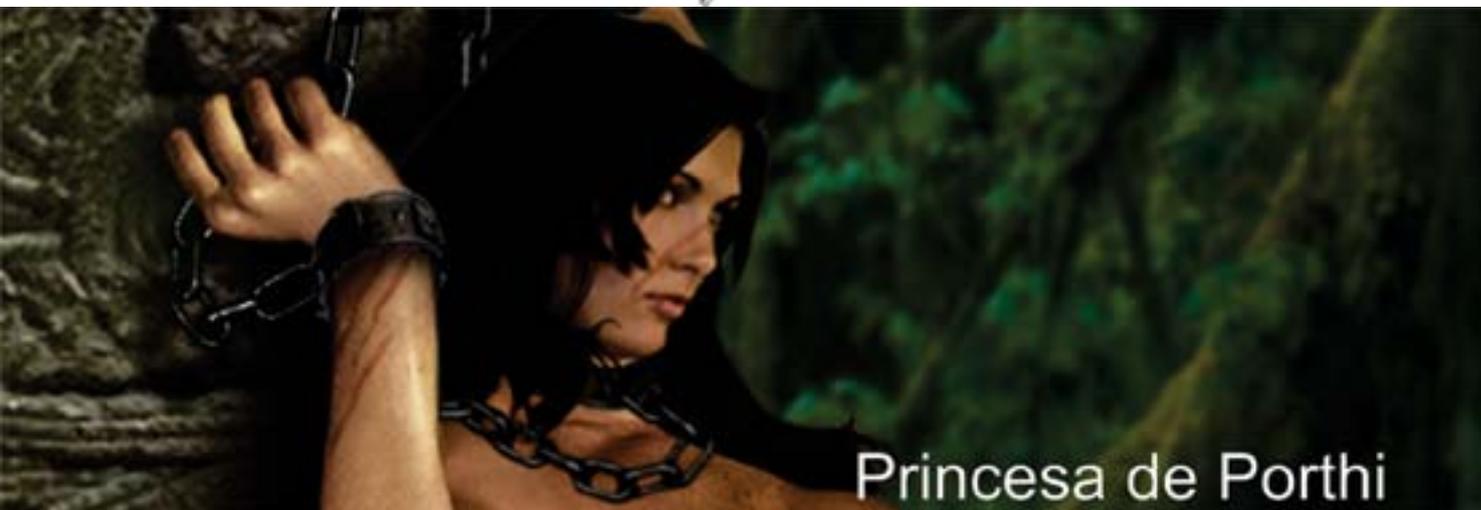


COMPLEMENTO

Agora a alguns detalhes para ajudar o mestre em sua aventura, como background de Npcs, mapas, dicas e outras coisinhas mais que pode ajudar a enriquecer sua aventura. mais informações podem ser encontradas em dragoesdosolnegro.com



NPC'S



Princesa de Porthi

Princesa de Porthi - Arianna -

Arianna a princesa encontrada na tribo dos orcs.

Sim ela mentiu quando disse que seu nome era Dalya.

Ela fugiu dos seus pais na cidade de Porthi para com o seu príncipe encantado se casar, levou junto sua Aia, seu tutor e mais um serviçal.

Mas teve problemas sérios e foram capturados pelos orcs e levada como prisioneira deles.

Ela conheceu o príncipe em uma festa na corte de Porthi e se apaixonaram a primeira vista.

E quando ele lhe disse que iria se casar com outra a mando da mãe, não teve dúvidas deixaria toda a vida de riqueza para viver o seu amor.

Ela e o príncipe de comum acordo decidiram fugir para viverem suas vidas juntos como deveria ser. Sua madrastra a ajudou a fugir lhe dando algumas moedas de ouro e encobrindo sua fuga do rei.

Ela deveria avisar quando se instala-se que a rainha iria lhe provar até que conseguisse se manter. Notícia essa que ainda não chegou.

Ela é uma pessoa muito corajosa e teimosa ama ao príncipe e a sua família e daria sua vida por eles. Gostaria de não ser princesa para poder casar com quem deseja.

Só revelará sua história se confiar muito em seus salvadores e garantir que não contem o seu paradeiro ao seu pai.

Princesa Arianna

Aristocrata (3)

PV: 14 (3d8)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 11 (+1 destreza,) Toque:11

Surpresa:10

Ataque Base/Agarrar: +2

Ataques especiais: não

Qualidades especiais: Não

Teste de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +3

Tendência: bom

Habilidades: For 11(0), Des 13(+1), Con 11(+0), Int 15(+2), Sab 12(+1), Car 16(+3)

Tesouro: Foi todo roubado

Perícias(36): Avaliação(int) 5, Blefar (car) 5, Diplomacia (Car) 7, Disfarces(Car) 5, Obter Informação (Car) 5, Intimidar (Car) 4,

Conhecimento (reino)(Int) 9, Conhecimento (corte)(Int) 5, Conhecimento geografia do Reino(Int) 7, Conhecimento (heráldica) 4, Cavalgar (Des) 3, Sentir Motivação (Sab) 3,

Idiomas: Comum, Elfico, Dragões, Anão. (o mestre pode mudar para que possa ficar mais fácil a sua aventura.)

Combate:

Ela não luta, apenas se precisar defender sua vida e não puder correr.



NPC'S

Soldados de Yel.

Parcinon, Trydon, Lentulos

- Servidores fiéis a rainha de Yel e protetores juramentados do filho da rainha o príncipe Magnus.

Parcinon:

O mais honrado deles se culpa pelo desaparecimento do príncipe, podendo ir até as últimas consequências para encontrá-lo.

Outrora era um homem alegre, mas mostra-se muito sisudo após o desaparecimento do seu protegido e amigo.

O chefe da guarda pessoal do príncipe inteligente e astuto no combate.

Sempre fala calmo e com paciência.

Trydon:

Piadista, sempre alegre e feliz, sorri antes de qualquer frase e não leva as coisas muito a sério chegando ao limite de parecer desonroso. O Negociador do grupo, mas ainda é fiel ao príncipe.

Lentulos:

O mais sábio deles, sabe que não foi sua culpa e que alguma estranha ocorreu, para que o seu pupilo sumisse. Tem medo de magos.

As estatísticas abaixo podem ser usadas para os três guardas, mas o mestre pode aumentar ou diminuir os níveis dos soldados de acordo com o nível da sua aventura.

Soldados Yel

Combatente (3)

PV: 18 (3d8+6)

Iniciativa:+1

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 19 (+1 destreza, +4 Camisão cota de malhas, +4 Escudo Obra prima) Toque:11



Surpresa:14

Ataque Base/Agarrar: +5/+5

Ataque corpo corpo: +6 (Espada longa +1 Obra Prima)

Dano: 1d8+2

Ataques especiais: não

Qualidades especiais: Não

Teste de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +4

Tendência: bom

Habilidades: For 15(+2), Des 13(+1), Con 14(+2),

Int 11(+0), Sab 12(+1), Car 12(+1)

Tesouro: Combatente Livro mestre pagina 108

Pericias: Fica a cargo do mestre escolher as pericias, que mais se ajustam em sua campanha.

Idiomas: Comum

Combate:

Eles Lutam utilizando escudo e espada. Sempre acostumados a lutarem lado a lado, tentarão os três pegarem o mesmo alvo ou caso só exista um deles ele ajudará outro jogador.

Tentarão sobreviver e não lutarão até a morte somente em caso específico em que o príncipe ou a princesa se encontrarem e perigo encerrados, mas fará isso para que eles possam fugir.



NPC'S

Diavolos

Conta a lenda que nas guerras passadas quando seria o fim dos elfos quando toda a raça dos seres mágicos iria ser destruída.

Surgiu um mago dizendo que resolveria o problema e para isso pediu algumas coisas em troca.

-3 Três mulheres, 3 Primogênitos e 3 Não nascidos.

Eles ficaram injuriados com esse pedido mas com medo da destruição total foi feito o acordo, era tarde de mais, mesmo assim o mago cumpriu sua parte e Diavolo nasceu.

Uma criatura feita com o propósito único de vingança, um caçador, sangüinário com um único propósito destruir os inimigos do conjurador.

O filho único do ódio da deusa Gaia.

O ritual para trazer Diavolo de volta, foi encontrado pelo feiticeiro orc* que decidiu trazer de volta, para vingar os seus.

Mas ele cometeu um erro ao fazer o ritual usou orcs e não elfos e Diavolo não retornou com todo o seu poder e pode permanecer no nosso mundo apenas 9 dias.

Criatura extra planar

PV: 53 (5d12+6)

Iniciativa:+1

Deslocamento: 12m

Classe de armadura: 19 (+5 destreza, +4 natural)

Toque:11 Surpresa:14

Ataque Base/Agarrar: +12/+12

Ataque corpo/corpo: +12 (Lança de madeira Dano: 1d8+7 decisivo 19-20 x2)

Distancia: +10 (Bumerangue Vorpall Dano:1d2+8 20x2 18-19 natural decepa membros DC (Fortitude)= 10+dano)

Ataques especiais: Bola de energia

Qualidades especiais: Sem olhos, saltar sem limite, Ventriloquismo, Metamorfose, regeneração.

Teste de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +4

Tendência: Neutro mal

Habilidades: For 25(+7), Des 20(+5), Con 15(+2), Int 10(0), Sab 13(+1), Car 12(+1)

Tesouro: Lança de madeira+1, Bumerangue vorpall+1

Perícias: Blefar(Car)10, Esconder (Des)14, Escalar (For)16, Furtividade (Des)14, Saltar (For)16, Sobrevivência (Sab) 9.

Idiomas: Abissais

Combate:

Caçador por natureza o Diavolo, prefere cercar e pegar suas presas uma a uma. Veja o capítulo fuga.

Sem Olhos

Os Diavolos não podem enxergar, por isso são imunes a magias que envolvam a visão, mas eles vêem numa espécie de visão de calor. Talvez essa seja a característica mais perigosa da criatura. Uma vez que não se pode esconder dela e como as cobras ele pode rastrear suas presas pelo calor de seus corpos.

Saltar sem limite: Saltar sem o limite de altura ou distância (como o monge)

Ventriloquismo: Pode imitar e produzir sons a uma distancia de 10m.

Matemorfose: pode se transformar em animais. Tamanho Médio.





NPC'S

Auristela (Plebeu)

Aia da princesa uma senhora de não ,menos de 50 anos, de nome Aurisbela Muito prestativa e pronta para ajudar a Princesa. Aursitela está sempre discutindo com Toldron sobre os assuntos mais banais desde a ultima visita do rei até ao andar do cavalo mais belo ou mais rapido, sempre discordam não importando assunto.

PV: 15 (5d4)

Iniciativa:-1

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 9 (-1 destreza) Toque:9 Surpresa:9 (sempre fico na dúvida se nesse caso a destreza conta ou não afinal sem saber ela ficaria melhor? Se for isso então é 10)

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque corpo/corpo: +2 Dano: -

Distancia: -1 Dano:-

Ataques especiais: Não

Qualidades especiais: Não

Teste de Resistência: Fort +1, Ref +0, Von +2

Tendência: leal bom

Habilidades: For 10(+0), Des 09(-1), Con 10(+0), Int 12(+1), Sab 13(+1), Car 12(+1)

Tesouro: -

Pericias: Qualquer pericia relacionada a casa, como posturar, cozinhar, lavar, passar, maquiagem (Não force não faz disfarce) para todas essas pericias ela tem 10 pontos gastos

Idiomas: comum, elfico

Combate:

Medrosa e inexperiente, não sabe usar nenhum tipo de arma.

Paudrin (Plebeu)

Um senhor muito ágil pela idade talvez uns 40-50 anos, sorridente e falador sempre uma boa história ou um caso para contar. Ele fazia a feira para Auristela.

PV: 13 (5d4-1)

Iniciativa:+1

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 11 (+1 destreza) Toque:11 Surpresa: 10

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque corpo/corpo: +3 Dano: -

Distancia: -1 Dano:-

Ataques especiais: Não

Qualidades especiais: Não

Teste de Resistência: Fort -1, Ref +2, Von +1

Tendência: leal bom

Habilidades: For 13(+1), Des 12(+1), Con 09(-1), Int 10(0), Sab 11(0), Car 14(+2)

Tesouro: -

Pericias: Treinar animais, Cavalgar, Conhecimento (Lendas), ele tem 10 pontos.

Idiomas: comum

Combate:

Sabe usar um machado, duas mãos.

Toldron (Plebeu)

Talvez uns 30 ou 40 anos. Ranzinza se arrepende de ter vindo junto com a princesa e a lembra disso toda hora.

PV: 20 (5d4+1)

Iniciativa:0

Deslocamento: 9m

Classe de armadura: 10

Toque:11 Surpresa: 10

Ataque Base/Agarrar: +2/+2

Ataque corpo/corpo: +2 Dano: -

Distancia: -1 Dano:-

Ataques especiais: Não

Qualidades especiais: Não

Teste de Resistência: Fort -1, Ref +2, Von +1

Tendência: Neutro bom

Habilidades: For 10(+0), Des 10(+0), Con 12(+1), Int 11(0), Sab 10(0), Car 09(-1)

Tesouro: -

Pericias: oficio (Ferreiro) 9, ferreiro é quem faz ferradura e não armadura ou armas.

Idiomas: comum

Combate:

Sabe usar um martelo de uma mão.



NPC'S

Orcs

Os orcs são orcs diferente dos encontrados no livro dos monstros, mas caso não tenha acesso ao nosso blog:

<http://www.dragoesdosolnegro.com/2012/03/orcs-iii.html>

Use os orcs encontrados no livro dos monstro mesmo. Apenas acrescente que eles usam clavas de osso +1 (encantada através de um ritual orc, 50% de chance dos bônus funcionarem apenas com orc e meio-orc).

Akarus

Sobre o orc feiticeiro chefe não temos a ficha dele pois as ultimas pessoas que o viram ficaram loucas e não falam coisa com coisa. Mas ele fez o ritual isso eu posso garantir.

Saiba mais sobre a história de Akarus no link acima.

Akars - Sub chefes feiticeiros

Treinados especialmente por Akarus em pessoa.

Pv: (19-21)

Iniciativa:+1

Deslocamento: 9m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (3 armadura de couro batido, +1 destreza), toque 11, surpese 13

Corpo a corpo:+1

Ataque: A distância:+5

Testes de resistência: fort+2, Ref+3, Von+5

Habilidades: For +10(0), Des +12(+1), Cons 13(+1), Int 10(0), Sab10(0), Car18(+4)

Perícias: Intimidar+6, Concentração +6, Ofícios (fazer veneno) +1, Esconder-se +6,

Ouvir +3, Procurar +1, Identificar magias+3, Observar +3,

Talentos: Prontidão, foco em necromacia, reduzir pênalti da armadura em 10%

Tesouro: Padrão

Tendência: Frequentemente mal (evil)

Progressão: Conforme a classe

Combate

Orkannus Akars

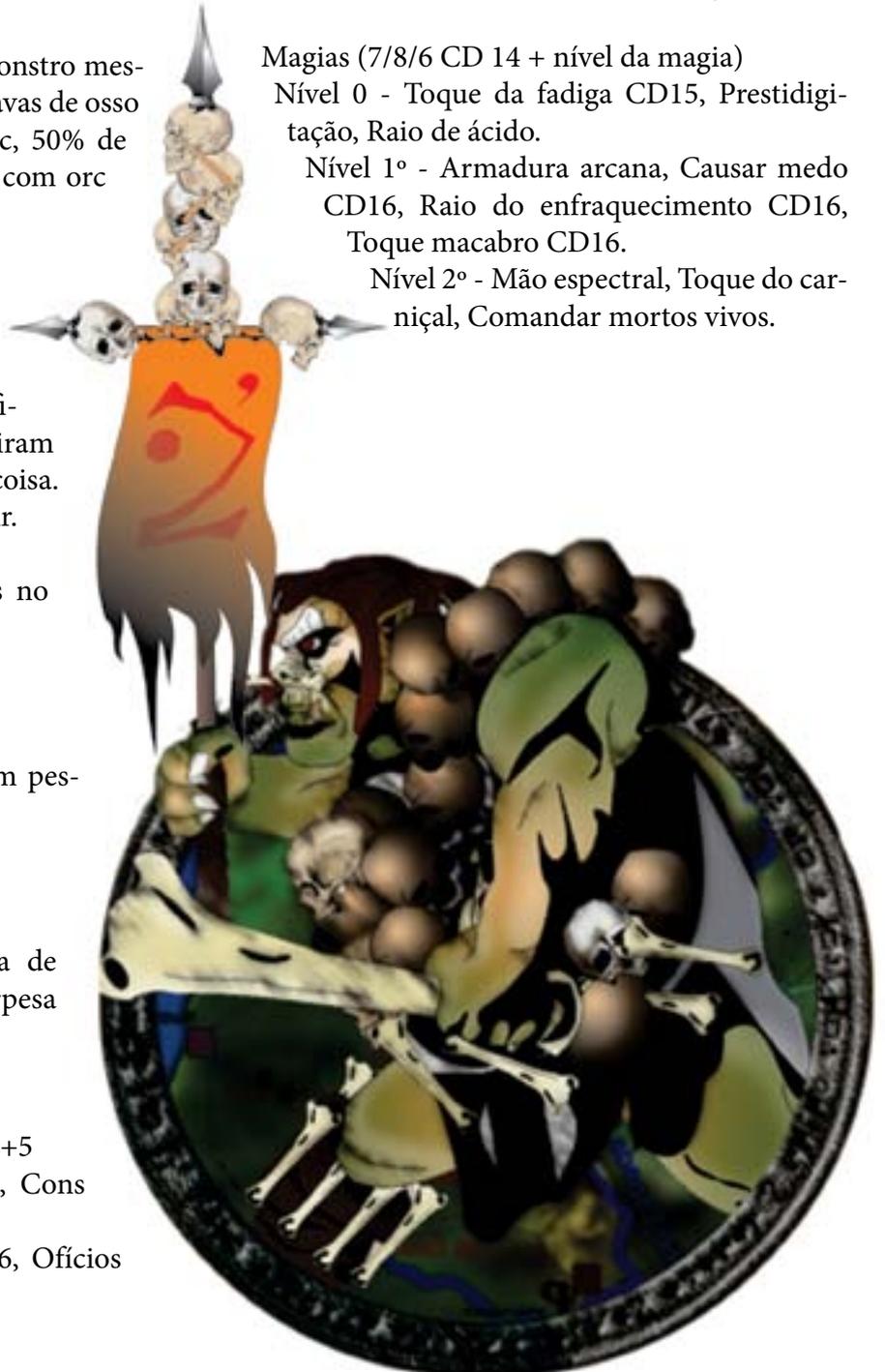
Esperam o grupo entrar em combate com os outros orcs então começam a disparar suas magias.

Magias (7/8/6 CD 14 + nível da magia)

Nível 0 - Toque da fadiga CD15, Prestidigitação, Raio de ácido.

Nível 1° - Armadura arcana, Causar medo CD16, Raio do enfraquecimento CD16, Toque macabro CD16.

Nível 2° - Mão espectral, Toque do carnical, Comandar mortos vivos.





Mesmo autor de “Um Raio de Luz”

WWW.DRAGOESTOSOLNEGRO.COM

CRONICAS DE FOLDENGRAN

O RESGATE

SEGUNDA AVENTURA

FERNANDO ALVES

