

PATHFINDER[®] MÓDULO[™]

NÓS E
HERÓIS?

12

UMA AVENTURA DE 1º NÍVEL PARA O PLAYTEST DO PATHFINDER SEGUNDA EDIÇÃO POR BRIAN DUCKWITZ

A. CHÁCARA ARRUINADA



B. TÚNEIS



PATHFINDER MÓDULO

Autor • Brian Duckwitz
Líder de Desenvolvimento • Adam Daigle
Arte da Capa • Kiki Moch Rizky
Arte Interna • Marko Horvatin
Cartógrafo • Robert Lazzaretti

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn
Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon Kunz

Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton
Desenvolvedores • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Líder do Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens
Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman
Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner e Mark Seifler

Gerente Editorial • Judy Bauer

Editor Sênior • Christopher Carey

Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Diretora de Arte • Sonja Morris

Designers Gráficos Seniores • Emily Crowell e Adam Vick

Artista de Produção • Tony Barnett

Gerente de Franquia • Mark Moreland

Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Editor • Erik Mona

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens

Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez

Diretor Financeiro • John Parrish

Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters

Associado de Vendas • Cosmo Eisele

Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler

Gerente de Marketing • Dan Tharp

Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott

Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks

Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge

Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson

Contador • Christopher Caldwell

Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong

Gerente de Produção da Web • Chris Lambertz

Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Coordenador da Loja Online • Rick Kunz

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia

Jordan, Sara Marie, Samantha Phelan e Diego Valdez

Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Will Chase,

Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney

Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

Editor-Chefe • Bruno Mares

Tradução • Bruno Mares

Revisão • Calvin Semião

Diagramação • Rafael Tschope

Agradecimentos • Ao Glenn Elliott, Gerente de Licença da Paizo, por todo o apoio e boa vontade em nos ajudar e auxiliar sempre que precisamos.



SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: CARNE MORTA 3

CAPÍTULO 2: CORRENDO DA GALINHA 5

CAPÍTULO 3: A MELHOR PARTE DA VALENTIA 8

PERSONAGENS PRONTOS 12

Nós É Heróis? é um Módulo Pathfinder projetado para quatro goblins de 1º nível e utiliza as regras do *Pathfinder Playtest Rulebook* e *Pathfinder Playtest Bestiary*. Este módulo é projetado para jogar no cenário de campanha Pathfinder, mas pode ser facilmente adaptado para uso com qualquer cenário.

Este produto está de acordo com a Open Game License (OGL) e é apropriado para uso com o *Pathfinder Playtest Rulebook* ou com o *Pathfinder RPG Segunda Edição*.

Identidade do Produto: Os itens a seguir serão doravante identificados como Identidade do Produto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(e), e não são Conteúdo de Jogo Aberto: Todas as marcas, marcas registradas, substantivos próprios (personagens, divindades, locais, etc.), assim como todos os adjetivos, nomes, títulos e termos descritivos derivados de nomes próprios), ilustrações, personagens, diálogos, locais, tramas, enredo e identidades comerciais. (Elementos que tiverem sido previamente designados como Conteúdo de Jogo Aberto ou que estão em domínio público não estão incluídos nesta declaração.)

Conteúdo de Jogo Aberto: Exceto pelo material designado como Identidade do Produto (veja acima), as mecânicas de jogo deste produto da Paizo são Conteúdo de Jogo Aberto, conforme definido na Open Game License versão 1.0a, Seção 1(d). Nenhuma parte deste trabalho, exceto o material designado como Conteúdo de Jogo Aberto, pode ser reproduzida de qualquer forma sem permissão por escrito.

Pathfinder Módulo: Nós É Heróis? © 2019, Paizo Inc. Todos os direitos reservados. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder, o logo de Pathfinder, Sociedade Pathfinder, Starfinder, o logo de Starfinder e Sociedade Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.;

Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Playtest, Acessórios Pathfinder, Aventuras Pathfinder, Batalhas Pathfinder, Blocos Riscáveis Pathfinder, Cartas Pathfinder, Cenário de Campanha Pathfinder, Companheiro do Jogador Pathfinder, Contos Pathfinder, Jogo de Aventura em Cartas Pathfinder, Lendas Pathfinder, Mapas Riscáveis Pathfinder, Módulo Pathfinder, Pacote de Mapas Pathfinder, Peças Pathfinder, Planilha de Combate Pathfinder, Trilha de Aventuras Pathfinder, Starfinder Roleplaying Game, Mapas Riscáveis Starfinder, Peças Starfinder, Peças de Combate Starfinder e Trilha de Aventuras Starfinder são marcas registradas de Paizo Inc.

Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

Impresso no Brasil, Julho de 2019.

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

D836n

Duckwitz, Brian
Nós é heróis? / Brian Duckwitz ; tradução de Bruno Mares. 1.ed. - Rio de Janeiro : New Order, 2020.
18 p. : il., color.

Tradução de : We are heroes?
ISBN: 978-85-68458-59-4

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Pathfinder (jogo). I. Título.

CDD - 793.93
CDU - 794:792.028

Na Capa



Súfnos mortos-vivos atacam os pretensos heróis Crimsi, Pizzaz, e Grenek em uma casa de fazenda arruinada nesta capa emocionante por Kiki Moch Rizky.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara - São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br



NÓS É HERÓIS?

SOBRE ESTA AVENTURA

Nós É Heróis? é uma nova aventura da querida série de aventuras goblin que tem participado de muitos dos Módulos Pathfinder do Dia do RPG Gratuito desde 2011. Em aventuras anteriores com temática de goblins, os protagonistas eram goblins indisciplinados e mal-humorados ávidos por matar cachorros e incendiar coisas. Nesta aventura, nós apresentamos um novo grupo de goblins destinados a se tornarem heróis – mas que ainda possuem uma plenitude de travessuras para aprontar. Esta aventura, escrita para uso com as regras do Pathfinder Playtest, assume que os jogadores interpretam quatro personagens goblins de 1º nível. Seus jogadores podem escolher os personagens deles dentre os quatro personagens prontos apresentados nas páginas 12 a 15 deste livro ou, alternativamente, criarem seus próprios goblins utilizando as regras fornecidas no *Pathfinder Playtest Rulebook*. Se você estiver jogando esta aventura após o lançamento da segunda edição do Pathfinder Roleplaying Game, você pode utilizar essas regras com modificações mínimas.

CANÇÃO GOBLIN!
GOBLINS QUEIMAR E GOBLINS MORDER
TODO MUNDO A VERDADE SABER!
MAS NÓS TAMBÉM SER BRAVO E FORTE
COMBATENDO VILÕES DE TODA A SORTE!
CUIDADO SEUS MONSTROS,
PROTEGE SEUS DEDOS
CAUSA DE QUÊ, AGORA SOMOS SEUS MEDOS!

HISTÓRICO DA AVENTURA

Os goblins Dedos-Tortos são uma pequena tribo que foi quase dizimada durante as guerras de Sangue Goblin que engolfaram Matamascada há 20 anos. Eles conseguiram sobreviver somente após os membros mais agressivos e violentos da tribo serem mortos e o restante dos goblins fugir para o norte, finalmente assentando-se na Matafiada Sul, onde conseguiram se esconder nas partes mais profundas da floresta. Em uma mudança notável de tradições antigas, os goblins sobreviventes intencionalmente escolheram reduzir os modos violentos de seus ancestrais. Uma líder jovem e enérgica chamada Velkik afirmou ter tido visões do sol falando com ela, que prontamente repassou para sua tribo, pregando caminhos de redenção e paz. Ela sutilmente transformou a obsessão da tribo com fogo em veneração ao sol, efetivamente criando uma comunidade devotada a Sarenrae, apesar de, por Velkik não ter treinamento religioso formal, a fé da comunidade está longe da convencional. Ao longo dos anos, a chefe Velkik introduziu reformas radicais: em vez de serem enjaulados, goblins jovens são simplesmente encoleirados, por exemplo; e ler e escrever não é absolutamente proibido, embora ainda haja muita apreensão sobre essa prática.

Talvez o mais significativo de tudo tenha sido a mudança que Velkik implementou em como os Dedos-Tortos mantêm seus apetites vorazes saciados. Em vez de saquearem assentamentos próximos, a tribo passou a caçar e colher para subsistência. Sob a liderança dela, a tribo conseguiu evitar conflito com todos os humanos próximos; eles até mesmo fizeram contato pacífico com alguns poucos mercadores viajantes que passaram pela área. Embora ocasionalmente um elemento diferenciado surja no grupo, Velkik vigia de perto qualquer um que apresente comportamentos goblins “clássicos” demais.

Mas a mudança está no ar. Um miasma pútrido de morte e decadência se arrasta pelas terras dos Dedos-Tortos e a comida se tornou escassa. Animais na floresta parecem ter fugido, e os batedores da tribo reportaram um aumento nas aparições de mortos-vivos. Pior ainda, o melhor batedor da tribo — Olhossujo — está desaparecido.

Um grupo de cavaleiros de Ultimuro, liderado pelo Lorde-Sentinela Ulthun II, se encontra com pouca esperança de fuga em um vale sem saída encurralados por um exército de mortos-vivos incitado pelo Tirano Sussurrante. Bravos e determinados, os cavaleiros pretendem fazer um último combate — fútil — heroico, a menos que os PJs possam deixá-los em segurança primeiro!

Cabe somente aos PJs decidirem se apresentar perante este momento perigoso e desesperado para os Dedos-Tortos e garantirem a sobrevivência tanto de sua tribo quanto dos bravos e teimosos paladinos. É chegada a hora de surgir um novo bando de heróis!

CAPÍTULO I: CARNE MORTA

O sol está bem alto no céu, e a luz mal é filtrada pelos galhos das árvores até as trilhas de caça abaixo. Seu grupo tem seguido os

ONDE EM GOLARION

Esta aventura se passa logo após a fronteira norte de Matafiada Sul em uma pequena floresta numa colina perto da fronteira entre Ultimuro e Nirmathas.

rastrões de um animal visto na área e seus estômagos roncam só de pensar na carne. Nesta manhã vocês foram abordados pela Chefe Velkik e receberam uma missão desesperada.

“Cês ser única esperança. Toda tribo muita fome. Batedô Chefe Olhossujo divia trazê cumida, mas agora ele sumido. Ele disse ver rastro de bicho comida, talvez porco, andando por aqui. Cês vão achá porco e talvez Olhossujo também. Lembra, nós tá tentando ser legal agora, então sejam legal com qualquer pernalongas que achá. Pelo menos não mata. Acha comida e vocês é heróis!”

Com 10 minutos e um teste bem-sucedido de Sobrevivência CD 10, um PJ pode localizar os rastros do animal e determinar que eles levam ao norte em direção à fazenda. Um personagem que estudar os rastros e obtiver sucesso em um teste de Natureza CD 12 identifica que eles pertencem a um javali ou porco grande.

Se os PJs falharem em localizar os rastros e não tiverem certeza de para onde ir, eles rapidamente ouvem o que reconhecem como o som de cornetas tocando bem longe, além das construções.

AI, CHÁCARA ARRUINADA

BAIXO I

Esta chácara simples pertenceu a um jovem casal humano que esperava conseguir sobreviver às margens da civilização. Com o pouco dinheiro que tinham, compraram algumas galinhas e três leitões. Eles continuaram a engordar os leitões ao longo do ano de olho no dia em que teriam bacon, presunto e carne curada para durar pelo inverno e além.

Infelizmente para o casal, uma praga morta-viva recentemente infectou os porcos. Eles morreram algumas noites atrás, erguendo-se na manhã seguinte como zumbis antes de arrebitarem o curral e matarem seus donos. Os porcos têm perambulado pela área próxima desde então, consumidos por uma fome que não pode ser saciada. Olhossujo, o batedor chefe da tribo goblin, seguiu os rastros deles e emboscou os animais quando eles voltaram para a fazenda. Ele não era páreo para as bestas, e os porcos agora se alimentam do corpo dele.

Leia ou parafraseie o texto a seguir quando os PJs se aproximarem da chácara.

Uma cabana de cômodo único se ergue em um bosque sobre uma colina plana e com a porta arrebitada. Próximo à cabana há uma horta e um curral. O poste desbastado no canto do curral próximo da porta frontal da cabana está torto e a madeira grossa que ficava conectada a ele está em pedaços; sendo agora pouco mais do que grandes lascas de madeira espalhadas pelo chão. Há um cadáver de goblin meio devorado do lado de fora da cerca.

A casa contém pouco além das posses simples dos humanos que a construíram: algumas canecas e pratos, utensílios de madeira e uma panela de ferro, assim como um único colchão de palha e alguns cobertores. A estrutura anexada ao chiqueiro possui alguns baldes e uma pá, mas nada de valor. Alguns ossos mastigados e pedaços de roupas ensanguentados são tudo o que resta dos humanos.

Criaturas: Causa de toda esta destruição, os porcos zumbis estão de pé sobre o cadáver do goblin, mastigando-o calmamente. Uma única orelha de goblin está para fora da boca de um deles como se fosse uma grande folha, e os olhos de outro porco se arregalam diretamente para vocês enquanto ele mastiga. Eles não possuem inteligência e desejam somente matar e comer tudo que conseguirem pegar. Se qualquer um deles vir os PJs, ele guincha um som terrível e assombroso logo antes de investir contra os heróis.

3 PORCOS ZUMBIS

CRIATURA 0

| | |
|-------------------|--|
| Animal | Percepção +2; visão no escuro, visão na penumbra |
| Mal | Idiomas – |
| Médio | Perícias +2; Acrobatismo +5, Atletismo +5, Sobrevivência +5 |
| Morto-Vivo | For +1, Des +0, Con +3, Int –5, Sab +0, Car –2 |
| Zumbi | |

Lento O zumbi é permanentemente lento 1 e não pode usar reações.
CA 12, **CAT** 9; **Fort** +4, **Ref** +1, **Von** +0
PV 8, cura negativa; **Imunidades** doenças, paralisia, sono, venenos; **Fraquezas** cortante 5, positivo 5
Velocidade 12 metros
Corpo a Corpo presa +4, **Dano** 1d6+1 Pf

Recompensa: Os equipamentos do batedor goblin estão quase intactos. Ele possui um elixir de olho de águia (*Pathfinder Playtest Rulebook* 364) e um *emblema de penas* (pássaro; *Playtest Rulebook* 389). Uma investigação mais apurada na chácara encontra uma saca de milho meio comida, um saco de farinha e alguns vegetais armazenados na casa. A horta foi revirada e destruída pelos porcos zumbis, embora alguns vegetais possam ser aproveitados com poucos minutos de esforço. Junta, esta comida não é o suficiente para durar muito tempo, mas ajuda a encher as barrigas da tribo por pelo menos alguns dias. Além da comida, os humanos não tinham nada de valor.

Identificando o Corpo: Após a batalha com os porcos zumbis, quaisquer PJs sobreviventes podem facilmente identificar os restos de Olhossujo. Ele foi obviamente lacerado até a morte pelos suínos mortos vivos.

EXÉRCITO DE MORTOS-VIVOS

Se os PJs investigarem a área ao norte da fazenda, eles veem o exército de mortos-vivos. Mesmo se não estiverem olhando ativamente, qualquer um que obtiver sucesso em um teste de Percepção CD 10 ouve cornetas de guerra distantes tocando nessa direção. Leia ou parafraseie o texto a seguir se eles investigarem.

A terra inclina de forma íngreme descendo 9 metros antes de chegar a uma planície estéril com pouco mais do que arbustos atrofiados pontuando a paisagem. O odor adocicado de carne apodrecendo flui através de uma brisa fétida nessa direção. Claramente visíveis a uma grande distância ao norte, colunas massivas de tropas de esqueletos de todos os tamanhos, com seus estandartes rasgados erguidos bem altos, marcham em sintonia sob um céu enevoado, movendo-se do nordeste para o sudoeste. Batedores com mantos negros montados em cavalos pálidos – patrulhando a área ao redor dos contingentes principais de tropas – movem-se enquanto seus robes parecem não ser afetados pelo vento.

Esta seção do exército está a mais ou menos um quilômetro e meio de distância. Embora seja difícil discernir a quantidade total de soldados, eles certamente estão em milhares, muito além das capacidades do grupo.

EM CASA MAIS UMA VEZ

O goblins Dedos-Tortos moram em uma aldeia esquelética de casas individuais e uma área de encontro central. Um pequeno córrego próximo funciona como fonte de irrigação, despejo de esgoto e água para beber.

Os PJs podem retornar para casa sem outros incidentes. **Chefa Velkik** (NB goblin fêmea clériga de Sarenrae 3) os cumprimenta. Embora seja parcialmente cega graças ao hábito que possui de ficar olhando para o sol e o adorando, ela ainda mantém o controle completo sobre a tribo. Ela está verdadeiramente preocupada com o bem-estar dos Dedos-Tortos e especialmente apreensiva de que a fome prolongada possa levar os goblins de volta a um estilo de vida violento. Ela escuta pacientemente enquanto os PJs a explicam sobre o que aconteceu, franzindo a testa enquanto ouve sobre os mortos-vivos. Após os PJs terminarem seu relato, leia ou parafraseie o texto a seguir.

“Carne de mortos-vivos não é boa de comer”, diz a chefe, com um olhar de desgosto no rosto. “Este exército tá chegando muito perto pra nós ficá. Se nós só corrê, o Tirano pega nós. Talvez tem outro jeito.” Velkik se vira e olha para o sudoeste. “Batedores de urubu viram muito, muito pássaro morto voando perto de nós, mas também viram um grupo de pernalongas em armadura brilhante preso num vale do outro lado dessa colina.” Ela indica a montanha íngreme e irregular ao leste. “Se nós fizê eles vir pra cá e escoltá nós, juntos nós podemos sobreviver e í pro sul seguro.”

“Mais uma vez preciso que vocês faça trabalho grande. Sem tempo pra passa pela montanha e da última vez, os batedô de urubu quase não volta por causa dos pássaro morto. Eles não querem testá a sorte de novo - e os pernalonga é muito pesado pros urubu trazê! Mas tem um caminho secreto!” Velkik dá um sorriso largo. “Tem túnel que nos não usa há ano que leva naquele vale onde os pernalonga tão. Eles provavelmente pensa que tão encurralado. Vocês vão por tunel e traz os pernalonga pra cá e salva nós tudo, e vocês vira maior heróis que tribo já viu.” Ela procura por um tempo em um bolso e depois tira uma



estatueta de madeira esculpida à mão de uma mulher com asas emplumadas, com os braços esticados para os lados. Ela o segura de frente para vocês e diz: “Mostra isso pros pernalongas e talvez eles escuta melhor.”

Um teste bem-sucedido de Religião CD 10 é suficiente para reconhecer a estatueta como uma representação de Sarenrae, uma deusa bondosa da cura, da honestidade, da redenção e do sol. Apresentá-la para os paladinos, junto com uma breve explicação de onde os goblins a conseguiram, ajudará a aprimorar a atitude dos cavaleiros (Veja Capítulo 3).

Os PJs provavelmente terão perguntas. Velkik faz o melhor que puder para responder a tudo.

Tem mais alguém capaz de vir com a gente e ajudar? “Vocês são os único que eu confio nisso; vocês são melhor e mais fácil de conseguir. Além disso, se pernalongas ver muito goblin de uma vez, podem ficá nervoso e lutá em vez de falá.”

O que mais você pode nos dizer sobre o túnel? “Faz muito tempo que entrei, mas batedô usaram ele faz 3 ano. Ele desce maior parte do tempo, mas tem espaço para andar. Eu acho que tem ponte natural no fosso. Muito assustadora, mas firme.”

Você sabe algo mais sobre os pernalongas? “Só que devem sê humano, usa armadura de metal forte e monta cavalo.” Velkik se arrepia. “Vocês tem que ser valente perto deles.”

O que é este ídolo? “Esculpi isso anos atrás após o sol começar a falar comigo. Ele representa Sarenrae; ela é o sol. Os pernalongas devem reconhecê-la.”

Recompensa: Se os PJs retornarem com alguma comida da fazenda, Velkik hesita, mas a aceita, sabendo que os donos agora estão mortos e que a comida pode acabar com a fome da tribo, mesmo que por apenas alguns dias. Em troca, ela presenteia os PJs com um talismã de *felino de jade* (*Pathfinder Playtest Rulebook* 396).

CAPÍTULO 2: CORRENDO DA GALINHA

O sistema de túneis ao qual os PJs são enviados tem sido o lar de ocasionais criaturas asquerosas das profundezas do subterrâneo. Mas recentemente ele tem estado muito mais movimentado do que o normal, ocupado por uma variedade de criaturas.

Os PJs gastam 2 horas sem complicações viajando até o túnel. Embora não encontrem qualquer

problema pelo caminho, eles facilmente observam uma águia gigante morta-viva circulando pelo norte, vasculhando as montanhas. Após os PJs chegarem ao local descrito pela Chefa Velkik, encontrar a entrada requer um teste bem-sucedido de Percepção CD 12 ou 10 minutos de procura.

Do lado de fora, as entradas de ambos os lados do túnel estão cobertas com trepadeiras, matagal e outras vegetações espessas, tornando difícil encontrar o caminho para quem não conhece o local. Alguns galhos longos e outros detritos de madeira devem ser retirados antes dos PJs entrarem na caverna. (Esta madeira pode vir a ser útil na área B5.) Os paladinos não localizaram o túnel e estão quase que totalmente focados no final do vale, estando certos de que os mortos-vivos entrarão por ali.

Os túneis e cavernas de calcário se formaram lentamente ao longo do tempo através de processos geológicos normais. Em sua maior parte eles estão secos, embora corra alguma água por ele, especialmente nas entradas. O sistema de túneis se inclina gradualmente para baixo a partir do lado do acampamento goblin até o lado do vale onde os cavaleiros montaram suas defesas. Exceto por perto das entradas e próximo da tocha de *chama contínua* na área B3, todo o sistema de túneis está na escuridão. Exceto se especificado o contrário, o teto mede 1,5 metros de altura nas passagens e 2,4 metros de altura nas cavernas.

BI. CÂMARA DE ENTRADA

BAIXO I

Colocar os galhos e vinhas da entrada de lado é tarefa simples. Leia ou parafraseie o texto a seguir quando os PJs entrarem na câmara.

Uma fenda de 90 centímetros de largura no sopé da colina leva a um túnel pouco iluminado. Dentro, o caminho se separa à esquerda e direita de uma coluna massiva que divide a câmara. Uma brisa constante sopra pela sala, às vezes para dentro, enquanto outros ventos sopram de outros lugares.

O caminho separado se reúne após poucos metros. Nesta junção há uma pequena pilha de ossos de animais — os restos da última vítima do ocupante da sala.

Criatura: Um asfíxiador rastejou seu caminho até o túnel algumas semanas atrás vindo das profundezas abaixo. Ele espreitou o sistema de cavernas por algum tempo até finalmente ser afastado por uma maga reclusa e suas defesas antes de se assentar nesta sala, onde subsiste de animais infelizes que ocasionalmente entram



PORCO ZUMBI



no local. Quando não está ativamente espreitando, o asfixiador escala metade do lado sul da coluna, onde espera por vítimas. Ele prefere atacar pessoas sozinhas, mas se souber que há mais de um inimigo por perto, ele permanece esperando até a última criatura passar antes de tentar matá-la silenciosamente. O asfixiador luta até a morte.

1 ASFIXIADOR

Pathfinder Playtest Bestiary 39

Iniciativa Furtividade +7

CRIATURA 2



ASFIXIADOR

Recompensas: A coleção do asfixiador inclui duas gemas no valor de 10 po cada e uma *flecha de sono* (*Pathfinder Playtest Rulebook* 407) tomada há muito tempo de uma vítima drow.

B2. TOCA DO XULGATH

TRIVIAL I

Personagens que cheguem a 3 metros ou menos da entrada desta sala automaticamente percebem um odor pútrido soprando de dentro dela. Leia ou parafraseie o texto a seguir assim que os personagens entrarem.

Esta sala cheira a um almíscar forte de animal e está muito mais úmida do que o corredor. O odor paira no ar rançoso. Água goteja lentamente de estalactites minúsculas do tamanho de dedos, formando pequenas poças por toda a área.

Criatura: Um batedor troglodita de uma cidade muito abaixo deste sistema de cavernas tem explorado os túneis nos dias recentes. Ele entrou pelo corredor profundo na área B6 e até então viu somente as áreas B4, B5 e esta câmara. Ele não encontrou quaisquer dos outros habitantes do sistema de cavernas, embora tenha visto sinais deles e escutado barulhos distantes. Ele planeja continuar sua exploração, mas está quase convencido que as cavernas são inadequadas para seu povo dada a proximidade com a superfície, fato esse que ele percebeu devido ao ar fresco fluindo para o lado de dentro. O combatente está determinado a manter sua explosão secreta e luta cruelmente até a morte contra quaisquer criaturas que encontrar.

1 XULGATH COMBATENTE

CRIATURA 1

Pathfinder Playtest Bestiary 117

Iniciativa Furtividade +6

Recompensas: Além de uma pequena gema no valor de 5 po e um elixir do saltador (*Pathfinder Playtest Rulebook* 366), o xulgath combatente possui um mapa, toscamente desenhado em couro de lagarto, das cavernas que ele explorou até então (área B2, B4, B5 e B6).

B3. CHROUPANA DA ESCRIBA

TRIVIAL I

Leia ou parafraseie o texto a seguir assim que os personagens entrarem.

Uma porta de madeira bamba em uma parede mal construída fica embutida na abertura da caverna aqui, bloqueando a visão do que está além dela, embora fendas minúsculas entre as tábuas permitam passar um pouco de luz.

Seis meses atrás, uma maga da nação desértica de Thuvia chamada **Jaeren Ophal** (CN humana fêmea maga 2) deixou a casa dela pouco antes de ser presa: ela estava se arriscando demais em alternativas alquímicas para o altamente valioso *elixir de orquídea solar* que pode estender a vida de uma pessoa. Para complicar ainda mais o assunto, os experimentos dela em si mesma afetaram sua mente. Ela se tornou reclusa, vagando de lugar em lugar para longe da civilização até chegar a este sistema de cavernas. Ela construiu um abrigo



desmantelado aqui, construiu um homúnculo chamado Chiste, e continuou seu trabalho. Alguns dias atrás, enquanto colhia fungos, ela encontrou uma cocatriz (veja área B7) e está agora calcificada. Entretanto, o homúnculo retém a funcionalidade dele, já que sua mestra não está morta. O comando mental dela para “matar a maldita galinha!” ecoa na mente dele por alguns minutos a cada dia. Incerto do que este comando significa, Chiste permaneceu na choupana e obediamente copiou as mensagens com tinta nas paredes.

A porta para a choupana está destrancada. Após os PJs abrirem a porta, leia ou parafraseie o texto a seguir.

O interior desta choupana é ordenado e asseado, com uma cama de tamanho apropriado para um humano, uma escrivaninha finamente construída e uma bancada coberta com vários frascos de vidro, bacias de metal e equipamentos de laboratório variados. A limpeza e organização são maculadas somente pelas palavras e frases pintadas nas paredes.

A escrita consiste em várias combinações de “mate a galinha!” Chiste escreveu estas palavras para capturar e externar os comandos telepáticos da mestra dele, mas a criatura não compreende o significado das palavras a ponto de saber como agir.

Criaturas: Embora o homúnculo (*Pathfinder Playtest Bestiary* 80) não queira lutar, uma escrivaninha animada mantém guarda em frente à porta dos fundos da choupana. Ela salta para atacar quaisquer intrusos que entrarem na sala. Chiste sabe sobre a escrivaninha e, se os PJs tratarem o homúnculo de forma amistosa e não tentarem forçar a entrada, Chiste alerta os PJs. Entretanto, a escrivaninha obedece somente Jaeren, e Chiste não é capaz de exercer controle sobre ela.

1 ESCRIVANINHA ANIMADA

CRIATURA 1

Pathfinder Playtest Bestiary 30

Iniciativa Percepção +1

Falando com Chiste: Após os PJs lutarem com ou evitarem a escrivaninha, Chiste faz o melhor que pode para comunicar sua compreensão limitada do que acontecem a Jaeren. Esta conversa é complicada pelo fato de Chiste escrever, mas não de falar, além de que alguns dos PJs goblins podem ficar um pouco nervosos sobre ler, apesar das maneiras progressivas de sua tribo.

B3A. DISPENSA

Além da porta sudeste há uma câmara onde a maga armazena alguns reagentes mais voláteis que ela usa em suas pesquisas. Ciente de que túnel bem estreito corre entre esta área e o local ao leste da área B5, ela colocou detritos ao redor deles para inibir, se não impedir totalmente, intrusos. Ela usou este túnel estreito em sua última jornada quando a cocatriz a atacou, portanto, ele está quase todo desbloqueado agora. Um PJ é capaz de perceber a passagem se obtiver sucesso em um teste de Percepção CD 8.

Mover-se por este corredor estreito é difícil. Criaturas Pequenas ficam refreadas em 3 metros, enquanto criaturas médias ficam refreadas em 6 metros. Criaturas maiores que o tamanho Médio são incapazes de se mover pela passagem.

B4. TRECHO DE COGUMELOS

Aqui o corredor vira bruscamente, com outra câmara logo à frente. No canto norte da sala, o teto desmoronou parcialmente e uma montanha de cascalho fica em uma pilha baixa. Grandes cogumelos brancos do tamanho da cabeça de um goblin nascem no solo, suas superfícies enrugadas e lembrando um cérebro.

Estes cogumelos são, apesar de sua aparência de certa forma estranha, simplesmente uma variedade de bufa-de-lobo gigante. Um teste bem-sucedido de Natureza ou Sobrevivência CD 10 é suficiente para identificar os cogumelos como uma variedade comestível. Se colhidos, há cogumelos o suficiente para alimentar a tribo por alguns dias. Jaeren os usou como fonte de comida, embora os cogumelos cresçam tão rápido que este fato não é perceptível.

B5. FOSSO PERIGOSO

À frente, o chão acaba subitamente em uma rocha protuberante dentada e irregular que segue alguns metros para cima. Além dessa rocha protuberante está uma enorme caverna natural, com o chão bem abaixo. Quase imperceptível no fundo deste fosso está uma coluna de rocha, estilhaçada e quebrada como a coluna de uma grande besta. Do outro lado do fosso, o corredor continua a sudoeste.

A ponte natural que no passado atravessava esta fenda caiu há algum tempo, impedindo o fácil acesso de um lado para o outro. O fosso possui 9 metros de profundidade e a distância entre as rochas protuberantes é de 6 metros nos pontos mais próximos.

Há várias formas dos PJs atravessarem o fosso. As paredes são íngremes, mas há apoios de mão utilizáveis; um teste bem-sucedido de Atletismo CD 12 é necessário para escalar esta superfície. Alguns PJs podem decidir construir uma ponte improvisada para atravessar o fosso; há amplos suprimentos de madeira logo na entrada da caverna, caso os jogadores queiram gastar algum tempo os reunindo. Um grupo pode decidir enviar um único membro através de uma corda de um lado para o outro. MJs são encorajados a permitir soluções criativas e simplesmente designarem um teste de perícia apropriado com CD variando de 12 a 15 para a maioria das ideias.

B6. TÚNEL PARA AS TERRAS SOMBRIAS

Aqui, o corredor abre caminho a uma pequena caverna natural. Estalactites multicoloridas pendem do teto como esculturas élficas



horrivelmente belas. Ao norte, onde a câmara se estreita, um buraco de mais ou menos de um metro e meio desce às profundezas.

O batedor xulgath (veja área B2) fez seu caminho das Terras Sombrias por aqui. O buraco no chão da caverna é um túnel estreito que desce tão bruscamente que é necessário Escalar através de chaminés estreitas para fazer qualquer tipo de progresso. Em poucos minutos de descida fica óbvio para os PJs que este não é o caminho até os paladinos, embora possa ser um gancho para futuras aventuras se você achar interessante.

B7. GALERIA DA COCATRIZ

ALTO I

Uma brisa leve flui para esta câmara a partir da saída leste e passa por toda a sala antes de sair pelo caminho a noroeste. A sala em si possui tetos mais altos do que em qualquer outro lugar na rede de túneis, erguendo-se a até 6 metros e cheio de estalactites. Num primeiro olhar, parece que o chão possui estalagmites combinando, mas uma inspeção mais próxima revela cabeças, braços, pernas e corpos. Estátuas de pequenos mamíferos, assim como a de um humano, estão de pé neste local, todas com expressões de pânico em suas faces.



COCATRIZ

De todas as vítimas calcificadas aqui, somente Jaeren não sucumbiu completamente à petrificação permanente. Por vários dias, a cocatriz que a atacou observa-a por sinais de movimento, rapidamente bicando-a novamente assim que ela começa a ser capaz de se mover.

Criatura: Uma cocatriz perambulava no canto mais longe da caverna algumas semanas atrás e encontrou um lar apropriado. Um punhado de vítimas calcificadas está na sala, com Jaeren entre elas. Quando a cocatriz vê os PJs, ela bate suas asas de couro e libera um grito “caw cuh-caw cuh-caw!” e ataca o primeiro inimigo que perceber. Se qualquer pessoa atingir um acerto crítico nela, a cocatriz começa a mirar essa criatura em vez da anterior. Se reduzida a menos de 10 PV, a criatura tenta fugir pelo sistema de cavernas para os ermos.

1 COCATRIZ

CRUATURA 3

Pathfinder Playtest Bestiary 39

Iniciativa Percepção +8

Recompensas: Por seus bravos esforços a favor dela, Jaeren presenteia os PJs com alguns itens de sua própria bolsa: uma *poção de invisibilidade* (*Pathfinder Playtest Rulebook 396*) e duas *poções de cura mínimas* (*Pathfinder Playtest Rulebook 393*). Além disso, entre as vítimas na sala há um talismã de *garra de urso-coruja* (*Pathfinder Playtest Rulebook 400*).

Resgatando Jaeren: Matar ou afastar a cocatriz permite Jaeren recuperar-se após uma hora (ela obtém sucesso na jogada de Fortitude). Ela está surpresa que seus salvadores são goblins, mas os agradece profusamente da mesma forma. A mente da maga está levemente confusa devido aos experimentos e longa isolamento, mas ela não tem desejo de ferir os goblins ou tirar vantagem deles. A provação com a cocatriz apagou todas as magias da mente de Jaeren e ela precisa de uma noite completa de descanso antes de poder prepará-las novamente. Ela está indisposta a ajudar os PJs a explorarem a caverna, embora, desde que os goblins não a ataquem e lhe peçam por ajuda, Jaeren concorda em acompanhar o grupo ao acampamento dos cavaleiros. Lá ela pode falar a favor dos goblins, fornecendo um poderoso testemunho do caráter deles. Finalmente, ela sabe sobre o corredor na área B3a e compartilha essa informação com os PJs se eles ainda não estiverem cientes dela.

CAPÍTULO 3: A MELHOR PARTE DA VALENTIA

A caverna eventualmente desemboca no sopé de íngreme de uma colina 6 metros acima do chão do vale. O perímetro do acampamento dos cavaleiros é uma paliçada apressadamente erguida somente 90 metros a sudeste, facilmente visível assim que os goblins saírem. Após os PJs alcançarem a saída, leia ou parafraseie o texto a seguir.



O túnel se abre na superfície da parede de um vale pouco florestado em formato de V que corre mais ou menos do norte ao sul. O norte termina onde as colinas ao redor se encontram, enquanto o sul se abre em planícies largas. Não tão distante a sudeste do túnel está uma parede de mastros afiados de madeira. Dentro desta paliçada improvisada, muitos cavaleiros se movimentam, alguns sobre cavalos que parecem ferozes. O som de metal sendo trabalhado e os cheiros de comida no fogo são perceptíveis mesmo desta distância.

O acampamento consiste em 62 indivíduos, a maioria deles humanos paladinos de Iomedae; alguns poucos são membros plenos dos Cavaleiros de Ozem, cavaleiros de elite jurados a proteger Ultimuro. Uma dúzia de guardas próximos do portão sul observam a inevitável chegada do exército de mortos-vivos, e outros quatro guardas patrulham incansavelmente o acampamento atentos a problemas.

Criaturas: Embora não seja sábio da parte dos PJs batalhar com os guardas, é possível que uma luta se inicie se os goblins fizerem os movimentos errados. Abaixo são apresentadas as estatísticas para um guarda mediano do acampamento. Tenha em mente que também há vários paladinos de níveis superiores no local.

CAVALEIRO GUARDA

CRIATURA I

| | |
|--|---|
| Bom | Percepção +5 |
| Humano | Idiomas Comum |
| Médo | Perícias +1; Acrobatismo +4, Atletismo +6, |
| Ordeiro | Diplomacia +4, Religião +4 |
| For +4, Des +0, Con +3, Int +0, Sab +2, Car +3 | |
| Itens arco longo com 20 flechas, cota de escamas, escudo de madeira pesado (Dureza 3), espada longa | |
| CA 15, CAT 13; Fort +5, Ref +3, Von +5 | |
| PV 20 | |
| ◆ Bloqueio com Escudo | |
| Velocidade 6 metros | |
| ◆ Corpo a Corpo espada longa +7, Dano 1d8+4 Ct (versátil Pf) | |
| ◆ Distância arco longo +4, Dano 1d8 Pf | |
| Poderes de Paladino 3 Pontos de Magia; 1º cura pelas mãos | |

O ÍDOLO E A MAGA

Caso os PJs apresentem o ídolo de Sarenrae dado a eles pela Chefa Velkik e explicarem sua origem, a atitude inicial dos paladinos é aprimorada em um passo (de inamistoso para indiferente, por exemplo). Isto se aplica a todos os encontros no acampamento, incluindo falar com o lorde-sentinela.

Se a maga Jaeren acompanhar os PJs e tiver um momento para explicar o que sabe deles, os PJs recebem +2 de bônus em testes para aprimorarem as atitudes dos cavaleiros, incluindo durante o encontro com o lorde-sentinela.

ENTRANDO NO LOCAL

Os cavaleiros são um grupo pequeno, mas estão em alerta máximo enquanto esperam a chegada do exército de mortos-vivos. Felizmente para os PJs, se os cavaleiros observarem goblins próximos do acampamento, eles estarão inicialmente

mais curiosos do que preocupados, embora não recebam estranhos de braços abertos.

Esgueirando: Como os PJs se aproximam de uma direção inesperada, eles possuem a vantagem temporária da surpresa. Esgueirar pelas paredes pelo lado norte do vale requer um teste bem-sucedido de Furtividade CD 12, enquanto fazê-lo pelo lado sul requer um teste de Furtividade CD 14. As paredes medem 1,8 metros de altura e requerem um teste de Atletismo CD 10 para serem Escaladas.

Uma vez do lado de dentro, o problema de aonde ir é facilmente determinado, já que a tenda do lorde-sentinela é a maior e mais elaborada, com bandeiras bordadas de ouro esvoaçando com o símbolo de Ultimuro. Mover-se pelo acampamento é consideravelmente mais difícil, requerendo que cada personagem obtenha sucesso em dois testes de Furtividade CD 14 para evitar ser percebidos pelos cavaleiros — ou pior ainda, pelos cavalos. Se os PJs forem bem-sucedidos, eles podem entrar na tenda do lorde-sentinela despercebidos. Se falharem, os cavaleiros acionam o alarme e 2d4 guardas paladinos rapidamente convergem para a localização dos PJs.

Conversar para Entrar: A entrada do acampamento é um único portão ao sul e é observado a todo instante por guardas em plataformas erguidas. Se os PJs decidirem conversar para conseguirem entrar, eles devem primeiro se apresentar. A atitude inicial dos guardas é inamistosa, e um PJ deve obter sucesso em um teste de Diplomacia CD 12 para Impressionar e aprimorar a atitude deles em um passo. Se a atitude dos guardas mudar para amistosa ou prestativa, os PJs serão permitidos a entrar e enviados para encontrar o comandante do acampamento, Lorde-Sentinela Ulthun II.

Lutando: Os PJs também podem (propositalmente ou inadvertidamente) atizar a ira dos paladinos o suficiente para os cavaleiros atacarem. Os paladinos lutam apenas para subjugar os PJs, já que acham que tem algo estranho com estes visitantes aparecendo subitamente do nada, e sua atenção está firmemente direcionada à chega dos mortos-vivos. Quaisquer PJs inconscientes são trazidos perante o Lorde-Sentinela Ulthun II, curados e questionados conforme sugerido abaixo.

ENCONTRANDO COM O LORDE-SENTINELA

Quando os PJs conseguirem entrar na tenda do Lorde-Sentinela, seja se esgueirando, conversando com os cavaleiros ou sendo capturados, leia ou parafraseie o texto a seguir.

Apesar dos tecidos luxuosos dos quais a tenda é feita, o interior deste grande pavilhão é tudo, menos extravagante. Algumas tábuas estão sobre barris virados de cabeça para baixo, e vários troncos cortados servem como cadeiras. O que parece um grande mapa está sobre as tábuas, com pedras lisas e outros itens pequenos colocados sobre ele para representarem tropas. Um catre de tamanho apropriado para humanos repousa em um canto com cobertores de pelos grossos sobre ele, e algumas tochas de chama contínua fornecem luz brilhante para o interior.



O lorde-sentinela usa esta tenda como seu quarto particular e sede. Se não souber da aproximação dos PJs, ele está junto de outros 2d4 cavaleiros que servem como guardas e conselheiros; eles estão reunidos ao redor do mapa no centro da sala, repassando seus planos para um último combate. Se o lorde-sentinela estiver ciente que os PJs estão a caminho, ele está sentado sobre um dos tocos, flanqueado por oito guardas, régios e imperiosos apesar dos arredores e situação.

Criatura: **Ulthun II** (OB humano macho paladino 14) é o Lorde-Sentinela de Ultimuro, Portador do *Escudo Estilhaçado de Arnisante*, e o monarca legítimo de Ultimuro. Jovem para uma pessoa em sua posição, ele foi escolhido como monarca devido às suas qualidades como um exemplar absoluto das virtudes de cruzado que Ultimuro tanto valoriza. Nas últimas semanas ele foi visto partindo de sua cidade capital, os Chantres Marciais — seus conselheiros-chefes — mortos ou afugentados e entes queridos mortos, todos pela mão do Tirano Sussurrante e pelas forças dele. Apesar desta perda e sofrimento, a fé de Ulthun em Iomedae permanece inabalável. Quando os PJs chegam, ele está completamente comprometido com uma gloriosa resistência final contra o exército de mortos-vivos que se move para esmagar a ele e a seu grupo, apesar da futilidade de tal esforço.

CONVERSANDO COM ULTHUN

Justo e razoável, Ulthun está disposto a encontrar e ouvir os PJs, mesmo que eles tenham entrado sem permissão. Quando o encontro começar, leia ou parafraseie o texto a seguir.

“Esta certamente é uma visita inesperada”, diz o humano, com a voz clara e cheio de autoridade, mas indiscutivelmente tomado pelo cansaço. “Não percebo perversidade em seus corações e me pergunto se é a mão da providência trabalhando. Digam-me, por que estão aqui neste acampamento?”

A interação com Ulthun pode seguir muitas direções, mas ela definitivamente determina a atitude final do lorde-sentinela em relação aos PJs. Ele é mais sensível à vontade de Iomedae do que muitos dos compatriotas dele, e a atitude inicial dele é indiferente.

Cada PJ pode gastar 1 minuto proferindo um discurso para explicar a situação e fazer um teste de Diplomacia ou Religião CD 12, com cada sucesso aumentando a atitude de Ulthun em um passo, cada sucesso crítico aumentando-a em dois passos e cada uma falha crítica reduzindo-a em um passo. Os PJs não precisam fazer isso se não quiserem. MJs devem lembrar que apresentar o ídolo de Sarenrae e contar a história dele automaticamente melhora a atitude de Ulthun em um passo, já que ele fica surpreso e encantado com a história de goblins adoradores de Sarenrae.

Utilize as informações a seguir para determinar a resolução deste encontro de interpretação baseado na atitude de Ulthun após cada PJs ter a chance de falar.

Ulthun está hostil: Os goblins são expulsos à força do acampamento e perseguidos com flechas. Novas tentativas de usar meios diplomáticos são respondidas com outra saraivada de flechas. Os PJs devem usar outros meios para completarem sua missão (veja *Uma Perseguição Alegre*, abaixo).

Ulthun está inamistoso: Os goblins recebem alguma comida para sua tribo e são expulsos do acampamento. Novas tentativas de usar meios diplomáticos falham. Os PJs devem usar outros meios para completarem sua missão (veja *Uma Perseguição Alegre*, abaixo).

Ulthun está indiferente: Incerto, o lorde-sentinela envia dois cavaleiros com os goblins ao sistema de cavernas. Eles rapidamente retornam com seus relatos e os cavaleiros começam a levantar acampamento. Este atraso custa as vidas de cavaleiros e goblins Dedos-Tortos (veja *Concluindo a Aventura*).

Ulthun está amistoso: O lorde-sentinela acredita nos goblins e começa a evacuação do acampamento, mas seus esforços são atrasados já que muitos dos paladinos estão incertos sobre confiar nos goblins. Como resultado, alguns paladinos se sacrificam em uma ação na retaguarda para proteger a retirada quando o exército de mortos-vivos chega (veja *Concluindo a Aventura*).

Ulthun está prestativo: Ulthun está convencido de que as mãos de Iomedae e Sarenrae estão trabalhando aqui. Ele sai de sua tenda e faz um discurso motivante para o acampamento que faz as tropas se moverem com vivacidade e vigor aumentados. Os cavaleiros conseguem evacuar antes de quaisquer forças mortas-vivas chegarem, e os goblins escoltam os cavaleiros em segurança sem qualquer perda de vidas (veja *Concluindo a Aventura*).

UMA PERSEGUIÇÃO ALEGRE

Caso os PJs não queiram entrar no acampamento ou caso falhem em convencer os cavaleiros a cooperarem, há outra forma de ajudar os cavaleiros a escapar: fazendo os cavaleiros persegui-los até as cavernas. Isto requer dois testes bem-sucedidos de Intimidação CD 15 ou qualquer agressão física (como atirar no acampamento). Os cavaleiros enviam dois homens montados para perseguirem os goblins, embora o terreno irregular anule a vantagem da velocidade de suas montarias. Assim que os cavaleiros estiverem cientes da entrada do túnel, eles rapidamente a investigam. Lorde-Sentinela Ulthun II vê isto como um sinal de Iomedae de que os paladinos não devem se sacrificar neste momento e que devem viver para lutar outro dia (veja *Concluindo a Aventura*).

CONCLUINDO A AVENTURA

O final da aventura pode variar bastante dependendo do resultado das interações dos PJs com os cavaleiros. Abaixo estão algumas das possibilidades prováveis.

Os PJs falham em conseguir ajuda dos cavaleiros: Após ficar sabendo da falha deles, a Chefa Velkik ordena a



evacuação da aldeia e os Dedos-Tortos partem para o sul sem ajuda, perseguidos pelas forças do Tirano Sussurrante. Os muito velhos e muitos jovens são capturados ou mortos nos primeiros 2 dias (incluindo a Chefa Velkik) e o resto da tribo se espalha pela floresta, suscetíveis a virarem mortos-vivos a serviço do Tirano Sussurrante. Sozinhos sem a tribo, os PJs finalmente chegam à distante cidade de Absalom e o resto da tribo está desaparecida, morta ou transformada em mortos-vivos. A maioria dos cavaleiros que permaneceu no local foi massacrada, e muitos deles foram erguidos como mortos-vivos.

Os PJs são forçados a liderar os cavaleiros em “Uma Perseguição Alegre”: A desconfiança dos cavaleiros e o atraso que a acompanha significa que o exército de mortos-vivos chega no vale enquanto os cavaleiros ainda estão entrando nos túneis. Mais ou menos dois terços dos cavaleiros sobrevivem, enquanto o resto morre protegendo a retirada. Os goblins recebem os cavaleiros e, juntos, seguem para o sul. O número reduzido dos cavaleiros significa que vários goblins (incluindo a Chefa Velkik) morrem durante a fuga das forças do Tirano Sussurrante que estão logo atrás; pois os cavaleiros não conseguem defender a todos.

Ulthun foi feito indiferente: Os paladinos que acompanham os PJs rapidamente retornam e relatam a Ulthun a localização dos túneis. Os cavaleiros fazem sua retirada do vale, mas o atraso custa as vidas de 10 paladinos. Os goblins recebem os cavaleiros na aldeia e, juntos, seguem para o sul. Alguns goblins mais velhos (incluindo a Chefa Velkik) sucumbem ao rigor e ritmo exigente da viagem enquanto fogem juntos, molestados pelas forças do Tirano Sussurrante.

Ulthun foi feito amistoso: A resposta rápida dos cavaleiros à história dos PJs significa que quase todos os paladinos escapam. Dado o quão estreitos são os túneis, dois bravos Cavaleiros de Ozem impedem uma força massiva antes de serem superados. O sacrifício deles garante a segurança de toda a tribo Dedos-Tortos, e todos os membros da tribo e os cavaleiros remanescentes chegam a Absalom em segurança.

Ulthun foi feito prestativo: Cheio da certeza de sua deusa, o discurso de Ulthun convence os cavaleiros a deixarem o vale tão rapidamente que os mortos-vivos não sabem para onde os cavaleiros partiram. Os cavaleiros e os PJs também têm tempo para desmoronar a entrada do túnel no vale, garantindo uma fuga segura. Os goblins cumprimentam os PJs e os cavaleiros com uma grande celebração, e Ulthun reconhece o toque de Sarenrae sobre Velkik. Juntos, cavaleiros e Dedos-Tortos fogem para o sul antes de as forças do Tirano Sussurrante poderem começar a se aproximar deles.

CHEGADA EM ABSALOM

Eventualmente, os sobreviventes chegam à Ilha de Kortos e à cidade de Absalom com contos do Tirano Sussurrante e seu controle cada vez maior sobre mortos-vivos. Os goblins sobreviventes são aceitos na cidade; se quaisquer cavaleiros de Ultimuro estiverem com eles, esses cavaleiros garantem a prestatividade dos Dedos-

Tortos e os oficiais da cidade encontram um lugar para a tribo se assentar. Caso contrário, os sobreviventes terão dificuldades ao ficarem por conta própria. Por fim, a tribo é abordada por um representante da Sociedade Pathfinder: um goblin alquimista chamado Máscara-de-Rabisco, que se uniu aos Pathfinders 5 anos atrás junto de um punhado de outros goblins. Ele cumprimenta os PJs e destaca que a Sociedade está sempre buscando por novos membros, com alguns goblins já tendo sido aceitos em suas fileiras.



ULTHUN II



CRIMSI

A mais jovem e mais nova batedora da tribo, Crimsi é uma pupila de Olhossujo, o batedor chefe da tribo. Ela possui olhos aguçados para encontrar pedaços úteis de sucata descartados por viajantes ou antigos residentes da área e um interesse profundo em criar novos dispositivos. Sua maior realização até então foi a criação de sua nova besta pesada, uma arma poderosa que ela apelidou de “Tirinho”

Crimsi normalmente é encontrada andando pela área próxima procurando por sucatas para reaproveitá-las. Quando está na aldeia, ela frequentemente atrai grupos de curiosos sobre seu trabalho e que querem ver exatamente o que ela está tramando. O grande número de pequenos machucados que estes observadores acumulam parece apenas aumentar o tamanho da multidão — se o que ela está fazendo é perigoso, deve ser interessante. Membros quebrados, dentes faltando e alguns dedos perdidos são um pequeno preço a pagar para o tipo de entretenimento que os goblins recebem.



A Chefa Velkik geralmente tem permitido Crimsi fazer seu trabalho sem interferência, embora ela tenha se envolvido e interrompido o esforço da jovem goblin em criar um trabuco “para defesa” meses atrás. Crimsi já tinha carregado dois goblins no balde para testar o dispositivo quando a chefe chegou. Os argumentos da patrulheira sobre progresso e promessas de que os voluntários estariam a salvo por estarem usando capacetes foi insuficiente para persuadir Velkik, e a arma monstruosa foi desmontada, com suas partes sendo reutilizadas em outras criações como o balde do moinho de água que tira água de um córrego próximo da aldeia.

Dos outros Dedos-Tortos, Crimsi se dá melhor com Grenek (quem ela tem quase certeza que não é o pai dela) e Pizazz. Ela frequentemente também se vê trabalhando com Siaspinho, às vezes para explicar os ferimentos que a druida está tratando, mas frequentemente porque ela é uma das poucas goblins que não fica aterrorizada com Mitzi

CRIMSI

| | |
|---------------------------------------|--|
| Bom Caótico Goblin Humanoide | CB goblin fêmea patrulheira 1 Biografia batedora Percepção +4; visão no escuro Defensiva PV 16 Pontos de Heroísmo 1 PR 2 |
|---------------------------------------|--|

CA 17; CAT 15

Fort +2; Ref +6; Von +4

Ofensiva

Velocidade 7,5 m

Corpo a Corpo lança +4, Dano 1d6 Pf

Distância besta pesada +5, Dano 1d10 Pf; fogo alquímico +5,

Dano 1d8 mais 1 persistente de fogo e 1 de respingo de fogo

Estatísticas

For 10 (+0), Des 18 (+4), Con 10 (+0), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1)

Perícias Acrobatismo +4, Atletismo +1, Furtividade +4, Manufatura +2, Medicina +3, Natureza +3, Saber de Escotismo +2, Sobrevivência +3

Talentos Ás com Besta, Forrageador, Funileiro de Sucata, Goblin Inflamável

Idiomas Comum, Goblin

Outras Habilidades Caçar Presa

Equipamentos de Combate adaga, besta pesada com 30 virotes, fogo alquímico, lança; Outros Equipamentos algibeira, cantil, couro batido, esteira de dormir, estrepes, kit de escalada, martelo e uma bolsa de pregos tortos, mochila, ração (5 dias), 30 pp, 5 pc

CANÇÃO DE CRIMSI

CRIMSI BOA EM ACHAR DESTROÇOS

MEXER EM BASTÕES, CORDÕES E OUTROS TROÇOS

POR QUE VOCÊ NÃO VEM AQUI DAR UMA OLHADA?

SE IMPORTA EM TESTAR ISSO PARA SUA CAMARADA?



GRENEK

Próximo dos 30 anos de idade, Grenek é o segundo membro mais velho dos Dedos-Tortos após a chefe. Ele lutou nas guerras de Sangue Goblin há 20 anos, e as várias cicatrizes em seu corpo atestam isso. Porém, em uma batalha nas últimas guerras, ele sofreu um golpe na cabeça pelo casco de um cavalo e foi abandonado à morte tanto pelas tropas inimigas quando por sua própria tribo.

Grenek passou muitos anos após a batalha vagando sozinho pelo mundo e vivendo aventuras selvagens, mas suas memórias sobre isso são um pouco enevoadas devido ao ferimento de guerra que afetou sua memória. Quando um dia reapareceu nas novas terras da tribo na Matafiada Norte, ele carregava um machado de proporções massivas. Estranha também era a armadura de peles que ele vestia, parecendo ser feita de uma única lebre gigante. A Chefa Velkik ficou apreensiva sobre aceitar Grenek de volta pelo fato dele ter sido membro da tribo nos dias antigos quando os Dedos-Tortos eram muito mais violentos. Entretanto, após uma longa conversa em particular, ela foi convencida de que Grenek era um goblin mudado, e anunciou, feliz, que ele deveria ser recebido de braços abertos.

Mais de uma vez, o bárbaro provou que, assim como a tribo, escolheu deixar de lado seu passado violento. Ele é sereno e confia em seus colegas de tribo, mas sempre desconfia de forasteiros. Ele se envolveu romanticamente com várias colegas de tribo ao longo dos anos e possui vários filhos. Ele protege a aldeia ferozmente.

A tribo aprecia ter um combatente habilidoso para defesa, mas fica intrigada pela maneira com que ele gosta da batalha e pelo tanto que ele aprecia cenouras (beirando o vício). Os Dedos-Tortos fizeram muitas tentativas de ouvirem as histórias das aventuras de Grenek, mas ele normalmente mantém o bico fechado sobre seu machado grande e sua armadura estranha. Quando resolve compartilhar algo, ele conta histórias selvagens de uma terra de criaturas gigantes desconhecidas para qualquer um na tribo.

GRENEK

| | |
|------------------|---|
| Bom | CB goblin macho bárbaro 1 |
| Caótico | Biografia combatente |
| Goblin | Percepção +1; visão no escuro |
| Humanoide | Defensiva PV 20 Pontos de Heroísmo 1 PR 3 |

CANÇÃO DE GRENEK
 MEU MACHADO É GRANDE
 E MINHA ARMADURA ALEGRE
 MAS NUNCA OUSE
 ME CHAMAR DE LEBRE!

CA 16; CAT 13

Fort +4; Ref +3; Von +1

Ofensiva

Velocidade 7,5 m

Corpo a Corpo machado longo Grande +5 (amplitude), **Dano** 1d12+4 Ct; mandíbulas +5 (desarmado), **Dano** 1d6+4 Pf

Distância dardo +3 (ágil, arremesso), **Dano** 1d4+4 Pf

Estatísticas

For 18 (+4), **Des** 14 (+2), **Con** 14 (+2), **Int** 10 (+0), **Sab** 8 (-1), **Car** 14 (+2)

Perícias Acrobatismo +0, Atletismo +2, Intimidação +3, Saber de Guerra +1

Talentos Goblin Dentes-de-Navalha, Investida Súbita, Passadela Goblin, Reparo Rápido

Idiomas Comum, Goblin

Outras Habilidades anátema, Fúria, empunhadura titânica (habilidade de totem)

Equipamentos de Combate dardos (5), machado longo Grande, poção de cura mínima; **Outros Equipamentos** bolsa, cantil, esteira de dormir, gibão de peles, kit de escalada, mochila, pederneira e isqueiro, rações (5 dias), utensílios de cozinha, 57 pp, 9 pc



PIZAZZ

Para os padrões não-goblin, Pizazz possui uma bela voz para cantar. Tenor natural, ele possui um tom claro, capacidade pulmonar forte e um fraseamento sagaz e inovador. Infelizmente, a maioria dos goblins acha essas qualidades irritantes e cansativas. Durante toda sua vida, ele viu seus companheiros de tribo fugirem dele com seus dedos nodosos enfiados nas orelhas. Grenek, o bárbaro, é a exceção notável.

Certo de que o problema era falta de treinamento, Pizazz passou meses se esgueirando em um pequeno assentamento humano, escondendo-se nos arbustos ao redor de uma mansão e ouvindo o filho do lorde local enquanto ele era tutorado em uma variedade de assuntos, incluindo música. Em uma noite do ano passado, o jovem fez uma birra, arrancou suas roupas de alta costura e as jogou pela janela. Pizazz as pegou e fugiu.

Após alguns reparos rápidos feitos em casa, Pizazz dramaticamente entrou em seu novo visual e começou a cantar da forma que aprendeu em suas observações. Após um

minuto ou dois encarando seu novo vestuário, seus colegas tamparam suas orelhas e fugiram mais uma vez.

Furioso consigo mesmo e com sua tribo, Pizazz fez um voto de tocar algo verdadeiramente irritante. Na vez seguinte em que um dos poucos mercadores fez uma parada por perto, ele pediu pelo instrumento mais barato possível. A mercadora deu a ele uma velha flauta de êmbolo. Com um sorriso largo no rosto, Pizazz praticou em solidão por alguns dias, e mais uma vez voltou ao centro da aldeia e começou a tocar. Todos amaram! E amaram tanto, que até mesmo o pediram para tocar de novo, e ele tocou!

PIZAZZ

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Bom | CB goblin macho bardo 1 |
| Goblin | Biografia apresentador |
| Humanoide | Percepção +2; visão no escuro |

Defensiva PV 14 **Pontos de Magia** 6 **Pontos de Heroísmo** 1 **PR** 5
CA 13; **CAT** 13
Fort +1; **Ref** +3; **Von** +2

Ofensiva

Velocidade 7,5 m

Corpo a Corpo rapieira +4 (acuidade, energética, mortal d8), **Dano** 1d6 Pf

Distância besta de mão +4, **Dano** 1d6 Pf

Poderes de Bardo

1º – *composição prolongada, contraperformance*

Magias Ocultistas Conhecidas (NC 1º)

1º (2/dia) – *abrandar, disfarce ilusório, mísseis mágicos*

Truques mágicos – inspirar coragem, luzes dançantes, prestidigitação, projétil telecinético, som fantasma

Estatísticas

For 10 (+0), **Des** 16 (+3), **Con** 10 (+0), **Int** 14 (+2), **Sab** 10 (+0),
Car 18 (+4)

Perícias Acrobatismo +4, Arcanismo +3, Atletismo +1, Dissimulação +5, Diplomacia +5, Furtividade +4, Natureza +1, Ocultismo +3, Performance +5, Saber de Apresentação +3

Talentos Canção Goblin, Goblin Barrigudo

Idiomas Comum, Dracônico, Goblin

Outras Habilidades musa (maestro)

Equipamentos de Combate besta de mão com 20 virotes, rapieira; **Outros Equipamentos** bainha, bola de barbante (30 metros), cantil, esteira de dormir, flauta de êmbolo, kit de disfarce, kit de escalada, mochila, pederneira e isqueiro, rações (5 dias), roupas finas, velas (10), 54 pp, 9 pc



CANÇÃO DE PIZAZZ

ELES ODEIAM MINHA VOZ APESAR DO MEU CHARME
E CORREM PARA LONGE EM GRANDE ALARME
MAS SABE O QUE REALMENTE ME INCAUTA?
TODOS QUEREM OUVIR MINHA FLAUTA!



SIASPINHO

Embora jovem, Siaspinho rapidamente se destacou como uma figura importante na tribo. As habilidades dela são altamente valorizadas, e ela provavelmente estaria na linha de sucessão para se tornar a próxima chefe exceto por um problema: a escolha de companheiro animal dela, a poodle Mitzi.

Como na maioria das tribos, cães são vistos com uma mescla de medo e desgosto pelos Dedos-Tortos. O fato de Siaspinho ter afeto por Mitzi deixa muitos com a impressão de que há algo muito errado com a druida. A cadela, por sua parte, parece não estar ciente do medo que os outros goblins têm dela e, frequentemente, os surpreende pulando sobre eles e lambendo o rosto deles.

Quando ela emergiu pela primeira vez da floresta com Mitzi a seguindo obedientemente, muitos dos Dedos-Tortos apontaram que a companheira de Siaspinho era uma cachorra. A resposta da druida foi — e continua a ser até hoje — “Ela não é cachorra. É uma loba!” Apesar de todas as evidências contrárias, Siaspinho ainda vê Mitzi como uma loba: uma loba branca felpuda usando um laço na cabeça. Ela não entende por que ninguém além de Crimsi, a patrulheira, parece compreender esta verdade.

SIASPINHO

| | |
|-----------------------------|---|
| Bom Goblin Humanoide | NB goblin fêmea druida 1 Biografia encantadora de animais Percepção +4; visão no escuro |
| Defensiva | PV 15 Pontos de Magia 3 Pontos de Heroísmo 1 PR 2 CA 16; CAT 13 Fort +3; Ref +3; Von +5 |
| Ofensiva | Velocidade 7,5 m. Corpo a Corpo cimitarra +3 (amplitude, enérgica), Dano 1d6+2 Ct Distância azagaia +3 (arremesso), Dano 1d6+2 Pf ; relâmpago engarrafado +1, Dano 1d6 mais desprevenido e 1 de respingo de eletricidade Magias Primais Preparadas (NC 1º) 1º – curar, presa mágica Truques mágicos – emaranhapé, estabilizar, intuir direção, produzir chama |
| Estatísticas | For 14 (+2), Des 14 (+2), Con 12 (+1), Int 10 (+0), Sab 16 (+3), Car 12 (+1) Perícias Atletismo +0, Natureza +4 (+5 em testes para Lidar com um cão goblin ou lobo de montaria), Religião +4, Saber de Animais +1, Sobrevivência +4 |

CANÇÃO DE SIASPINHO

MITZI A LOBA SIASPINHO AMA
PORQUE ELA É UMA “DAMA”
SE TENTAR CHAMÁ-LA DE “CÃO”
VOU TE BATER COM UM BASTÃO!

Talentos Cavaleiro Brusco, Companheiro Animal, Goblin Inflamável
Idiomas Comum, Druídico, Goblin

Outras Habilidades anátema, empatia selvagem

Equipamentos de Combate azagaias (3), cimitarra, poções de cura mínimas (2), relâmpago engarrafado; **Outros Equipamentos** algibeira, bainha, esteira de dormir, kit de escalada, gibão de peles, mochila, pederneira e isqueiro, rações (5 dias), visco e azevinho, 21 pp, 4 pc

MITZI

| | | |
|---------------------|--|--------------|
| Lacão | Percepção +4 ; fardo, visão na penumbra | PV 14 |
| Defensiva | CA 13; CAT 13 Fort +3; Ref +3; Von +3 | |
| Ofensiva | Velocidade 12 m Corpo a Corpo mandíbulas +6, Dano 1d8+2 Pf | |
| Estatísticas | For +2; Des +2; Con +2; Int -4; Sab +2; Car +0 Perícias Acrobatismo +3, Atletismo +3, Sobrevivência +3 Outras Habilidades trabalhar em conjunto | |



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Playtest Rulebook © 2018, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Module: We Be Heroes? © 2019, Paizo Inc.; Author: Brian Duckwitz.

Módulo Pathfinder: Nós É Heróis? © 2019, Paizo Inc.; Portuguese translation of Pathfinder Module: We Be Heroes? by Bruno Mares.

SEGUNDA EDIÇÃO

PATHFINDER®

LIVRO BÁSICO

BASEADO EM MAIS DE 10 ANOS DE DESENVOLVIMENTO ATIVO E FEEDBACK DE MAIS DE 125.000 JOGADORES DA VERSÃO DE TESTE, AS NOVAS REGRAS DO PATHFINDER SÃO FÁCEIS DE APRENDER E EMOCIONANTES DE NARRAR! ESTE VOLUME INDISPENSÁVEL CONTÉM TODAS AS REGRAS QUE JOGADORES E MESTRES DE JOGO PRECISAM PARA COMEÇAREM SUAS AVENTURAS.

DISPONÍVEL PELA NEW ORDER!



EDITORA
NEWORDER

© 2019 Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., o logo do golem da Paizo, Pathfinder e o logo de Pathfinder são marcas registradas de Paizo Inc.; o logo P de Pathfinder, Pathfinder Roleplaying Game, Guia de Cenário Pathfinder e Trilha de Aventuras Pathfinder são marcas comerciais de Paizo Inc. Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

Produto destinado a Lucas Fernandes E-mail: fernandes_lucas@hotmail.com

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

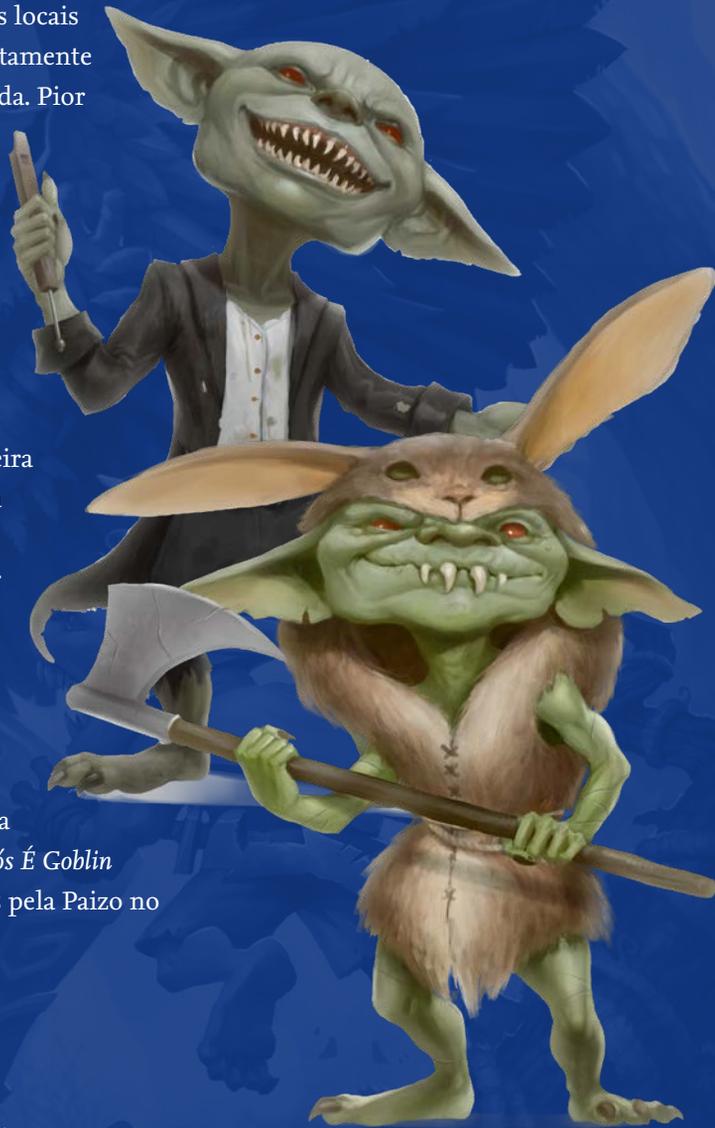


NÃO SOMOS TÃO MAUS ASSIM

Módulo Pathfinder NÓS É HERÓIS?

Conforme um exército de mortos-vivos incitado pelo Tirano Sussurrante se agita na Matafiada Sul fazendo os animais locais fugirem de terror, os goblins da tribo Dedos-Tortos subitamente percebem que suas barrigas estão vazias e pedindo comida. Pior ainda, o melhor batedor da tribo está desaparecido, por isso a chefe designou os quatro membros mais notáveis da Dedos-Tortos para irem até a mata e descobrirem o que aconteceu. Enquanto procuram pelo batedor desaparecido, os goblins se deparam com uma casa de fazenda arruinada em uma colina e descobrem um grupo de cavaleiros acampados por perto. Embora os cavaleiros venham recuando do exército de mortos-vivos ameaçando a área, eles decidiram fazer sua derradeira e desesperada resistência: uma última jogada condenada a destruir os cavaleiros e a apagar do mapa a aldeia dos Dedos-Tortos. Agora, os quatro goblins devem encontrar sua coragem irão eles surgir como heróis vitoriosos ou sucumbir ao poder do flagelo morto-vivo?

Nós É Heróis? é uma aventura para quatro personagens goblins de 1º nível que dá aos jogadores e MJs um gosto do que está por vir na Segunda Edição do Pathfinder Roleplaying Game. A aventura acrescenta uma reviravolta à popular série de módulos de aventura *Nós É Goblin!*, *Nós É Goblin Também!*, *Nós É Goblin Livres!* e *Nós É 4 Goblin!* publicados pela Paizo no Dia do RPG Gratuito!



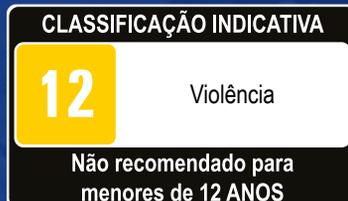
PATHFINDER
MÓDULO

paizo.com/pathfinder
newordereditora.com.br

EDITORA
NEW ORDER



www.newordereditora.com.br



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para
menores de 12 ANOS



Impresso no Brasil