



FUGA DA DUNGEON DE ZANZER

Adaptado por Márcio da Silva Kubiach

Ao desbravar as fronteiras do reino, você chegou a uma pequena vila mineradora. Com fome e sem ouro, você se pôs a trabalhar como entregador. Porém, devido a uma confusão, você acabou preso e forçado a trabalhar nas Minas de Sal de Zanzer. Agora só lhe resta escapar.



DUNGEONS & DRAGONS

A clássica aventura para 4-5 personagens de 1º nível adaptada para a 5ª edição do primeiro RPG do mundo!

INTRODUÇÃO

No início da década de 1990 a GROW trouxe oficialmente ao Brasil o RPG mais famoso do mundo: *Dungeons & Dragons*. Tratava-se de uma versão adaptada da primeira edição do jogo desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson. Tendo como designe Troy Denning, Timothy B. Brown responsável pelo livro de regras e o desenvolvimento de Jonatha Caspian. O jogo foi lançado em uma caixa que lembrava jogos de tabuleiro e era focado a introduzir novos jogadores.

O principal item da caixa era a aventura *Fuga da Dungeon de Zanzer*, especialmente projetada para ensinar o sistema. Podia ser jogada de modo solo através de fichas e depois por todo o grupo. Clássica, tornou-se inesquecível para muitos rpgistas iniciantes, inclusive para este que escreve. E assim sendo, já que clássicos nunca morrem, estas páginas trazem a aventura completa adaptada para a 5ª edição de D&D.

CONDUZINDO A AVENTURA



Fuga da Dungeon de Zanzer é uma aventura baseada em local e em exploração de masmorra. Possui uma longa duração e pretende ensinar os fundamentos do sistema. Trata-se de uma difícil aventura, com letalidade alta em alguns pontos, e pode ser facilmente jogada em duas ou mais sessões. Criada para **4-5 personagens jogadores (PJs) de 1º nível** ao

terminá-la devem avançar de nível.

A mortalidade elevada da aventura vem da época que ela foi escrita e também da adaptação para a quinta edição, tendo em vista as alterações em diversos monstros. Para mitigar esse fato existe uma grande quantidade de poções de cura para os PJs, pontos para a inserção de novos personagens e estratégias para lidar com inimigos específicos, como os ogros.

Toda a aventura se passa no interior de uma masmorra. A masmorra de Zanzer pode ser incluída sem muitas mudanças em qualquer cenário e se necessário o seu objeto de mineração pode ser alterado para se adequar à região onde ela está, como mudar para um veio de prata em uma região mineradora de metais preciosos.

A adaptação tenta preservar a intenção inicial da aventura, que é apresentar o sistema em um grande tutorial, agora voltado para a 5ª edição. Porém, devido extensão das regras elas foram resumidas ou omitidas. A estória foi adaptada unindo as duas formas de jogar. Havia uma aventura se jogada de forma solo e outra estória se jogada em grupo e achei melhor uni-las naquilo que me parecia melhor.

Para jogar a *Fuga da Dungeon de Zanzer* o Dungeon Master (DM) vai precisar, essencialmente, de apenas 4-5 fichas de personagens. A aventura apresenta as regras básicas do sistema conforme os PJs avançam, mas como muitas delas são trazidas de forma resumidas e adaptadas podem ocorrer dúvidas e para esses casos você vai precisar do Livro do Jogador.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a estória que interessa para a sessão e traz os acontecimentos relevantes até o início da presente aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma sensação ampla do que os personagens jogadores devem estar fazendo. Por fim, a Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações ou fatos que os jogadores podem utilizar para fazer seus personagens entrarem nessa aventura.

PLANO DE FUNDO

Muitos séculos atrás um reino anão decidiu construir uma fortificação que atuava como centro diplomático e posto comercial e durante essa construção descobriram um grande depósito de sal. Com a masmorra principal concluída, a qual foi nomeada como Stonefast, os anões escavaram acima dela um novo complexo para minerar o sal, mas com o início das Guerras Orc um exército orc marchou contra a fortificação.

Apesar de Stonefast não ter caído os anões sofreram muitas baixas. Sem alternativa, os sobreviventes retornaram para o seu reino. Eles selaram o forte e deixaram para trás todos os seus tesouros. Com o passar dos anos a localização do complexo foi esquecida e os anões não retornaram para reivindicar suas posses.

Assim, por muito tempo, permaneceu até que um ambicioso mago, Zanzer Tem, descobriu pistas da localização da fortificação anã em textos antigos. Em busca dos tesouros esquecidos dos anões Zanzer partiu para localizar o paradeiro da fortaleza. O mago aliou-se à Guilda de Ladrões da vila local e passou alguns anos acumulando poder e ouro para financiar a sua busca por Stonefast. Finalmente o mago



Zanzer encontrou a entrada para a mina de sal e a assumiu como sua base de operações.

Usando seus contatos com a Guilda de Ladrões e também forjando alianças com tribos de criaturas, Zanzer ocupou a masmorra e começou a empregar mão de obra escrava para explorar a mina de sal e também para preparar uma futura expedição exploratória.

Recentemente o mago encontrou a entrada de Stonefast, uma caverna que devido a desmoronamentos estava oculta, e também um conveniente alçapão que liga a sua masmorra ao forte anão. Esse fato animou Zanzer, que se viu perto de encontrar os tesouros abandonados, mas houve um contratempo que pode por tudo a perder.

Um jovem dragão branco chamado Kamro invadiu Stonefast e o reivindicou como seu covil. Dúzias de goblins foram mortos em uma vã tentativa de expulsá-lo e o mago está muito preocupado que o dragão chegue ao tesouro anão antes dele. Devido a essa situação Zanzer decidiu usar seus contatos, especialmente com a Guilda de Ladrões, para sequestrar pessoas habilidosas e capazes que poderiam ser usadas tanto em sua mina de sal como em um novo ataque ao dragão Kamro.



VISÃO GERAL

A *Fuga da Dungeon de Zanzer* é uma aventura clássica de *Dungeons & Dragons* focada na exploração de masmorra e combate que também busca ensinar os pilares do sistema. **Os jogadores não precisam criar antecipadamente os seus personagens, eles serão gerados no transcórre da aventura.** O objetivo principal dos personagens-jogadores é fugir da masmorra do mago.

A aventura é dividida em três partes. Na parte 1 os jogadores acordam no interior da principal cela da *Dungeon de Zanzer*, se conhecem e conhecem Axel. Na parte 2 o grupo trama e executa uma fuga. E na parte 3, já com acesso ao interior da masmorra, os jogadores exploram, se armam, lutam, encontram aliados e tentam fugir.

GANCHO DE AVENTURA

O material original da caixa preta da Grow traz vários ganchos para os personagens entrarem na aventura, mas todos envolvem o mesmo enredo: o sequestro do PJ da vila mais próxima da masmorra para trabalhar como escravo nas minas de sal de Zanzer Tem e no futuro ser usado pelo mago em um ataque ao dragão Kamro.

Considerando que para o início da aventura é necessário o sequestro e a inconsciência de todos os personagens dos jogadores recomenda-se que esta parte seja **apenas interpretativa**, sem lances de dados e nem o consumo de recursos dos personagens que serão levados à força.

Uma possibilidade é o PJ ser contratado como mensageiro, por 1po, para entregar um lagarto de 1,20m à Zanzer Tem. Ao concluir a tarefa ele adormece.

Outro gancho é o PJ estar na taverna Chifre do Unicórnio e a última coisa que ele se lembra antes de apagar é de beber licor com um ou uma estranho/estranha.

Por fim, a última coisa que o personagem se lembra é de ter sido atingido na cabeça quando andava em um beco, ou de ter sido atingido e derrubado por dois estranhos que perguntavam se ele queria trabalhar nas minas de sal do mago Zanzer.



PARTE 1: O DESPERTAR

Salas 1 e 2 – Cella Principal

Vocês despertam em uma sala tétrica. O chão e três paredes são de rocha sólida, mas a quarta é feita de grossas barras de ferro. Vocês estão presos!

Todos os PJs acordam na **Sala 1** e estão apenas com roupas normais, sem qualquer arma ou armadura. As paredes são de pedra sólida e as grades de ferro, impossíveis de romper pela força. A fechadura também é impossível de ser aberta sem ferramentas. Depois das grades há um pequeno corredor e uma porta de madeira a leste. **Entregue a cada jogador uma ficha de personagem e cada um deles deve escolher e anotar na ficha um nome, uma raça, idiomas, um antecedente e um alinhamento** para o seu personagem. O **nome** ele deve ser escolhido entre a seguinte lista: Barab, Carok, Dent, Fura, Hector, Jala, Huggin ou Pike. Depois cada jogador deve escolher uma **raça**.

Raças

Todo personagem pertence a uma **raça** e a sua escolha reflete a qual povo e cultura ele faz parte. Cada jogador deve escolher uma das raças a seguir:

Anão – Os anões são guerreiros, mineradores e forjadores. O jogador deve decidir se o seu anão será um anão da colina ou da montanha.

Elfo – Um povo mágico de vida longa e orelhas pontiagudas. O jogador deve decidir se ele será um alto-elfo ou um elfo silvestre.

Humano – O povo mais numeroso e o mais adaptável de todas as raças.

Pequenino – Povo pequeno, alegre e curioso. O jogador deve decidir se o seu PJ é um pequenino pês-ligeiros ou robusto.

Draconato – Descendente de dragões, são a combinação de dragões e humanoides.

Gnomo – Inventivos, dedicados e fascinados pela vida. O jogador deve escolher ser um gnomo dos bosques ou das rochas.

Meio-Elfo – O fruto da união entre humanos e elfos e vagam entre esses mundos.

Meio-Orc – O fruto da união entre humanos e orcs e vagam entre esses mundos.

Tiferino – Povo descendente de humanos que selaram pactos com diabos. Possuem chifres, caudas e olhos de cores sólidas.

Cada jogador deve anotar agora os **idiomas** que ele sabe falar. Todos sabem falar, ler e escrever no idioma Comum. Também sabem falar o idioma de sua raça, ou seja, elfos falam e escrevem Elfico, anão falam Anão, pequeninos falam Pequenino, draconatos falam Dracônico, gnomos falam Gnômico, tiferinos falam Infernal, meio-elfos falam também Elfico e um idioma extra, os meio-orcs falam Orc, os altos elfos ganham um idioma extra e os humanos também sabem falar uma língua extra.

Idiomas

A raça e os antecedentes, e às vezes a sua classe, definem quais os idiomas o personagem-jogador fala e escreve.

Os idiomas comuns e acessíveis a todos são: Comum, Anão, Élfico, Gigante, Gnômico, Goblin, Pequenino e Orc.

Já os idiomas exóticos só podem ser adquiridos se o personagem o receber devido a sua raça, antecedente ou classe, ou com permissão do Mestre, e entre eles estão: Abissal, Celestial, Dialeto Obscuro, Dracônico, Infernal, Primordial, Silvestre e Subcomum.

Agora cada jogador também deverá escolher um **antecedente**. Os idiomas extras que os antecedentes fornecem devem ser escolhidos entre aqueles da lista de idiomas comuns na caixa acima.

Antecedentes

Os **antecedentes** revelam um pouco do passado do seu personagem e de onde ele veio. Você deve também responder o porquê do seu personagem começar a se aventurar. Cada jogador deve escolher um dos seguintes antecedentes:

Acólito – Você é um religioso. Você começa sabendo 2 idiomas extras.

Artesão de Guilda – Você é um profissional de uma cidade. Ganha +1 idioma.

Artista – Você vive da arte.

Charlatão – Você é um trapaceiro.

Criminoso – Você vive do crime.

Eremita – Você viveu em isolamento. Começa o jogo com 1 idioma extra.

Forasteiro – Você cresceu nos ermos. Começa o jogo com 1 idioma extra.

Herói do Povo – Você é um campeão dos humildes e seu destino é enfrentar tiranos.

Marinheiro – Você viveu e serviu muito tempo em uma embarcação.

Criança de Rua – Você foi um órfão que vive sozinho nas ruas.

Nobre – Você possui um título de nobreza. Começa o jogo com 1 idioma extra.

Sábio – Você é um intelectual e mestre na sua área de estudo. Ganha +2 idiomas extras.

Soldado – Você treinou para a guerra e pode ter servido em uma organização militar.

Os jogadores também devem anotar que, que todos os personagens possuem o **deslocamento** de 9m por turno, com exceção dos anões, pequeninos e gnomos que se deslocam só 7,5m e os elfos silvestres que se deslocam 10,5m, e que todos possuem **+2 de bônus de proficiência** (esse bônus é utilizado nas armas e habilidades que eles sabem utilizar).

E, por fim, cada jogador deve escolher um **alinhamento** para o seu personagem.

Alinhamento

O **alinhamento** descreve, em linhas gerais, as atitudes éticas do seu personagem. O alinhamento é uma combinação de dois fatores: um que identifica a moralidade (bom, mau ou neutro, sendo comum o DM proibir alinhamentos malignos) e outro que descreve a atitude para com a sociedade e a ordem (ordeiro, caótico ou neutro). Os jogadores devem escolher e anotar em sua ficha de personagem um dos seguintes alinhamentos:

Ordeiro e bom (OB) – Faz o que a sociedade espera, segue a lei.

Neutro e bom (NB) – Faz o melhor para ajudar quem precisa.

Caótico e bom (CB) – Segue sua consciência e não se importa com o que os outros pensam.

Ordeiro e neutro (ON) – Segue a lei, tradição ou código pessoal.

Neutro (N) – Um personagem neutro faz o que achar melhor naquele momento.

Caótico e neutro (CN) – Valoriza a liberdade pessoal acima de tudo.

Ordeiro e mau (OM) – Tomam o que desejam dentro de um código.

Neutro e mau (NM) – Sem compaixão. Fazem o possível para saírem impunes.

Caótico e mau (CM) – Movido por violência, ganância, ódio e sangue.

Durante algum tempo os prisioneiros podem interagir, talvez comentando o infeliz evento que os trouxe até aqui. **Essa é uma oportunidade para que os jogadores interpretem seus personagens e forjem ligações com os demais PJs.** Então, quando o DM decidir que já se passou tempo suficiente, leia o quadro a seguir:

Um monstro peludo, carregando uma espécie de chicote, entra no corredor em frente à cela. Atrás dele vem um homem musculoso, com as mãos amarradas. A criatura para em frente à cela e diz: “Conheço seus truques, prisioneiros. Deitem-se no chão de cabeça para baixo. Não tentem nada ou vão se arrepende!”

O monstro é um hobgoblin e se chama Jerj. O homem amarrado é Axel. Eles estão na **Sala 2** e depois da ameaça ele aguarda que os PJs o obedeçam. Os jogadores podem tentar algo, mas Jerj está preparado. Se eles se recusarem a deitar Jerj os chicoteia entre as barras. Se tentarem correr até a porta da cela ele a fecha antes que a alcancem. Se os PJs tentarem se passar por doentes ou simularem uma luta entre si Jerj simplesmente joga o Axel sobre os PJs e tranca a cela. Jerj não permitirá fugas. Como último recurso ele pode convocar 12 guardas que apontam suas bestas para os prisioneiros enquanto ele joga Axel na cela.

Depois que o novo prisioneiro é deixado na cela Jerj sai e deixa os PJs e Axel sozinhos. E ele se vira para os PJs e diz:

“Meu nome é Axel. Vocês podem desamarrar minhas mãos?”

Desamarrado ou não os PJs podem querer fazer perguntas a Axel, mas como ele é um trapaceiro interesseiro ele quer 2po por resposta. Como os personagens não têm dinheiro, Axel sugere um jogo com os dados que carrega no bolso (o que força os PJs a desamarrarem-no caso aceitem o jogo). Se os PJs não jogarem vá para a parte 2.

“Se eu tirar o maior número, cada um de vocês me deve 1po quando sairmos daqui. Se qualquer um de vocês tiver um resultado maior que o meu eu lhes direi algo sobre esse lugar.”



Dito isso, ele pega do seu bolso um d20 para ele e entrega os demais dados (d4, d6, d8, d10 e d12, um de cada) para os PJs. A cada vitória Axel conta alegremente as peças de ouro que os PJs lhe devem. A cada derrota ele fala algo sobre onde estão na seguinte ordem:

- ◆ Estamos em uma masmorra.
- ◆ Estamos na masmorra de um mago.
- ◆ O nome do mago é Zanzeer Tem.
- ◆ Esse mago costuma sequestrar pessoas e comprar prisioneiros.
- ◆ Esse mago faz os cativos trabalharem como escravos nas minas de sal.

Revelada a quinta informação Axel não jogará mais, mas dirá aos PJs que eles ainda devem a ele todo o dinheiro perdido.

Prêmio em EXP. Se os PJs conseguirem que Axel revele todas as cinco informações, mesmo que percam algumas vezes, premie o grupo com 100 EXPs.

PARTE 2: FUGA!

Algum tempo depois Axel do nada se levanta no meio da cela (se os PJs não o desamarraram ainda ele consegue fazê-lo sozinho nesse instante) e desafia a todos:

“Rapazes, vocês não parecem muito fortes, nem muito espertos também; então, eu serei o chefe desta cela!”

Os PJs podem responder como quiserem, com Axel respondendo à discordância ameaçando esmurrar os desafiantes até que caíam no chão, mas antes que a discussão chegue a troca de socos todos ouvem o som da porta do corredor à frente se abrindo.

O hobgoblin entra pelo corredor carregando uma cesta de pães. Ele joga dez deles na cela: “Aproveitem a refeição”, ele zomba. “Será a última por um bom tempo.”

Jerj sai imediatamente e Axel pula até os pães e grita para que todos fiquem longe de sua comida! Pergunte aos PJs se eles vão permitir que Axel coma tudo ou vão intervir.

Atributos

Cada personagem possui seis **atributos**, que são valores que variam de 3 até 18. Os atributos são Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Para gerá-los cada jogador deve jogar por seis vezes 4d6 e somar os três maiores.

Agora cada jogador deve atribuir um desses números para cada atributo e ele já deve levar em conta a função que deseja desempenhar. Para combatentes é importante Força e Constituição. Destreza para atacar a distância e habilidades de ladrão. Inteligência para magos, Sabedoria para usuários de magia divina e Carisma para feiticeiros, por exemplo.

A raça do personagem modifica esses valores e os jogadores devem aplicar os seguintes bônus: **Humanos**, +1 em todos os atributos; **Anão da Colina**, +2 em Con e +1 em Sab; **Anão da Montanha**, +2 em Con e +2 em For; **Alto Elfo**, +2 em Des e +1 em Int; **Elfo Silvestre**, +2 em Des e +1 em Sab; **Pequeninos Pés-Ligeiros**, +2 em Des e +1 em Car; **Pequeninos Robustos**, +2 em Des e +1 em Con; **Draconato**, +2 em For e +1 em Car; **Gnomo dos Bosques**, +2 em Int e +1 em Des; **Gnomo das Rochas**, +2 em Des e +1 em Con; **Meio-Elfo**, +2 em Car e +1 em outros dois atributos; **Meio-Orc**, +2 em For e +1 em Con e **Tiferinos**, +1 em Int e +2 em Car e devem anotar o modificador do atributo.

Os **modificadores** são -2 para um atributo com valor 6-7, -1 para 8-9, 0 para 10-11, +1 para 12-13, +2 para 14-15, +3 para 16-17 e +4 para 18-19.

Os PJs podem usar a força, tentar persuadir ou mesmo enganar Axel.

Testes de Atributo

Para verificar se há sucesso ou não em uma ação, o DM pode exigir um **teste de atributo**. Após determinar qual atributo testar e qual a dificuldade (que é um número entre 5 e 30, sendo o padrão a dificuldade 15) um dado de 20 lados é lançado e seu resultado somado ao modificador do atributo. Se esse resultado for igual ou maior, ele foi bem-sucedido.

Às vezes as tentativas de dois personagens podem ser diretamente opostas. Para essa situação existe um teste especial, o **teste resistido**. Esse tipo de teste é feito como acima, mas ao invés de se comparar os seus resultados com uma dificuldade os resultados são comparados entre si. Quem obter o maior resultado vence o teste resistido e em caso de empate a situação não muda.

Para tentar pegar os pães de Axel os PJs vão precisar realizar testes resistidos de atributos (jogue 1d20 + o modificador do atributo para Axel e para o PJ que está tentando algo). Para **pegar um pão a força teste o atributo Força (Axel testa com +2)**. Para **enganá-lo use Inteligência (Axel testa com +0)**. Para tentar **persuadi-lo use Carisma (Axel testa com -1)**, e para **pegar um pão antes de Axel use Destreza (Axel testa com +0)**. Os testes devem ser testes resistidos e se dois PJs se unirem na mesma disputa podem ganhar **vantagem**.

Vantagem e Desvantagem

Algumas habilidades, magias e situações, como prestar ajuda, podem fornecer **vantagem ou desvantagem** em um teste de atributo, salvaguarda ou jogada de ataque. Ter vantagem em um teste significa jogar 2 dados de 20 lados e usar o maior resultado. Já ter desvantagem significa jogar os mesmos 2 dados de 20 lados, mas usar o resultado mais baixo.

Seja qual for a ação ela será bem barulhenta, seja pela ação em si ou pelos berros de Axel caso ele perca os seus pães. Axel também rirá muito alto da cara dos PJs enquanto come os pães caso nenhum deles não faça nada.

Devido ao barulho que ecoa nas paredes da prisão, o hobgoblin retorna:

“Que barulho é esse?” pergunta Jerj que surge no corredor. “Calem-se, ou ponho vocês para dormir!”

“Suas ameaças não nos assustam Jerj”, diz Axel. “Vamos morrer nas minas de qualquer jeito!”

Jerj olha para Axel firme e ameaçadoramente: “Seja como vocês quiserem. Se estão tão ansiosos para conhecer as minas de sal, então irão logo que eu voltar com suas algemas!”

Jerj ignora os protestos dos PJs e sai. Tão logo ele os deixa, Axel se vira para o grupo:

“Agora vocês conseguiram! Se nós não pensarmos em um plano de fuga estamos perdidos!”

Permita que os jogadores criem um plano de fuga. Axel concordará com qualquer coisa que pareça funcionar. Se o grupo não tiver ideias Axel sugere que deixem Jerj algemar um deles e então os outros o atacam de surpresa.

O que eu posso fazer?

No seu turno, você pode **mover**-se uma distância até o seu deslocamento total e realizar uma **ação**. Você decide qual ação fará primeiro e pode usar sua ação em meio ao seu deslocamento. Entre as suas ações estão: Atacar, Ajudar (dá vantagem a um aliado em uma tarefa), Conjurar Magia, Correr (duplica o seu deslocamento), Desengajar (deslocar-se sem sofrer um ataque de oportunidade), Esquivar (ataques contra o PJ sofrem desvantagem) Procurar e Usar Objeto.

Características de classe, magias e outras habilidades podem permitir que você execute uma ação adicional no seu turno, essa ação é chamada de **ação bônus**.

Algumas situações que o DM apontará permitem que você realize uma ação especial chamada **reação**. Trata-se de uma resposta imediata a uma ação. Ex. ataque de oportunidade (veja à frente). Por fim, existem pequenas ações, como falar, que não exigem uma ação.

Outro possível plano é que um deles caia e finja-se de muito doente. Quando Jerj abrir a cela para retirá-lo todo o grupo ataca. De qualquer forma, um plano que espere Jerj entrar na cela antes de atacar tem grande chance e ser bem-sucedido.



Depois de algum tempo:

Jerj retorna trazendo vários Goblins assistentes. “Recuem!”, ele ordena grosseiramente, pegando a chave e girando-a na fechadura.

Jerj volta acompanhado por um grupo de goblin com o mesmo número de indivíduos que dos PJs. Os jogadores devem colocar seu plano em ação (ou usar o de Axel). Jerj está irritado e se provocado ele vai cometer erros! Nenhum dos goblins ou Jerj está armado e também nenhum deles porta nenhuma armadura. Seja qual for o plano, esse encontro terminará em **combate** dentro da **Sala 1**, um lugar apertado e que exigirá dos PJs habilidade para se posicionarem entre vários atacantes.

Ataque de Oportunidade

Em meio à luta todos procuram uma chance ou uma brecha nas defesas para golpear o inimigo. Esse golpe é chamado de ataque de oportunidade. Sempre que um inimigo mover-se para fora do alcance de um combatente, esse combatente pode usar sua **reação** para atacá-lo com uma arma de combate corpo-a-corpo. O alcance é definido pela arma utilizada (geralmente 1,5m) e o ataque ocorre antes do alvo sair do alcance. Como a reação do personagem é utilizada, apenas 1 ataque de oportunidade pode ser desferido por combatente por turno.

O combate que começará só se encerrará com a derrota de Jerj e de todos os goblins ou com a derrota de todos os personagens-jogadores e de Axel.

Combate

O caos do combate é gerido por ciclos de rodadas e turnos. Uma **rodada** demora cerca de 6 segundos e dentro dela cada um dos combatentes tem seu **turno**. No seu turno o personagem pode mover-se até o máximo do seu deslocamento e realizar uma ação, normalmente atacar.

1 - Determine surpresa - O DM decide se alguém está surpreso (se estiver não age).

2 - Determine posições - O DM determina as posições iniciais dos personagens.

3 - Determine a iniciativa - Todos os combatentes jogam a iniciativa, que é um teste de atributo, no caso de Destreza. Axel joga com +0, Jerj com +1 e os goblins com +2.

4 - Siga a ordem - Cada um age em seu turno na ordem decrecente da iniciativa.

4.1 - Para atacar jogue 1d20 e some os modificadores apropriados. Nesse combate os PJs estão lutando sem armas. Para um ataque desarmado some o seu bônus de proficiência (que é +2) com o seu modificador de Força. Axel ataca com +4, Jerj com +3 e os goblins com +1. Se o resultado for igual ou maior que a CA (Classe de armadura) do alvo o ataque acertou. Os goblins têm CA 12, Jerj tem CA 11, Axel CA 10 e os PJs possuem CA 10 + seu modificador de Destreza.

4.2 - O dano causado é definido pela sua arma. Nesse combate nenhum das partes possui armas. Um ataque desarmado que os PJs acertem causa 1 + o modificador de Força pontos de dano. Cada goblin causa 1 ponto de dano e o Jerj causa 2 pontos de dano.

4.3 - O dano subtrai os pontos de vida (PVs) do alvo que se caírem a zero o alvo é derrotado e fica inconsciente. Cada PJ possui, aqui, 10 pontos de vida. Axel e Jerj têm 11 e cada goblin têm 7 pontos de vida.

5 - Próxima rodada - Quando todos tiverem agidos em seus turnos a rodada termina. Repita do passo 4 até que todos os integrantes de um lado caiam inconscientes.



As raças que os jogadores escolheram podem carregar traços raciais úteis para o combate, vantagens que podem ajudá-los.

No quadro a seguir estão os principais traços das raças que podem ser úteis. Cada jogador deve verificar se a raça que escolheu para o seu personagem possui algum desses traços, anotá-lo na sua ficha e efetuar as alterações nos valores da sua ficha.

Traços Raciais

Anão da Colina: *Tenacidade Anã*. Seu máximo de pontos de vida aumentam em 1, e cada vez que sobe um nível recebe 1 PV extra.

Pequeninos Pés-Leves e Robustos: *Sortudo*. Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Draconato: *Ancestral Dracônico*. Escolha um tipo de dragão: azul, bronze (elétrico), branco, prata (gélido), negro, cobre (ácido), Verde (veneno) e vermelho, latão, ouro (ígneo).

Ataque de Sopro. Com uma ação você pode lançar o sopro em uma linha a até 9m (azul, bronze, cobre, latão, negro) ou cone de 4,5m (branco, ouro, prata, verde e vermelho) e causar 2d6 de dano igual ao tipo de dragão se o alvo falhar em uma salvaguarda de Des (Contra gélido e venenoso), ou ½ se bem-sucedido, contra 10 + seu mod de Con. Você só pode utilizá-lo novamente após um descanso. *Resistência a Dano*. Você tem resistência ao tipo de dano do seu sopro.

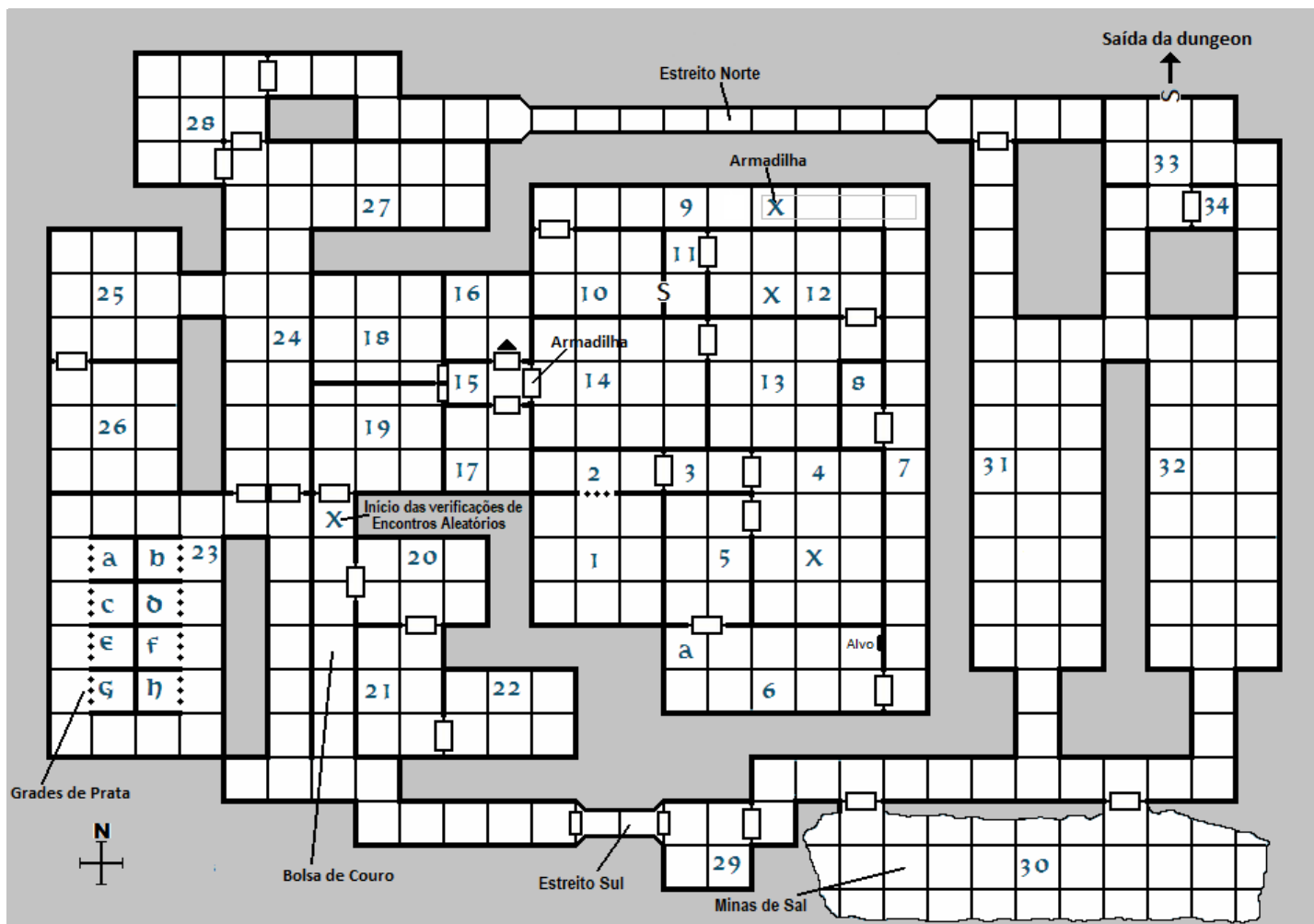
Elfos e Meio-Elfos: *Ancestralidade Feérica*. Nenhum tipo de magia pode colocá-lo para dormir, e você tem vantagem em salvaguardas contra ser enfeitado.

Meio-Orc: *Resistência Implacável*. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida, mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até um descanso longo. *Ataques Selvagens*. Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.

Tiferino: *Resistência Infernal*. Você possui resistência a dano ígneo (você sofre apenas metade do dano desse tipo).

Caso os personagens-jogadores e Axel sejam derrotados, o grupo irá acordar na cela na Sala 1 e eles precisarão de um outro plano. Mas caso vençam os jogadores precisam decidir o que farão com Jerj e os goblins. Se revistados, cada um carrega uma **Poção da Cura** que restaura até 2d4+2 pontos de vida. Os PJs podem usar as algemas que Jerj trouxe para prendê-los, ou apenas atirá-los na cela onde estavam.

Prêmio em EXP. Se os jogadores criaram um plano, e esse plano os ajudou a fugir, premie-os com 100 EXPs.



PARTE 3: A MASMORRA DE ZANZER TEM

Agora os personagens têm acesso ao restante da masmorra, estão agora na área 3 e precisam explorar o complexo para encontrar uma forma de fugir.

Características Gerais

A Dungeon de Zanzer é um labirinto basicamente linear. Construído por anões ainda é sólido e possui apenas um nível.

Teto. O teto está a 2,5m de altura, com exceção do teto das minas de sal na área 30 e áreas 31 e 32, onde alcança até 3,3m.

Portas. As portas têm 2m de altura, 1,5m de largura e 15cm de madeira. Todas em bom estado (CA 15, 10 PVs).

Paredes. As paredes são feitas de blocos de pedra encaixados e argamassa.

Luz. A masmorra, com poucas exceções, é bem iluminada por tochas presas às paredes. As exceções estão apontadas nas descrições das áreas.

Histórico

A masmorra que serve de base de operações para Zanzer foi construída há muito tempo por anões que descobriram a mina de sal após a construção de Stonefast. Quando a sua escavação foi finalmente concluída, a Guerra Orc forçou os anões a abandoná-la e assim permaneceu por muito tempo. Zanzer, em sua busca pelo tesouro anão deixado para trás, encontrou a masmorra e a transformou em sua morada e base para encontrar e explorar a antiga fortaleza. A satisfação da recente descoberta da entrada para Stonefast foi frustrada com o ataque e invasão do dragão Kamro.

Situação Atual

Zanzer ainda usa a masmorra para obter dinheiro e influência, mas sua preocupação está agora no dragão Kamro. Ele ordenou que indivíduos habilidosos fossem sequestrados. Ele planeja utilizá-los em uma investida final ao dragão e caso não sejam úteis para esse fim ainda poderão trabalhar até morrer em sua mina de sal.



Sala 3 – Acesso Curto

Ao abrir a porta para a próxima sala, um grito estridente e assustador soa de dentro.

Ao abrir a porta para a **Sala 3** os PJs surpreendem um goblin que grita de susto.

Surpresa

O Dungeon Master determina quem pode ou não ser surpreendido. Um personagem surpreso não pode agir no primeiro turno de combate. Se nenhum dos dois lados tomou medidas para evitar ser descoberto, então os dois se percebem imediatamente e não há surpresa. No caso presente é provável que o goblin e os jogadores sejam surpreendidos e ambos nada façam no primeiro turno.

Jogue Iniciativa para ambos os lados, se o goblin (que testa com +2) ganhar ele foge (ele está no outro extremo da sala, ou seja, está fora de alcance dos PJs). Se os PJs ganharem eles podem se aproximar e atacá-lo (use as regras apresentadas na pg. 09).

Sala 4 – Antesala

Ao penetrar nesta sala vocês ouvem um homem gritar: “Fuja! Cuidado, Javal!”

Assim que Axel e os PJs entram na sala, dois guardas entram pela outra porta. Os guardas atacam imediatamente. Ambos usam armadura, mas não portam armas (os guardas não esperavam problemas). Para o Combate use as regras na pg. 09, mas a CA, PVs e Iniciativa dos guardas são as abaixo.

Guardas

Humanoide Médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/8 (25 EXP)

Ações

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m, 1 alvo. **Dano:** 1 contundente.

Após derrotarem os dois guardas, os PJs têm alguns minutos para revistar a sala. Mas antes disso **os jogadores precisam escolher as classes** de seus personagens:

Classes de Personagens e Nível

Classe é a definição essencial daquilo que o seu personagem é capaz de fazer. É mais que uma profissão, é uma vocação, que também molda a forma como o personagem enxerga o mundo à volta.

A sua **classe** concede características especiais, define qual o seu dado de vida (que determina a sua quantidade de pontos de vida), define qual o seu atributo primário (o atributo principal) e diz quais armaduras e armas você sabe usar (que você aplica o seu bônus de proficiência).

O **nível** diz o quanto o personagem é experiente. Quanto maior o nível mais poderoso ele é. Os PJs começam suas carreiras como aventureiros no 1º nível. Os jogadores devem anotar o número “1” na sua ficha ao lado do nome da classe. Nas descrições a seguir há conceitos novos, como perícias, que serão explicados mais adiante, agora basta que os jogadores anotem tudo em suas fichas. Existem **12 classes: bárbaro, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro, guardião, guerreiro, ladino, mago, monge e paladino**. Os jogadores devem agora escolher uma para o seu personagem. Entregue aos jogadores todos os quadros de resumo de classe que estão no apêndice A da aventura e permita que cada jogador escolha e anotar tudo na sua ficha de personagem.

Após escolherem, os jogadores devem anotar na sua ficha a classe, nível 1, seus novos pontos de vida (calculados conforme a classe), suas características de classe e as armas e armaduras que sabem usar.

De volta à **área 4** os jogadores agora podem revistar a sala. Com os guardas há **2 poções de cura** que restaram até 2d4+2 pontos de vida e **2 Armaduras de Couro**. No centro da sala (no “x”) há um amontoado de roupas e armaduras. Nela os PJs encontram **2 Cotas de Malha Parcial, 3 Armaduras Acolchoadas, 2 Escudos de madeira e 2 Bolsas de Componentes** para magias.

Armaduras

Uma armadura é uma roupa ou traje especial que tem o propósito de proteger. São divididas em Leves, Médias e Pesadas e é a Classe que determina quais que o PJ pode usar. São as armaduras que determinam a Classe de Armadura (CA) de quem as usa. Para esse fim observe as regras de cada armadura. Uma Armadura Acolchoada ou Armadura de Couro (que são armaduras Leves) fornecem uma CA igual a 11+ mod de destreza, já uma Cota de Malha Parcial (uma armadura Média) fornece uma CA igual 13+ mod (máx de +2) de destreza. Um Escudo fornece +2 na CA, mas não permite o uso de itens ou armas que exigem as duas mãos.

Os jogadores podem escolher a armadura que quiserem e puderem. Devem anotar e calcular a sua CA conforme as regras acima.

Logo após os PJs concluírem suas buscas a porta que dá acesso à sala 5 se abre:

A porta abre com um rangido, e um hobgoblin rosna: “O que é isso?” Atrás dele estão outros membros da espécie.

Um grupo de hobgoblins está entrando na **Sala 4** pela porta que leva à **Sala 5**. Existe 1 para cada PJ. O líder carrega um saco com duas ametistas (valem 100po cada) e duas **poções de cura** (que cura até 2d4+2 PVs).

Hobgoblin

Humanoide Médio (goblinoide), ordeiro e mau

Classe de Armadura 14 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 2 concussão.

Para o Combate use as regras na pg. 08, mas a CA e PVs dos hobgoblins são os indicados no bloco de estatísticas acima, assim como os jogadores, que agora têm sua CA definida pela sua armadura e seus pontos de vida definidos pela sua Classe. Durante o combate o mestre deve observar a habilidade especial Vantagem Marcial que os hobgoblins possuem.

Sala 5 – Arsenal

A porta range alto e a luz de tochas ilumina o ambiente. Felizmente, não há outros sons vindos dali.

ATENÇÃO: se algum jogador perdeu seu personagem ele pode iniciar com um novo nesse momento. Os novos PJs estarão aqui, amarrados, vendados e ajoelhados no chão. Os hobgoblins estavam levando-os para a cela quando os fugitivos os interromperam.

As paredes desta sala estão decoradas com armas de combate corpo a corpo, **conforme tabela abaixo**. Os PJs podem escolher, mas existe apenas uma de cada tipo.

Armas

As armas são classificadas em arma de combate corpo a corpo, quando é usada para atacar um alvo a até 1,5m, e em arma de combate à distância, quando ela é capaz atacar alvos mais distantes. Cada classe define quais armas um PJ pode usar (que ele é proficiente) e as armas podem contar com propriedades especiais que pode alterar seu uso, como: Acuidade (o atacante pode escolher qual modificar usar, entre Força e Destreza), Leve (ideal para lutar com 2 armas), Arremesso (a arma pode ser lançada), Versátil (pode ser usada com 1 ou 2 mãos, e se usado com as 2 mãos o dano muda), Pesada (PJs pequenos sofrem desvantagem ao usá-la) e Duas mãos (usada só com duas mãos).

Por fim, cada hobgoblin derrotado deixa uma cota de malha marcial que os personagens dos jogadores podem usar (se as suas classes forem proficientes).



Nome	Dano	Peso	Propriedades
<i>Armas Simples</i>			
Adaga	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, Leve, Arremesso (distância 6/18)
Espada Curta	1d6 perfurante	1 kg	Acuidade, leve
Lança	1d6 perfurante	1,5 kg	Arremesso (distância 6/18), Versátil (1d8)
Maça	1d6 concussão	2 kg	–
Clava	1d4 concussão	1 kg	Leve
<i>Armas Marciais</i>			
Espada Longa	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)
Machado de Batalha	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)
Machado Grande	1d12 cortante	3,5 kg	Pesada, duas mãos
Martelo de Guerra	1d8 concussão	1 kg	Versátil (1d10)
Espada Grande	2d6 cortante	3 kg	Pesada, duas mãos

Ataques com Armas

Cada jogador deve calcular os seus ataques. Ataques com armas de ataque corpo a corpo usam o atributo Força (com exceção das armas com Acuidade) e o seu cálculo é Modificador de Força + Bônus de Proficiência (que nesse momento é +2). Armas de ataque à distância usam o mesmo cálculo, mas o atributo utilizado é Destreza no lugar de força. O dano causado é o indicado somado ao modificador do atributo usado no ataque. Armas de combate à distância também possuem propriedades especiais como Munição (gasta munição a cada uso), Alcance (o 1º valor é o alcance normal, o 2º é o máximo. Atirar além do alcance normal impõe desvantagem) e Recarga (você só pode disparar 1 vez por ação). Se no seu ataque você tirar um 20 no d20 o seu ataque acerta não importa a CA do alvo e causa um acerto crítica, que é quando você joga o dobro de dados de dano. Já quando você tirar um 1 no d20 o seu ataque sempre erra.

Quando os PJs estiverem com suas armas, leia, em voz alta, o texto do quadro a seguir:

Gargalhadas altas, guturais vem da sala ao lado. O som de botas pesadas ecoa pela porta. Parece que vários seres se aproximam desta sala.

Três gnolls estão vindo pela **Sala 6** e irão abrir a porta em 1 rodada. **Caso os PJs se escondam, os gnolls ficarão surpresos.** Os gnolls combatem sem hesitar. Um deles carrega duas **Poções de Cura** (recupera 2d4+2 PVs cada) e os demais carregam um bracelete de ouro que vale 250 po cada.

Novamente para o combate use as regras na pg. 09 fazendo os ajustes necessários.

Nome	Dano	Peso	Propriedades
<i>Armas Simples</i>			
Arco Curto	1d6 perfurante	1 kg	Duas mãos, Munição (alcance 24/96)
Besta Leve	1d8 perfurante	2,5 kg	Duas mãos, Munição (alcance 24/96), Recarga
Funda	1d4 contundente	-	Munição (alcance 9/36)
<i>Armas Marciais</i>			
Arco Longo	1d8 perfurante	1 kg	Duas mãos, Munição (alcance 45/180), Pesado
Besta de Mão	1d6 perfurante	1,5 kg	Leve, Munição (alcance 9/36), Recarga
Besta Pesada	1d10 perfurante	9 kg	Duas mãos, Munição (alcance 30/120), Pesado, Recarga

Gnoll

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

Idiomas Gnoll

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Frenesi. Ao reduzir a 0 pontos de vida uma criatura com um ataque corpo-a-corpo no seu turno ele pode usar uma ação bônus para se mover ½ do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4+2) perfurante.

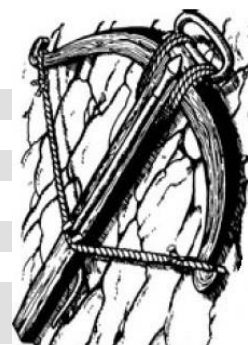
Clava. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4+2) contundente.

Sala 6 – Arsenal

A porta abre silenciosamente. A sala atrás dela está quieta. Ouve-se apenas o som das tochas queimando.

ATENÇÃO: se algum jogador perdeu seu personagem, se ele desejar, haverá um novo aqui, caído e amarrado no chão. Os gnolls estavam levando-o para a prisão.

As paredes desta sala estão decoradas com armas de ataque à distância e flechas, conforme a tabela que segue. Os PJs podem pegar o que quiserem, mas há apenas uma de cada tipo, 50 flechas, 50 virotes (munição para as bestas) e 20 pedras para funda. Também há várias aljavas e estojos para guardar e carregar munição que o grupo pode usar.





Sala 7 – Corredor Longo

A porta abre-se com um rangido, revelando um longo e úmido corredor. Lá do fundo uma voz tímida pergunta: “Quem vem lá?”

Um goblin da extremidade oposta do longo corredor é quem pergunta. Assim que ele avistar os PJs ele soará o alarme e em seguida atacará com uma funda. Na rodada seguinte, um orc toma o seu lugar e outro orc coloca a cabeça para fora da porta que leva à **Sala 8**. Ambos disparam bestas contra os PJs (utilize a ficha do goblin apresentada na pg. 39, com exceção o acréscimo que possui uma funda, atacando com +3 e causando 1d4+2 de dano).

O orc que ataca da **Sala 8** está com meia cobertura (com apenas a cabeça e ombros para fora), o que fornece +2 de bônus na CA e nos testes de salvaguarda de Destreza. Os orcs e o goblin não iniciarão um combate corpo a corpo, se os PJs fizerem isso (se aproximando o suficiente para atacar em corpo-a-corpo) o goblin foge e os orcs ficam e lutam com suas espadas curtas.

Orc

Humanoide médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 15 (2d8+6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Perícias: Intimidação +2

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode mover-se até o máximo do seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

Ações

Espada Curta. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) cortante.

Besta Leve. Arma de Combate à Distância: +3 para acertar, alcance de 24/96m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) perfurante.

Cada orc possui uma **Espada Curta** e uma **Besta Leve**. Instantes depois do fim do combate, os PJs ouvem algo. Um rangido que parece longe de uma pesada porta sendo fechada ecoa pelo corredor.

Sala 8 – Depósito

Nesta sala há um armário de madeira, nela há apenas uma pequena caixa, mas que contém uma pérola que vale 100po e uma poção de cura (que recupera 2d4+2 PVs).

Perícias

Chegou a hora dos jogadores escolherem a anotarem as perícias de seus personagens. Cada atributo representa uma ampla gama de habilidades, já as perícias representam um aspecto específico de um atributo e a proficiência em uma perícia representa o foco nesse aspecto. Ao usar uma perícia você aplica o modificador do atributo e o bônus de proficiência, em um teste de atributo você usa apenas o modificador do atributo.

Os jogadores devem agora definir quais perícias eles são treinados. Para isso o primeiro passo é verificar a sua raça. Todos os elfos ganham proficiência em Percepção. Todos os Meio-Elfos ganham proficiência em duas perícias quaisquer e Meio-orcs ganham proficiência em Intimidação. O segundo passo é examinar o seu antecedente. Cada antecedente concede duas perícias que os jogadores devem marcar em sua ficha: **Acólito** (Intuição e Religião); **Artesão de Guilda** (Intuição e Persuasão); **Artista** (Acrobacia e Atuação); **Charlatão** (Enganação e Prestidigitação); **Criminoso** (Enganação e Furtividade); **Eremita** (Medicina e Religião); **Forasteiro** (Atletismo e Sobrevivência); **Herói do Povo** (Lidar com Animais e Sobrevivência); **Marinheiro** (Atletismo e Percepção); **Criança de Rua** (Furtividade e Prestidigitação); **Nobre** (História e Persuasão); **Sábio** (Arcanismo e História) ou **Soldado** (Atletismo e Intimidação).

O último passo é selecionar as perícias conhecidas pela sua classe. Cada classe fornece um grupo de perícias e o jogador deve selecionar uma ou mais dessas perícias para ser proficiência.

Bárbaro (Escolha duas entre Atletismo, Intimidação, Lidar com Animais, Natureza, Percepção e Sobrevivência); **Bardo** (Escolha três quaisquer); **Bruxo** (Escolha duas perícias entre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião); **Clérigo** (Escolha duas entre

História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião); **Druida** (Escolha duas entre Arcanismo, Intuição, Lidar com Animais, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência); **Feiticeiro** (Escolha duas entre Arcanismo, Enganação, Intimidação, Intuição, Persuasão e Religião); **Guardião** (Escolha três dentre Atletismo, Furtividade, Intuição, Investigação, Lidar com animais, Natureza, Percepção e Sobrevivência); **Guerreiro** (Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, História, Intimidação, Intuição, Lidar com Animais, Percepção e Sobrevivência); **Ladino** (Escolha quatro dentre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação); **Mago** (Escolha duas entre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião); **Monge** (Escolha duas entre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História, Intuição e Religião) ou **Paladino** (Escolha duas entre Atletismo, Intimidação, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião). Se o personagem já possuir alguma dessas perícias devido ao seu antecedente ele deve escolher outra em seu lugar entre as demais.

Sala 9 – Corredor Longo

Nessa parte deste longo corredor **há uma armadilha de fosso** que pode ser **percebida** ou encontrada pelos PJs. Para isso o primeiro PJ que se aproximar precisa possuir Percepção Passiva igual ou superior a 15, ou procurar por armadilhas com um teste da perícia Percepção contra CD 15.

Percepção Passiva e Sentidos

Os sentidos dos personagens são regidos pelo atributo Sabedoria. Para verificar se um personagem consegue ver, ouvir ou sentir algo é realizado um teste de atributo, ou da perícia Percepção. Além disso, também existe um teste especial que não envolve uma jogada de dados. A **Percepção Passiva** é uma média e gera um valor que é comparado pelo mestre, em segredo, a CD da situação a ser verificada, se for igual ou superior o teste é bem-sucedido. A percepção passiva dos PJs é igual a 10 + o modificador de Sabedoria + o bônus de proficiência (que é +2) se o PJ for proficiente em Percepção.

Quando o primeiro PJ pisar no quarto quadrado (onde há um “x” no mapa), e ele não possuir Percepção Passiva 15 ou mais, ou não declarar que procura por armadilhas ou, caso procure, não passar em um teste de Percepção CD 15, o chão desaparece debaixo dele até o fim do corredor (toda a área marcada) revelando um fosso de 3m.

Se o PJ perceber a armadilha, ele pode evitar pisar no local que a dispara. Ele pode então instruir os demais para evitar a armadilha (pule os próximos dois parágrafos, mas os jogadores devem agora anotar as suas salvaguardas).

Caso a armadilha dispare todos os personagens jogadores e não-jogadores (como Axel) que estiverem nesses quadrados (demarcados no mapa) devem fazer um teste de Salvaguarda de Destreza CD 15.

Salvaguardas

Um teste de Salvaguarda representa uma tentativa de evitar ou mitigar uma ameaça, como uma magia, armadilha ou veneno. O PJ não escolhe fazer um teste de Salvaguarda, ele é forçado a fazê-lo.

Cada Classe fornece proficiência em duas salvaguardas e os jogadores devem anotá-las na sua ficha agora: **Bárbaro** (Força e Constituição); **Bardo** (Destreza e Carisma); **Bruxo** (Sabedoria e Carisma); **Clérigo** (Sabedoria e Carisma); **Druida** (Inteligência e Sabedoria); **Feiticeiro** (Constituição e Carisma); **Guardião** (Força e Destreza); **Guerreiro** (Força e Constituição); **Ladino** (Destreza e Inteligência); **Mago** (Inteligência e Sabedoria); **Monge** (Força e Destreza) e **Paladino** (Sabedoria e Carisma).

A salvaguarda sempre é associada a um atributo. Quando o PJ for proficiente ele soma seu modificador de atributo e seu bônus de proficiência, caso não seja o teste será apenas um teste de atributo.

Todos os PJs que passarem no teste de Salvaguarda evitam cair no fosso. Aqueles que falharem caem e sofrem 1d6 pontos de dano. As paredes do fosso estão cobertas de limo e não podem ser escaladas, mas alguém pode puxar os PJs que caíram com uma corda ou similar (como um bastão).

Assim que o grupo conseguir ultrapassar a armadilha e estiver se reagrupando depois da área marcada, algo começa a acontecer:

Teias de aranha aparecem das paredes ao lado de vocês, crescendo numa velocidade assustadora!

Esta é o efeito de uma magia Teia lançada sobre o grupo. A magia preenche quatro quadrados a partir do primeiro que houver personagens. Cada PJ que comece seu turno dentro da teia, ou que entre nela, deve fazer um teste de Salvaguarda de Destreza contra CD 14. Se falhar ele ficará contido (uma criatura contida não pode se deslocar, seus ataques e salvaguardas de Destreza sofrem desvantagem e ataques contra ele ganham vantagem) enquanto a magia durar ou até se soltar. Uma criatura contida pode tentar se soltar realizando um teste de Salvaguarda de Força CD 14.

Zanzer Tem fica visível e na rodada seguinte. Ele está no fundo do corredor, ao lado da porta que leva à **Sala 10**. Ele sorri e diz:



“Vocês deveriam ter ido trabalhar nas minas de sal! Ninguém escapa da minha prisão e vive para contar a história!”

Zanzer está sob efeito da magia Armadura Arcada, o que lhe dá CA 16. No primeiro turno ele lançará a magia *Ilusão Menor* para criar a ilusão de um fosso entre ele e os PJs. Na segunda rodada ele lançará *Enfeitiçar Pessoa* sobre o PJ que aparenta ser o mais forte e na terceira e quarta rodada ele conjura *Misseis Mágicos* para atacar (a descrição das magias está no segundo anexo). Depois da quarta rodada lançando magias, ou se a qualquer momento Zanzer for atacado, ou ele se sentir de alguma forma ameaçado (como os PJs cruzando o seu fosso ilusório..) ele fugirá para o interior da **Sala 10** e desaparecerá. Quando Zanzer fugir a magia Teia terminará.

Prêmio em EXP. Se os jogadores forcingem Zanzer a fugir antes da quarta rodada, premie-os com 100 EXPs.

Sala 10 – Depósito de Pilhagens

Esta sala desordenada está cheia de armas, livros, frascos, bastões, pergaminhos e dúzias de objetos variados. Parece não haver nenhuma outra saída aqui.

Aqui não há qualquer sinal de Zanzer e existem espalhados pela sala vários itens mágicos entre vários outros objetos sem valor. Quem revistar a sala encontrará **1 grimório** com a magia Sono. Se houver PJ mago aqui estará o seu grimório. Aqui há **2 Bolsas de Componentes** e se houver PJ clérigo estará aqui o seu **Símbolo Sagrado**.

Além dos itens acima existe uma **Maça+1** e dez **Flechas+1** (esse bônus de +1 deve ser somado às jogadas de ataque e dano), duas **Poções de Cura** (que recuperam até 2d4+2 pontos de vida), uma **Varinha de Segredos** (revela portas secretas e armadilhas a até 9m com o gasto de 1 carga, possui 3 cargas e recupera 1d3 cargas ao amanhecer) e uma **Espada Longa -1** (um item amaldiçoado, o PJ só consegue se livrar da espada se ele for alvo da magia Remover Maldição).

Os personagens dos jogadores, nesse momento, não têm como identificar o que cada item é capaz. A única forma de fazer isso é usando-os. Depois de pegarem o que quiserem é hora de continuar.

Aparentemente não há saída nesta sala! A única saída visível da Sala 10 leva de volta para onde os PJs vieram. Na verdade, há uma passagem secreta e o grupo precisa localizá-la para continuar.

A porta secreta (utilizada por Zanzer para fugir) está oculta atrás de uma estante na parede leste (local com um S no mapa). Para encontrá-la ou algum PJ deve possuir Percepção Passiva 14 ou maior, ou algum deles precisa declarar que está procurando algo na parede leste e passar em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 14. Por derradeiro, se usarem a **Varinha de Segredos** recém descoberta, a porta secreta é revelada automaticamente.



Sala 11 – Antessala Secreta

Ao abrirem a porta, vocês ouvem um rosnar do outro lado.

Um único lobo espera nesta sala. Ele está sozinho e se os PJs deixarem a porta secreta para a Sala 10 aberta ele tentará fugir por ela. Ele atacará só se não conseguir fugir e, mesmo assim, se os PJs testarem e forem bem sucedidos em um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 13 o lobo se acalmará e fugirá sem atacar mais ninguém.

Lobo

Fera Média, sem alinhamento

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
12(+1)	15(+2)	12(+1)	3(-4)	12(+1)	6(-2)

Perícias: Percepção +3, Furtividade +4

Sentidos Percepção passiva 13

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Audição e Olfato Apurados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) de audição ou olfato.

Tática de Grupo. Tem vantagem nos ataques contra um criatura, se ao menos 1 aliado seu, não incapacitado, estiver a até 1,5m da criatura-alvo.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (2d4+2) perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida em uma salvaguarda de Força CD 11 ou fica caída.

Se revistarem a sala encontrarão uma **Varinha de Detectar Magia** com uma carga (ao custo de 1 carga você sente a presença de tudo que for mágico em um raio de 9m e vê a sua aura mágica) e um par de luvas de couro comum.

Sala 12 – Depósito de Pilhagens

No centro desta sala está uma grande pilha de moedas de ouro e as prateleiras estão abarrotadas de suprimentos.

Existe um total de **5.800po divididas em 10 sacos** (cada 100 moedas pesa 1kg, logo, cada saco pesa 5,8kg) e há **1 adaga, 1 clava, 1 espada curta, 1 espada longa**, 12 pinos de ferro, 1 ração de viagem, 6 tochas, **1 Ferramentas de Ladrão** e 1 corda de cânhamo com 15m de comprimento.

No local com “x” há uma pequena portinhola debaixo de um saco de moedas com a inscrição: “Cuidado! Venenosa!”. Se o saco for retirado em 1 rodada a portinhola se abre e uma grande cobra emerge e ataca.

Cobra Constrictora

Fera Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 13 (2d10+2)

Deslocamento 9 m, natação 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	14(+2)	12(+1)	1(-5)	10(+0)	3(-4)

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Ações

Construção. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:*6 (1d8+2) contundente e o alvo está agarrado (CD 14 para escapar). Até o agarramento terminar, a criatura estará contida e a cobra não poderá constriuir outro alvo.

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:*5 (1d6+2) perfurante.

Apesar da inscrição, a cobra não é venenosa e se os PJs fugirem, ela irá persegui-los. Sucesso em um teste de Sabedoria (Lidar com Animais) CD 15 pode fazê-la fugir, desde que exista uma saída.

Sala 13 – Dormitório

Esta sala contém dez barracas sujas.

Essas barracas são dos guardas. Há fedor e não existe nada de interessante aqui.

Sala 14 – Refeitório

Uma dúzia de mesas rústicas, cheias de comida velha e pratos sujos preenche a sala.

Essa é a sala de jantar dos guardas, aqui só há restos de comida. Se o grupo desejar eles podem aproveitar essa oportunidade para realizarem um descanso curto.

Descanso Curto ou Longo

Os aventureiros precisam dedicar algum tempo para recuperar suas forças. Em um dia eles podem realizar descansos curtos e um descanso longo ao fim do dia. Um **descanso curto** é um período de inatividade de 1 hora onde os PJs não fazem nada além de comer, beber, ler e cuidar de seus ferimentos. No final dele cada personagem pode gastar seus dados de vida (DVs, que eles possuem um número igual ao seu nível) para recuperar pontos de vida. Cada dado gasto deve ser rolando e somado ao modificador de Constituição para determinar os pontos de vida que serão recuperados.

Um **descanso longo** é um período de 8h de inatividade, nas quais o personagem deve dormir 6h e ter 2h de atividades leves, como ler e ficar de vigia. Se for interrompido por uma atividade extenuante, como lutar ou lançar uma magia, ele deve recomeçar do zero. No final cada PJ recupera todos os seus pontos de vida, recupera um número de DVs igual a ½ do seu número máximo de dados de vida (mínimo 1) e habilidades de classe, como magias, podem ser recuperadas. Um personagem pode realizar apenas um descanso longo em 24 horas e precisa ter pelo menos 1 PV.

O grande problema está no fato que os personagens vão precisar permanecer 1 hora aqui. Zanzer está fugindo e ele poderá usar esse tempo para se preparar...

Por fim, a porta que leva para Sala 15 está **trancada** e possui uma **armadilha**. Há uma agulha que fura o primeiro PJ que tentar abri-la. A armadilha pode ser encontrada com um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15, e desarmada com teste de Destreza usando ferramentas de ladrão contra CD 15 (se falhar o ladrão é picado).

Se um PJ for atingido ele perde 1 ponto de vida e deve realizar uma salvaguarda de Constituição contra CD 20, se falhar cai inconsciente por 1d10+2 rodadas. Por fim, ainda resta a porta trancada.



Sala 15 – Acesso Curto

A porta abre-se na escuridão.

Depois de superar a armadilha e destrancar a porta (isso pode ser feito com as ferramentas de ladrão ou arrombá-la com um teste de Força, ambos contra CD 12) ela se abre para uma profunda escuridão.

Para continuarem, os PJs precisam de luz ou devem pertencer a uma raça que possui sentidos especiais para enxergar no escuro.

Visão no Escuro

Todos os anões, elfos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tiferinos possuem Visão no Escuro (os jogadores devem anotá-la se seus PJs pertencerem às raças acima). A visão no escuro permite enxergar até 18 metros na meia-luz como se fosse luz plena e na escuridão como se fosse meia-luz, apesar de só discernir tons de cinza. Uma área pode estar **parcialmente obscurecida**, onde os personagens têm desvantagem em testes que dependem da visão, ou pode estar **totalmente obscurecida**, que impõe a condição Cego.

A presença ou não de luz cria três situações: Luz plena, onde as criaturas enxergam normalmente; Meia-Luz, que cria uma área parcialmente obscurecida dentro do alcance; e Escuridão, que cria uma área totalmente obscurecida.

Além dos personagens dos jogadores, muitos monstros também podem possuir Visão no Escuro, inclusive com diferentes alcances, e também podem possuir um sentido especial chamado de Percepção às Cegas. Essas criaturas notam os arredores sem depender da visão dentro de um raio. Criaturas sem olhos, como gosmas, e criaturas com ecolocalização ou com sentidos mais aguçados, como morcegos e dragões, têm este sentido

Se precisarem providenciar luz, os PJs podem ou usar sua magia ou pegar uma das tochas que iluminam a Sala 14. Uma tocha queima por 1h e projeta luz plena em um raio de 6m e meio luz por mais 6m.

Superado o obstáculo da falta de luz o grupo constata que se trata de um pequeno corredor com nada menos de 4 portas! À frente duas portas um pouco menores e aos lados portas comuns, todas de madeira, em bom estado e aparentemente destrancadas.

Sala 16 – Sala-Armadilha

A porta não está trancada e revela uma sala totalmente escura. Utilizando iluminação ou visão no escuro os PJs constatarem que a sala está vazia com a exceção de uma prateleira a algumas caixas espalhadas no chão.

Depois de aberta, a porta bate e se tranca sozinha em 1 minuto. Se houver algum PJ na **Sala 15** ele pode abri-la para soltar seus aliados, mas caso todos estejam na sala quando ela bater todos estarão presos.

A porta é mágica e não pode ser aberta ou arrombada do lado de dentro. Revistando a prateleira dentro da sala, os PJs encontram um broche de prata e ouro (vale 750po) e um pergaminho com a magia Arrombar (um pergaminho mágico é magia guardada em uma folha que pode ser usado 1 vez por um usuário de magia que a tenha em sua lista).

Se não houver nenhum personagem do lado de fora para saltá-los, os PJs presos podem ser capazes de abrir a porta pelo lado de dentro com um mago, bardo ou feiticeiro usando o pergaminho, ou então destruindo a porta com suas armas (isso causa dano a elas, que passam a causar 1 ponto de dano a menos até serem reparadas).



Sala 17 – Banquete do Minotauro

Uma voz grossa diz: “Ah! Hora do jantar!” Quem fala é um homem com uma cabeça de touro.

Esta voz vem de um minotauro chamado Dmitri que está sentado à volta de uma grande e rústica mesa de madeira com cinco cadeiras e muita comida, como carnes, bolos, copos e garrafas de vinho.

Dmitri tenta convencer os PJs que vai lhes servir o jantar. Quando o grupo se sentar à mesa, ou recusar a oferta, o minotauro atacará. Caso os PJs obedeçam Dmitri quando ele atacar os PJs estarão surpresos.

O minotauro atacará da forma mais mortal possível. Ele não tem nenhuma intenção em conversar. Na verdade, ele está interessado em jantar a carne dos próprios PJs.

Minotauro

Humanoide Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 36 (4d10+8)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
19(+4)	14(+2)	14(+2)	10(+0)	12(+1)	8(-1)

Perícias Intimidação +1, Percepção +3, Sobrevivência +3

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Minotauro

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Carga. Imediatamente após usar a ação de Correr no seu turno e se mover pelo menos 6 metros o minotauro pode fazer um ataque corpo-a-corpo com seus chifres como uma ação bônus.

Martelo. Imediatamente após o minotauro atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo como parte da ação de Ataque no seu turno ele pode usar uma ação bônus para empurrá-la. O alvo deve estar a até 1,5m e não pode ser de uma categoria de tamanho maior que o minotauro. A criatura deve ser bem sucedida em uma Salvaguarda de Força CD 13, caso fracasse será empurrado 3m para longe do minotauro.

Ações

Chifres. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d6+4) perfurante.

Machado Grande. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 10 (1d12+4) cortante.

*Minotauro construído com as regras do suplemento Mythic Odysseys of Theros, pg. 23.

Além de um **Machado Grande** o minotauro possui um âmbar (que vale 100po) e duas **poções de cura** (curam até 2d4+2 PVs).

Sala 18 – Cela de Gorgo

Quando a porta abrindo range, um homem cego vira a cabeça em direção ao som. “Você não é meu mestre”, diz ele.

Esta sala está também em completa escuridão, o que não faz diferença para o seu inquilino. O homem cego é Gorgo e é mantido prisioneiro por uma corrente prateada presa a uma bola dourada. Se falarem com Gorgo ele dirá que 50 anos atrás Zanzer o acorrentou por roubar um tesouro, sendo prisioneiro deste então.

Caso algum PJ quebre a corrente prateada (uma tarefa fácil para qualquer um menos para o prisioneiro) ele lhe dará um pergaminho mágico com a magia Teia e lançara a magia Curar Ferimentos em até dois PJ que precisarem (restaurando até 1d8 PVs) e depois desaparecerá no ar.

Se os PJs atacarem Gorgo ele tentará se defender e os golpeará com a bola dourada:

Gorgo

Humanoide Médio (humano), leal e mau

Classe de Armadura 11

Pontos de Vida 37 (4d8+4)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Ações

Bola Dourada. *Arma Corpo-a-Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 4 (1d8) contundente.

Imobilizar Pessoas. Gorgo pode lançar a magia Imobilizar Pessoa uma vez. O alvo da magia precisa ser bem sucedido em uma Salvaguarda de Sabedoria contra CD 10 ou ele ficará paralisado por 1 minuto. No final de cada turno o alvo pode repetir o teste.

Revistando a sala os PJs podem encontrar um medalhão de ouro no valor de 25po e a própria bola que prendia Gorgo vale outros 50po, todavia, essa **bola é amaldiçoada**. Qualquer PJ que a carregue por mais de 2 rodadas descobrirá, de repente, que bola está acorrentada a sua perna. Enquanto o PJ estiver acorrentado sua Destreza será reduzida em 1 ponto até que alguém quebre a corrente, ele mesmo não pode fazer isso.

Sala 19 – Cozinha

Esta sala cheira a carne podre e vegetais estragados. Deve ser a cozinha.

Aqui a escuridão domina. Escondidos nela, quatro zumbis aguardam e atacarão os PJs assim que eles abrirem a porta. Na dispensa há duas Poções de Cura (recuperam 2d4+2 pontos de vida cada) e há uma porta ao sul.

Zumbi

Morto-Vivo Média, neutro e mau

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 22 (3d8+9)

Deslocamento 6 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

Salvaguardas Sab +0

Imunidade a Dano venenoso

Imunidade à Condição envenenado (imune a venenos)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas comum, mas não pode falar

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se dano reduziria o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de salvaguarda de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele ficará com 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Pancada. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) contundente.

Assim que os PJs saírem pela porta ao sul da cozinha, eles se deparam com um longo corredor. Leia para os jogadores:

A porta da cozinha de Zanzer leva a um escuro corredor. Caída no meio do caminho está uma bolsa de couro.

No fim do corredor é possível ver alguma luminosidade e ele próprio está em meia-luz. Enquanto esvaziava seu covil, Zanzer deixou cair uma bolsa. Nela há 50 peças de platina, um quartzo branco que vale 100po e um rústico mapa completo da masmorra (a partir de agora os jogadores podem ver o mapa da masmorra, inclusive as marcações de armadilhas, passagens secretas e onde fica a saída da dungeon).



Agora os personagens dos jogadores estão livres para percorrer toda a masmorra como desejarem, mas também há chance de o grupo ser encontrado por patrulhas despachadas por Zanzer.

A partir desse momento você deve verificar a ocorrência de **encontros aleatórios**.

Encontros Aleatórios

Conforme os personagens exploram, eles estão sujeitos ao inesperado. Criaturas que vagam ou que vigiam a área que os PJs estão podem encontrá-los. Em primeiro lugar, cada região estabelece uma frequência com que o teste de encontros aleatórios ocorre. Uma vez determinado que ele ocorra, joga-se 1d20. Se o resultado for 18 ou mais um encontro ocorre. Por fim, para determinar o que encontra os PJs é sorteado um resultado na tabela de encontros aleatórios própria do local.

A cada 2 rodadas jogue para determinar se ocorre um encontro aleatório. Se o resultado indicar um encontro, jogue 1d6 e verifique na tabela abaixo para determinar o que os personagens jogadores encontram:

Encontros na Dungeon de Zanzer

d6	Encontro
1	1d4 goblins
2	1d6 goblins
3-4	1 hobgoblin + 1d6 goblins
5	1d6 guardas
6	1d6 orcs

As fichas de todas as criaturas podem ser encontradas no Apêndice C.

Sala 20 – Sala Feérica

No centro desta sala há uma esfera de cristal que emite um estranho brilho esverdeado. Acima dela o teto tem a forma de uma abobada e entre as sombras há um grupo de sprites (fadas) observando.

Os PJ podem ignorá-los, tentar falar com eles ou atacá-los. Se forem ignorados, eles se tornam invisíveis e fogem. Se forem atacados, eles lançam uma maldição no primeiro personagem que os atacar e desaparecem. Para evitar ser amaldiçoado, o alvo precisa ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Sabedoria CD 10. Caso fracasse toda vez que o alvo respire um grande barulho de ronco será emitido pelas suas narinas. Esse barulho alerta os monstros e irá forçar a jogada a cada turno para verificar a ocorrência de encontros aleatórios. A maldição perdura por 1 hora e só pode ser removida por magia.

Se tentarem conversar, eles exigem que os PJs permitam que eles ousem os seus corações. Se isso for negado, eles desaparecerão. Se for permitido e entre eles houver pelo menos um personagem de alinhamento Bondoso e nenhum maligno, os sprites avisam que há 4 ogros na masmorra sob o comando de Zanzer. Que eles são fáceis de serem enganados e provocados, que eles ficam apenas nas proximidades da mina de sal e que os corredores são pequenos demais para eles. Depois disso todas as fadas desaparecem.

Sala 21 – Depósito de Ferramentas

Este aposento é cheio de pás, picaretas, carrinho de mão e outras ferramentas para escavações.

Quando os PJs chegam, dois gnolls estão aqui fazendo o inventário dos objetos. Ambos serão pegos de surpresa se os PJs não tiverem atacado os sprites na sala anterior. O barulho do combate os terá alertado e são os PJs os surpreendidos!

Gnoll

Humanoide Médio (gnoll), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 22 (5d8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

Idiomas Gnoll

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Frenesi. Ao reduzir a 0 pontos de vida uma criatura com um ataque corpo-a-corpo no seu turno ele pode usar uma ação bônus para se mover ½ do seu deslocamento e realizar um ataque de mordida.

Ações

Mordida. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 4 (1d4+2) perfurante.

Clava Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, duas mãos, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 6 (1d8+2) contundente.

Cada gnoll possui 5pp e um deles possui uma chave dourada (que vale 1po).

Sala 22 – Forja

Quatro pequeninos humanoides trabalham numa forja. Nenhum deles mede mais que 90 cm. Todos possuem barbas pontudas e grandes narizes.

Aqui estão 4 gnomos mantidos prisioneiros por Zanzer. Seus nomes são Willy, Billy, Gilly e Zilly. Eles estão presos por correntes de ouro indestrutíveis que abrem com a chave dourada do gnoll da sala anterior.

Ao verem os PJs os gnomos pedem para serem soltos e para isso oferecem 400po. Se o grupo os libertarem, um deles oferecerá no lugar de 100po **1 Anel de Resistência ao Fogo** (o usuário do anel sofre apenas metade do dano ígneo).

Os gnomos podem **reparar** as armas dos PJs, se precisarem. Nesse caso eles cobrarão 100po e demorarão 1d10 rodadas por arma a ser reparada.

Soltos, os 4 gnomos ficam ali até que os PJs partam, quando vão embora sozinhos.

Sala 23 – Celas Menores

Aqui há oito minúsculas celas.

A maioria das celas está aberta e vazia. Zanzer mantém os prisioneiros trabalhando, todavia, aqui pode haver algo interessante.

ATENÇÃO: se algum jogador perdeu seu personagem haverá, se desejar, um **novo** aqui, preso em uma cela (B, C, E, F ou H).

A cela **A** está trancada (exige um teste de Destreza CD 13 com Ferramentas de Ladrão ou Força CD 16 para abrir) e bem à vista há no interior uma **espada longa de prata**, uma **adaga de prata** e dez **flechas de prata**.

A cela **D** não está trancada. Se os PJs a vasculharem entre uma pilha de trapos no chão eles encontrarão duas **Poções de Cura** (que recuperam 2d4+2 pontos de vida).

Por fim, a cela **G** é diferente. Suas grades são feitas de **prata**, está trancada (exige Destreza CD 15 com Ferramentas de Ladrão ou Força CD 18 para abrir) e dentro há um prisioneiro humano que pede que o solte.

Em pagamento ele oferece as Botas Élficas que está usando (o usuário das botas ganha vantagem em testes de Furtividade). Se ele for libertado, ele entrega as botas e vai embora. **Depois de quatro rodadas** um lobisomem surgirá e atacará o grupo:

Lobisomem

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 como humanóide, 12 (armadura natural) na forma de lobo ou na forma híbrida.

Pontos de Vida 58 (9d8+18)

Deslocamento 9m, 12 m na forma de lobo

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Perícias Furtividade +3, Percepção +4

Imunidades a Dano contundente, cortante e perfurante de armas não mágicas que não sejam de prata.

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum (não pode falar na forma de lobo)

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Metamorfo. O lobisomem pode usar uma ação para se transformar em um híbrido humanóide-lobo ou em um lobo, ou retornar a forma humanóide. Exceto a CA as estatísticas são as mesmas em todas as formas. O equipamento transportado não é transformado. Reverte a forma verdadeira (humanóide) ao morrer.

Audição e Olfato Apurados. O lobisomem tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) de audição ou olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O lobisomem faz dois ataques com uma arma (na forma humanóide) ou um ataque com a mordida e um com as garras (forma híbrida).

Garras (Apenas na forma híbrida). Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 7 (2d4+2) cortante.

Mordida (Apenas na forma de lobo ou híbrida). Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 6 (1d8+2) perfurante. Se o alvo for um humanóide ele deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou será amaldiçoado com a licantropia.

Sala 24 até Sala 28

Estas salas estão vazias ou com alguns poucos e envelhecidos móveis. Se os PJs procurarem algo nas salas 25, 26 e 28 (as salas 24 e 27 são apenas corredores amplos) jogue 1d6 uma vez por sala, em caso de 1 eles encontram 1d4 **Poções de Cura** (que recuperam até 2d4+2 pontos de vida cada) dentro de algum móvel ou caixa.

Estreitos

Existem dois corredores estreitos que apenas criaturas do tamanho pequeno ou médio conseguem atravessar. O estreito norte liga a Sala 28 a Sala 31 e o estreito sul fica pouco antes da Sala 29 e têm por função impedir que os ogros vaguem por aí.



Sala 29 – Depósito de Algemas

Cinco pares de grilhões (algemas) para pernas e cinco mantos cheios de sal pendem dos cabides. Há mais de uma dúzia deles vazios aqui e nada mais.

Quando os guardas trazem prisioneiros do trabalho, param aqui e prendem suas pernas. Há muitos mantos aqui que os prisioneiros vestem para evitar que o sal caia nas feridas ganhas no trabalho.

Os jogadores podem ter a ideia de se disfarçarem. Eles podem usar os mantos para se cobrir e as algemas (sem trancá-las) para se passarem por prisioneiros.

Sala 30 – Mina de Sal

Esta sala foi escavada no sal. Quatro homens fracos usam picaretas, tirando sal das paredes, enquanto dois outros enchem os carrinhos de mão. Um par de gigantescos humanoides está de guarda.

Aqui é a mina de sal de Zanzer e inimigos poderosos aguardam o grupo. Toda a Sala 30 é escavada, com amplos trechos expondo os blocos de sal. O teto é alto e quando os PJs chegam há seis prisioneiros humanos em péssimo estado trabalhando.

Vigiando a mina há dois enormes ogros. Se os PJs estão disfarçados com os mantos e com as algemas da sala anterior, eles passarão despercebidos e **surpreenderão** os ogros. Caso não estejam disfarçados, os ogros os atacam assim que chegarem aqui.

Ogro

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Ações

Clava Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 p/ acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 13 (2d8+4) concussão.

Os ogros são inimigos resistentes, fortes e estúpidos. Com um único golpe são capazes de derrubar um aventureiro, mas não são muito espertos. Assim que os ogros identificarem os PJs eles os perseguirão sem hesitar, mesmo que para isso eles precisem se espremer para alcançá-los.

Tamanho e estratégias contra os Ogres

Enquanto os PJs são de tamanho pequeno (no caso de gnomos e pequeninos) ou médio, e assim ocupam apenas 1 quadrado, os ogros são grandes e eles precisam de 2 quadrados de lado para agirem normalmente (os ogros ocupam uma área de quatro quadrados). Devido ao seu tamanho e aos estreitos, apenas as **Salas 29-33** permitem aos Ogres agirem, e mesmo aí os corredores que têm apenas um quadrado de largura dificultam muito a sua mobilidade.

Uma criatura pode se espremer através de um espaço em que caberia uma criatura de um tamanho menor, assim um ogro pode atravessar um corredor com apenas um quadrado (1,5m) de largura, mas haverá penalidades. Enquanto ele faz isso, o ogro tem desvantagem em suas jogadas de ataque e suas salvaguardas de Destreza e as jogadas de ataque contra o ogro nessa situação ganham vantagem.

Além de atacarem à distância, os PJs têm duas estratégias. A primeira é explorar as penalidades que os ogros recebem ao se espremerem; e a segunda é quando precisarem recuar cruzarem os estreitos.

Apesar de torcerem pelos aventureiros, os prisioneiros estão muito fracos para ajudar. Depois que a luta acabar, eles pedem que os PJs evitem a Sala 32, devido à coisa, e sugerem que se disfarçam (usando carrinho de mão, correntes e mantos) e avancem até a Sala 31. Se revistarem os ogros, cada um carrega um saco com 100po em hematitas e duas Poções de Cura (recupera até 2d4+2 pontos de vida cada).

Sala 31 – Sala de Processamento

Seis anões, presos num engenho, usam grandes martelos para esmagar blocos de sal em grãos. Um par de ogros os guarda.

Aqui há seis anões presos em uma espécie de esteira que leva até eles pedras de sal para serem esmagadas e transformadas em pó. Vigiano-os **há outros 2 ogros** que inicialmente não deixam a Sala 31 (use a mesma ficha já apresentada na pg. 25).



Se os PJs chegarem aqui disfarçados eles irão surpreender os ogros, caso contrário o combate inicia imediatamente. Os anões tentarão ajudar, mas estão presos e apenas se um ogro se aproximar deles que eles poderão acertá-lo.

Não há tempo para quebrar as correntes que os prendem em meio ao combate, mas um teste de Destreza usando Ferramentas de Ladrão contra CD 16 os libertará. Assim que forem soltos, eles se unem ao combate, apesar de estarem muito mal equipados.

Uma vez mortos, os ogros podem ser revistados. Um deles carrega um pergaminho com as magias Sono e Misseis Mágicos, o outro carrega a chave que liberta os anões. Se os PJs decidirem ir para a Sala 33, os seis Anões se unem ao grupo para tentarem fugir da masmorra (e eles não vão a mais nenhum lugar), eles revelam que nessa sala há uma passagem secreta para o exterior (mas os PJs já sabem disso graças ao mapa que Zanzer perdeu).

Anões Prisioneiros

Humanoide Médio (anão), Ordeiro e neutro

Classe de Armadura 10

Pontos de Vida 12 (1d10+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	10(+0)	14(+2)	12(+1)	13(+1)	9(-1)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Anão

Ações

Martelo. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 5 (1d6+2) contundente.

Se perguntados sobre a Sala 32 e o que seria a “coisa”, citada pelos prisioneiros na mina de sal, os anões responderão que se trata de uma câmara proibida devido a um monstro. Eles não sabem que tipo de monstro, mas que deve ser bem perigoso já que Zanzer não tenta tirá-lo de lá.

Sala 32 – Sala de Processamento

É uma sala vazia e escura, a não ser pelo engenho funcionando no centro.

Esta área é idêntica à Sala 31, com a diferença que está deserta. No centro dela há uma esteira idêntica, mas inerte. Aqui também há pouca luz e ela está em meia-luz (toda a sala está parcialmente obscurecida, onde os personagens têm desvantagem em testes que dependem da visão).

O monstro está no teto e aguarda para fazer um ataque surpresa. Ele pode ser visto, mas para isso os PJs precisam estar atentos para o que está no teto. Para isso alguém precisa possuir Percepção Passiva 13 ou mais ou passar em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13 (devido à falta de luz pode haver desvantagem, nesse caso subtraia 5 pontos no valor da percepção passiva do PJ ou o dado é jogado duas vezes e aplicado o pior resultado). Depois que o primeiro PJ se movimentar 4 quadrados neste aposento, uma geleia ocre joga-se sobre ele e em qualquer outro personagem ao seu lado e os ataca até a morte.

Geleia Ocre

Gosma Grande, sem alinhamento

Classe de Armadura 8

Pontos de Vida 45 (6d10+12)

Deslocamento 3m, escalada 3m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	6(-2)	14(+2)	2(-4)	6(-2)	1(-5)

Resistência a Dano ácido

Imunidade a Dano elétrico, cortante

Sentidos percepção às cegas 18m (cego além desse alcance), Percepção passiva 8

Idiomas -

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Amorfo. A gosma pode se mover através de um espaço de até 2,5 centímetros de espessura sem se espremer.

Escalada de Aranha. A gosma pode escalar superfícies difíceis, incluindo andar de cabeça para baixo em tetos, sem precisar realizar um teste de atributo.

Ações

Pseudópode. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 9 (2d6+2) contundente mais 3 (1d6) de dano de ácido.

Reações

Dividir. Quando a geleia que seja Média ou maior for alvo de dano elétrico ou cortante, ela se divide em duas novas geleias se tiver pelo menos 10 pontos de vida. Cada nova geleia tem pontos de vida igual a metade da original, arredondado para baixo. Novas geleias são uma categoria de tamanho inferior ao da original.



Esse monstro é muito perigoso, mas fácil de fugir. Ele possui imunidade a dano cortante, não importando se é produzido por armas mágicas ou não. Esse é o tipo de dano mais comum entre as armas dos

personagens, além do potencial de dividir a gosma e aumentar o seu número, mas ela se arrasta com um deslocamento de 3m.

Terminado o combate no chão é possível encontrar um tubo de couro. Nele há uma Poção de Cura (cura 2d4+2 PVs) e dois pergaminhos mágicos, o primeiro para magos ou feiticeiros com as magias Sono e Misseis Mágicos, e o segundo para clérigos com as magias Bênção e Raio Guia.

Sala 33 – Combate Final

A sala está completamente escura.

Aqui vai ser travado o **combate final**. Zanzer se recuperou, se preparou e toda a área está agora envolta em uma névoa que produz uma escuridão mágica (em uma área de 6m de raio). Dentro desta área tudo fica totalmente obscurecido e nada pode ser visto do lado de fora. O mago espera o grupo escoltado pela sua guarda de 4 bugursos com um elaborado **plano de combate**.

O mago Zanzer espera os PJs posicionado ao lado da porta secreta que leva para o exterior, enquanto os bugursos estão bloqueando as entradas. Cada um deles possui uma poção da cura (cura 2d4+2 PVs).

Bugurso

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ataque Surpresa. Se o bugurso surpreender uma criatura e acerta-la com um ataque na primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano adicionais nesse ataque.

Bruto. Uma arma de combate corpo a corpo causa um dado de dano adicional quando acerta (incluso no ataque).

Ações

Maça. Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 9 (2d6+2) perfurante.

Azagaia. Arma Corpo-a-Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36m, um alvo. Dano: 9 (2d6+2) em corpo a corpo ou 5 (1d6+2) à distância. Perfurante.

A primeira parte do plano é uma emboscada que **busca surpreender os PJs**, a menos que algum deles possua Visão no Escuro ou que os anões da Sala 32 estejam com eles, quando então verão os bugursos escondidos na névoa. Devido à habilidade **Ataque Surpresa**, essa tática pode acabar com todos, mas não é difícil de ser evitada.

Zanzer Tem

Humanoide Médio (humano), ordeiro e mau

Classe de Armadura 13 (16 com Armadura Arcana)

Pontos de Vida 19 (4d6)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11(+0)	16(+3)	11(+0)	18(+4)	11(+0)	10(+1)

Salvaguardas Int +6, Sab +4

Perícias Arcanismo +6, História +6

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin, Gigante

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Conjuração. Zanzer é um conjurador de 4º nível. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (CD de resistência de magia 14, +6 para atingir com ataques com magia). Ele possui as seguintes magias de mago preparadas:

Truques: Mãos Mágicas, Luz, Ilusão Menor, Raio de Gelo.

1º nível (4 espaços, resta 1): Armadura Arcana, Égide, Enfeitiçar Pessoas, Mísseis Mágicos, Névoa Obscurecente.

2º nível (3 espaços, resta 1): Invisibilidade, Teia, Raio Ardente.

Ações

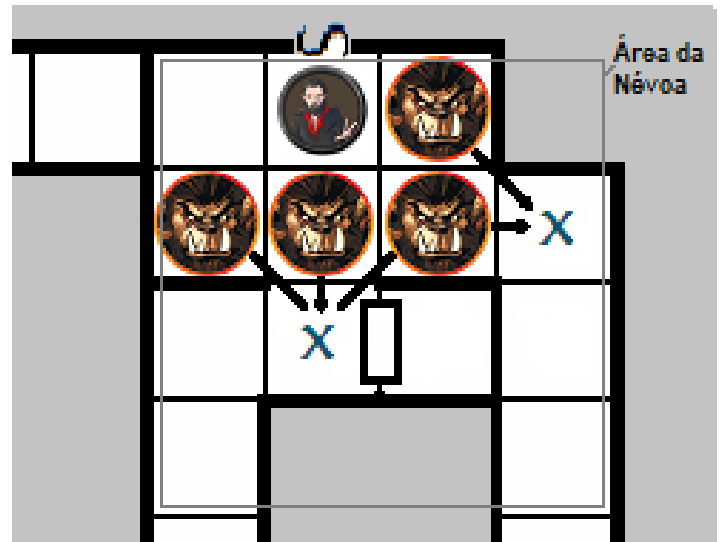
Adaga. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +4/+7 para atingir, alcance 1,5m ou distância 6/18m, um alvo. Acerto: 4 (1d4+2) de dano perfurante.

Zanzer não está indefeso. Restam a ele os truques e 1 espaço de magia de 1º e 2º círculo. Além disso, ele possui um pergaminho mágico não usado com as magias Teia, Égide e Mísseis Mágicos. Zanzer está armado com uma Adaga +2 e ele ficará na retaguarda, mas se necessário ele fugirá. Zanzer evitará usar o seu espaço de 2º círculo para, se necessário, conjurar Invisibilidade para sua fuga.

ATENÇÃO: Se os PJs realizam um descanso curto durante a aventura Zanzer também teve tempo para recuperar um espaço de 2º círculo (restando, então, 2 espaços de magias de 2º círculo).

Tendo falhada a emboscada, a névoa e, por consequência, a escuridão desaparecem. Zanzer e sua escolta, então, tomam posição defensiva dentro da Sala 33. O objetivo é não permitir a fuga dos PJs e, tendo em vista a destruição que provocaram, Zanzer agora quer todos os personagens mortos.

A segunda parte da tática envolve se entrincheirar. Conforme a figura a seguir, os bugursos bloquearão a saída e dificultarão o ataque à distância. PJs nos quadrados marcados com “x” enfrentarão o inimigo à frente, mas também serão atacados pelas diagonais, mas nesse caso tanto os PJs quanto o inimigo terão cobertura parcial (CA+2 e +2 em Salvaguardas de Destreza).



O bloqueio continuará o tempo que for necessário. Se a emboscada falhar e sua guarda não for confrontada, Zanzer espera que uma das patrulhas que ele despachou atrás dos PJs os cerquem por trás. **Por isso continue a jogar para determinar a ocorrência de um encontro aleatório, mas agora jogue a cada rodada devido ao barulho dos bugursos**, conforme visto na Sala 19.



Caso ocorra um encontro e os PJs sejam atacados por trás, Zanzer ordena que todos os bugursos abandonem suas posições e ataquem. Esse, então, será o ato final.

Por fim, se os bugursos forem derrotados, Zanzer tentará fugir. Ele abrirá a passagem secreta para o exterior e desaparecerá utilizando a magia Invisibilidade.

Prêmio em EXP. Se os jogadores quebrarem a formação defensiva de Zanzer em um combate direto, premie-os com 300 EXPs.

Sala 34 – Acesso à Stonefast

No chão desta saleta há um alçapão. Na parede uma seta apontando para baixo e a mensagem: “Perigo – Stonefast!”

O alçapão está trancado e leva para o restante da antiga fortaleza dos anões, chamada de Stonefast. A chave se encontra em poder de um dos bugursos da Sala 33 que lutam ao lado de Zanzer.

CONCLUSÃO

Com isso chega ao fim a aventura *A Fuga da Dungeon de Zanzer*. Pormenores, como o destino de Zanzer, ou mesmo uma aventura em Stonefast são deixados a cargo do Mestre, mas há alguns pontos a considerar.

Complementação dos PJs

As regras apresentadas nessa aventura foram retiradas do Livro do Jogador de *Dungeons & Dragons 5ª edição*, mas elas foram muito simplificadas e omitidas a fim dar prioridade à fluidez da aventura.

Utilizando o Livro do Jogador, se os jogadores quiserem continuar a jogar com esses personagens, o próximo passo é complementá-los. Antecedentes (traço de personalidade, ideal, vínculo e fraqueza) equipamentos e características de classe devem ser revistas e todos os usuários de magia precisarão revisar suas capacidades.

Avançar de Nível

Por último é necessário somar os pontos de experiência que cada jogador ganhou. O DM e cada jogador precisam se lembrar quais criaturas enfrentou. Como ajuda segue uma lista daquelas vistas na aventura. Não esqueça dos monstros que os PJs tenham combatido devido a encontros aleatórios e os pontos ganhos por prêmios em exp.

Página 8-9

Jerj = 100xp

Goblins (um para cada PJ) = 50xp cada um

Página 11

Guardas (dois) = 25xp cada um

Página 12

Hobgoblins (um para cada PJ) = 100xp cada

Página 14

Gnolls (três) = 100xp cada um

Página 15

Goblin (um) = 25 xp

Orcs (dois) = 100xp cada um

Página 18

Lobo (um) = 50xp

Página 19

Cobra Constrictora (uma) = 50 xp

Página 21

Minotauro (um) = 200xp

Página 22

Gorgo = 50xp

Zumbi (quatro) = 50xp cada um

Página 23

Gnolls (dois) = 100xp cada um

Página 24

Lobisomem (um) = 700xp

Página 25

Ogros (dois) = 450xp cada

Página 26

Ogros (dois) = 450xp cada

Página 27-28

Geléia Ocre (uma) = 450xp

Bugursos (quatro) = 200 xp cada um

Zanzer = 450xp

Não é necessário matar os monstros para ganhar os pontos correspondentes, basta derrotá-los ou fazê-los fugir. Se necessário, no apêndice C há reunidas várias fichas de criaturas com o valor em pontos de experiência para consulta.

Após descobrir quais e quantas criaturas os jogadores lutaram e derrotaram, agora eles devem somar todos os pontos de experiências que elas forneceram. Então, dividir esse montante pelo número de jogadores. Esse é o valor que cada um receberá. Em *Dungeons & Dragons* são necessários 300 pontos de experiência para os personagens atingirem o 2º nível.

Por fim, consulte o Livro do Jogador para saber quais os benefícios e as novas características fornecidas por um novo nível de experiência em cada classe. Feito isso, os personagens estão prontos para continuar a sua carreira explorando novas cidades, masmorras e mundos de D&D.





POSSIBILIDADES...

Vista a aventura a seguir há alguns pontos de discussão, sugestões e informações. O DM pode abordá-las para alterar elementos e explorar possibilidades...

A Fuga de Zanzer

Considerando o plano de fuga de Zanzer (ele tem uma magia invisibilidade guardada e está ao lado da saída!) existe uma boa possibilidade que ele fuja. Isso certamente criará um desdobramento.

Zanzer pode render uma ou duas aventuras extras, ou até mesmo ser um inimigo recorrente dos PJs. Zanzer é vingativo. Inteligente, ele guardaria o rosto dos personagens e poderia criar muitos problemas para o grupo.

Onde fica a Dungeon de Zanzer?

Essa é uma boa pergunta e para chegar a essa resposta inicialmente é preciso de um pouco de história.

O Dungeons & Dragons original (0E), escrito por Gary Gygax e Dave Arneson, foi lançado em 1974. Graças ao sucesso que a obra estava tendo houve uma divisão no D&D, em 1977 foi lançada uma caixa básica, o D&D Basic (que passou a ser chamado de clássico ou série clássica) por Eric Holmes, e entre 1977-1979 foi lançada a primeira edição do Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) pelo próprio Gygax. O D&D Clássico obteve muito sucesso e isso impulsionou o lançamento de uma nova caixa em 1981, o D&D B/X (Basic/eXpert), e entre os anos de 1983 a 1986 houve uma revisão e lançadas 5 caixas: Basic, Expert, Companion, Master e Immortals. Por fim, em 1991, todo o material dessa linha foi compilado, revisado e estruturado em um livro, o **D&D Rules Cyclopedia**, e com base

nesse livro foi criada uma caixa introdutória que serviria para iniciar novos jogadores tanto para a linha Clássica quanto para o AD&D. Essa caixa introdutória é a que foi lançada pela Grow no Brasil em 1994.

O AD&D seguiu o seu próprio caminho e teve uma nova edição, a segunda edição, lançada em 1989. Em 1997 o D&D foi comprado pela Wizards of the Coast e em 2000 foi lançada a terceira edição, agora apenas com o nome de Dungeons & Dragons. A quarta edição foi lançada em 2008 e a quinta foi lançada em 2014. No fim, a linha Clássica do D&D foi descontinuada e o AD&D se transformou no Dungeons & Dragons que temos hoje.

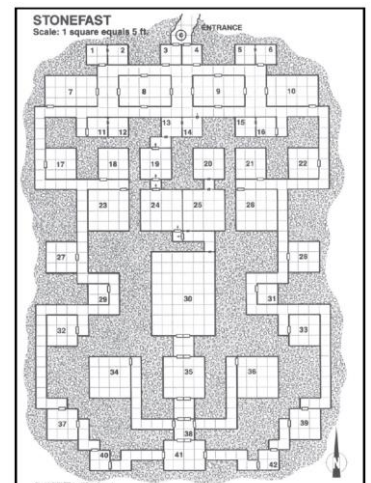
Continuando, a caixa preta da Grow é uma introdução às regras do Rules Cyclopedia, a que, na prática, era a 5ª edição do D&D Clássico. E nas páginas do Rules Cyclopedia o mundo apresentado como padrão para as aventuras de D&D é Mystara. Logo, a aventura A Fuga da Dungeon de Zanzer ocorre originalmente no mundo de **Mystara**, muito provavelmente no Mundo Conhecido.

Por fim, é claro, nada o impede de estabelecer que a aventura ocorra em um cenário diferente. A Fuga da Dungeon de Zanzer é uma aventura contida em si que permite ser jogada em qualquer cenário. Em Forgotten Realms uma boa região onde a masmorra pode estar localizada é em Turmish ou em Sespech.

Próximo Passo: Stonefast

A próxima aventura dos personagens que acabaram de escapar de Zanzer pode ser em Stonefast. Estrategicamente posicionada, ela é a continuação natural para os novos aventureiros.

A aventura em Stonefast é apenas apresentada no material original, no verso do cartão 47 e cartão 48, deixando tudo a cargo do DM, mas na rede não é difícil encontrar material sobre ela, como o mapa ao lado.





APÊNDICE A - CLASSES

Recorte os quadros abaixo e os entregue aos jogadores conforme suas escolhas:

Classes

A seguir são apresentadas as 12 classes do Livro do Jogador de forma resumida e com foco no 1º nível. Os retângulos abaixo são para serem impressos, recortados e entregues aos jogadores, assim como as magias se seus personagens as usarem. Isso simula os cartões da versão original, a fim de tentar copiar a praticidade apesar da quantidade muito maior de regras.

Bárbaro



Um lutador feroz capaz de entrar em fúria durante um combate. O dado de vida é d12 (o PJ começa com 12 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário é a Força e possui proficiência em Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais (ter proficiência em algo indica o que o personagem pode usar).

Característica de Classe:

Defesa sem Armadura – Enquanto o bárbaro estiver sem armadura, sua CA será 10 + seu modificador de Destreza + seu mod. de Constituição.

Fúria – O bárbaro pode, até duas vezes por dia, entrar em fúria por até 1 minuto. Nesse tempo seus ataques causam +2 pontos de dano e ele sofre apenas metade dos pontos de dano contundente, cortante e perfurante.

Bardo



Um inspirador mágico cujo poder ecoa na música. O dado de vida do bardo é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário do bardo é o Carisma e ele possui proficiência em Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras e espadas curtas.

Característica de Classe:

Conjuração – O bardo pode usar 2 truques e 2 magias de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do bardo do apêndice B).

Inspiração de Bardo – Através da sua música o bardo pode inspirar uma criatura a até 18m. Essa criatura pode uma vez jogar 1d6 e adicionar esse resultado a qualquer jogada nos próximos 10 minutos.

Bruxo



Sua magia deriva de um acordo com uma entidade extraplanar. O dado de vida do bruxo é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário do bruxo é o Carisma e ele possui proficiência em Armaduras leves e armas simples.

Característica de Classe:

Patrono Sobrenatural – Escolha quem que concede os seus poderes: a Arquifada (pode enfeitiçar ou amedrontar todos em um cubo de 3m a partir de você, como uma ação, 1 vez até um descanso curto ou longo, se falharem em uma Salvaguarda de Sabedoria contra CD 10 + seu modificador de Carisma), o Ínfero (ao reduzir uma criatura para zero PVs você ganha PVs temporários, igual ao seu Carisma+1, esses pontos formam uma segunda reserva de PVs que termina primeiro que os PVs normais) ou o Grande Antigo (Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura à sua vista e a até 9 metros).

Magias do Pacto – O bruxo pode lançar 2 truques e 1 magia de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do bruxo do apêndice B).

Clérigo

Sacerdote que usa magia divina a serviço de um poder superior. O clérigo é um intermediário entre o mundo mortal e os distantes planos dos deuses. O dado de vida do clérigo é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário é a Sabedoria e ele possui proficiência em Armaduras leves e médias, escudos e armas simples (ter proficiência em algo indica o que o personagem sabe e pode usar).

Característica de Classe:

Conjuração – O clérigo pode lançar 3 truques e 2 magias de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do clérigo do apêndice B).

Domínio Divino – Escolha um domínio a seguir, que reflete a sua divindade: Conhecimento (você ganha 2 idiomas extras e 2 perícias entre: Arcanismo, História, Natureza ou Religião que você testa com o dobro do bônus de proficiência.), Guerra (você ganha proficiência com armas marciais e armaduras pesadas e pode atacar como sua ação bônus um nº de vezes igual ao seu mod. de Sab, você recupera as utilizações depois de um descanso longo), Luz (você ganha o truque Luz e pode usar sua reação para impor desvantagem a um atacante a até 9m que ataca você um nº de vezes igual ao seu mod. de Sab, você recupera as utilizações depois de um descanso longo), Natureza (você ganha proficiência em armaduras pesadas, ganha 1 perícia entre Lidar com Animais, Natureza ou Sobrevivência, e ganha um truque de druida), Tempestade (ganha proficiência em armas marciais e armaduras pesadas e quando atingido pode usar sua reação para causar 2d8 de dano, ou ½ se o alvo passar em Salvasguarda de Des contra CD 10 + seu mod. de Sab, elétrico ou trovejante (você escolhe) no atacante até 1,5m de você um nº de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria, você recupera as utilizações depois de um descanso longo), Trapaça (você pode tocar outra criatura que não seja você para ela ter Vantagem em seus testes de Destreza [Furtividade] por 1h) ou Vida (você ganha proficiência em armaduras pesadas e suas magias de cura de 1 nível curam 3 pontos de vida extras).



Druida

Um sacerdote com poderes da natureza e adota formas animais. Os druidas referenciam o mundo natural e buscam a espiritualidade mística da união transcendental com a natureza. O dado de vida do druida é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário do druida é a Sabedoria e ele possui proficiência em Armaduras leves e médias (não metálicas), escudos (não metálicos), clavas, adagas, dardos, maças, bastões, cimitarras, foices, fundas e lanças (ter proficiência em algo indica o que o personagem pode usar).

Característica de Classe:

Conjuração – O druida pode lançar 2 truques e 2 magias de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do druida do apêndice B).

Idioma Druidico – Você domina o idioma secreto dos druidas. Você pode falar esse idioma e usá-lo para deixar mensagens ocultas. Você e outros conhecedores desse idioma detectam automaticamente esse tipo de mensagem. Outras pessoas podem descobrir a mensagem com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) com CD 15, porém não conseguirão decifrá-la sem usar magia.



Feiticeiro



Um conjurador de magia inerente. As magias de um feiticeiro têm origem em seu sangue ou em sua ancestralidade. O dado de vida do feiticeiro é d6 (o PJ começa com 6 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário do feiticeiro é o Carisma e ele possui proficiência em Adagas, dardos, fundas, bastões e bestas leves (ter proficiência em algo indica o que o personagem pode usar).

Característica de Classe:

Conjuração – O feiticeiro pode lançar 4 truques e 2 magias de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do feiticeiro do apêndice B).

Origem da Feitiçaria – Escolha a origem do seu poder mágico entre Linhagem Dracônica (ganha o idioma Dracônico, seus PVs máximos aumenta em 1 ponto, enquanto estiver sem armadura sua CA será 13+ seu modificador de Destreza e deve escolher qual o tipo de dragão é seu ancestral, veja em draconato na pág. 09) ou Magia Selvagem (você pode fazer um teste de atributo, salvaguarda ou jogada de ataque com vantagem. Só após um descanso longo você poderá usá-la novamente).

Guardião



Um combatente que usa magia da natureza para caçar ameaças. O dado de vida é d10 (o PJ começa com 10 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). Os atributos primários do guardião são Força e Destreza e ele possui proficiência em armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais (ter proficiência indica o que o personagem pode usar).

Característica de Classe:

Inimigo Favorito – Escolha um tipo de inimigo: aberrações, feras, celestiais, constructos, dragões, elementais, feéricos, gigantes, gosmas, íferos, monstruosidades, mortos-vivos ou plantas. Você tem vantagem em rastrear seu inimigo e em testes de Inteligência para lembrar informações sobre ele. Você ganha também o idioma do inimigo, se ele for capaz de falar.

Explorador Natural – Escolha um tipo de terreno: ártico, campo, litoral, deserto, floresta, montanha, pântano ou a Umbreterna. Testes de Inteligência e Sabedoria, ou usando uma perícia que você for proficiente, nesse terreno o seu bônus de proficiência é dobrado.

Guerreiro



Um mestre do combate armado. O dado de vida do guerreiro é d10 (o PJ começa com 10 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). Os atributos primários do guerreiro são Força e Constituição e possui proficiência em todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais.

Característica de Classe:

Estilo de Luta – Escolha um: Arquearia (você ganha +2 no ataque com armas de combate à distância), Combate com Armas Grandes (se tirar 1 ou 2 no dado de dano de uma arma de suas mãos você pode jogar novamente), Combate com Duas Armas (ao lutar com 2 armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo no segundo ataque, o padrão é aplicá-lo apenas no primeiro ataque), Defensivo (enquanto estiver usando armadura ganha +1 na CA), Duelismo (ganha +2 no dano usando uma única arma em uma mão) ou Protetivo (usando um escudo você pode impor a uma criatura desvantagem em seu ataque usando sua reação para proteger o alvo dela a até 1,5m de você quando ele sofre um ataque).

Retomar o Fôlego – Como uma ação bônus você pode recuperar 1d10+1 pontos de vida, devendo completar um descanso curto ou longo para poder utilizá-la novamente.



Ladino

Um trapaceiro que usa truques para superar obstáculos. O dado de vida do ladino é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). Os atributos primários do ladino são Destreza e Inteligência e possui proficiência em Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas curtas, espadas longas e rapieiras.

Você é proficiente (sabe usar) Ferramentas de Ladrão.

Manhas – Escolha 2 das suas perícias, ou 1 perícia e suas Ferramentas de ladrão. O seu bônus de proficiência é dobrado nas suas escolhas.

Ataque Furtivo – Você causa 1d6 de dano extra, uma vez por turno, em criaturas que você atacou com vantagem, ou que um inimigo não incapacitado do alvo esteja a até 1,5m dele.

Gíria de Ladrão – Você aprendeu um código secreto que lhe permite transmitir mensagens que só é entendida por quem conhece a gíria.



Mago

Um usuário de magia erudito. O dado de vida do mago é d6 (o PJ começa com 6 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). O atributo primário do mago é a Inteligência e ele possui proficiência em Adagas, dardos, fundas, bastões e bestas leves.

Característica de Classe:

Conjuração – O mago pode lançar 3 truques e 2 magias de 1º círculo (entregue ao jogador o resumo das magias do mago).

Recuperação Arcana – Uma vez por dia, depois de um descanso curto, você pode recuperar o uso de 1 magia de 1º círculo.



Monge

Um mestre das artes marciais. O dado de vida do monge é d8 (o PJ começa com 8 + o modificador de Constituição em Pontos de Vida). Os atributos primários do monge são Força e Destreza e ele possui proficiência em armas simples e espada curta.

Defesa sem Armadura – Enquanto o monge estiver sem armadura, sua CA será 10 + seu modificador de Destreza + seu mod. de Constituição.

Artes Marciais – Sempre que você não estiver usando armadura ou escudo, estiver desarmado ou usando armas de monge, você pode usar Destreza em vez de Força nas jogadas de ataque e dano dos seus golpes desarmados e armas de monge. O seu golpe desarmado ou armas de monge causam 1d4 de dano. E durante o seu turno ao atacar você pode usar a sua ação bônus para realizar um ataque desarmado.



Paladino

Um guerreiro santo ligado a um juramento. O dado de vida do paladino é d10 (o PJ começa com 10 + o mod. de Constituição em Pontos de Vida). Os atributos primários do paladino são Sabedoria e Carisma e possui proficiência em todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais.

Sentidos Divinos – Você pode sentir o mal. Como uma ação você pode, até o fim do turno, determinar a localização de qualquer celestial, infero ou morto-vivo dentro de um raio de 60m, que não esteja em cobertura completa. Você também pode sentir, dentro desse raio, a presença de local ou objeto consagrado ou profanado. Você pode utilizar essa característica até 1 + seu modificador de Carisma vezes até realizar um descanso longo.

Mãos Consagradas – Você pode restaurar até 5 pontos de vida, que podem ser divididos em qualquer número de criaturas. No lugar de curar você pode neutralizar um veneno ou curar uma doença. Depois de esgotada pode usar novamente apenas depois de um descanso longo.



APÊNDICE B - MAGIAS

Da mesma forma que o apêndice anterior, recorte os quadros e entregue aos jogadores que escolheram classes conjuradoras. O primeiro quadro é para o mestre.

Magias

Uma magia é um efeito mágico discreto, uma formação única das energias místicas do multiverso em uma manifestação específica e limitada. Algumas magias requerem uma **jogada de ataque**. O seu bônus para um ataque mágico é igual ao seu modificador de atributo de conjuração (Int para magos, Car para feiticeiros, bruxos e bardos, Sab para clérigos e druidas) + seu bônus de proficiência (no caso +2), mas você testa com desvantagem se houver uma criatura hostil a até 1,5m de você.

Magias de Zanzer Tem

Truques – Zanzer pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Mãos mágicas (Exige 1 ação. Alcance de 9m. Duração de 1 minuto). Uma mão flutuante e espectral aparece. Você pode usar sua ação para manipular objetos. Você pode movê-la até 9 metros a cada vez que a usa. Ela não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 4,5 quilos.

Ilusão Menor (Exige 1 ação. Alcance de 9m. Duração de 1 minuto). Você cria um som ou uma imagem. Se você cria um som, o volume pode variar de um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outra pessoa, o rugido de um leão ou qualquer outro som. Se você criar uma imagem de um objeto, esta não pode ser maior que um cubo de 1,5m. A imagem não pode emitir som, luz, odor ou outro efeito sensorial. Interação física revela que é uma ilusão. Se uma criatura examinar o som ou a imagem, ela pode determinar que é uma ilusão. Para isso teste Inteligência (Investigação) contra a CD 14.

Luz (Exige 1 ação. Toque. Duração de 1 minuto). Você toca um objeto não maior que 3m. Até o fim da magia, o objeto emite luz plena em um raio de 6m e cria meia-luz por 6m adicionais. Você escolhe a cor da luz e cobrir o objeto afetado com algo opaco bloqueia a luz. A magia termina se conjurá-la novamente ou se a dispensar. Se você escolher um objeto carregado ou usado por uma criatura hostil, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 14 para evitar a magia.

Raio de Gelo (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Instantâneo). Um feixe gelido parte na direção de uma criatura. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano gelido e o deslocamento dele é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

Magias de 1º círculo – Zanzer pode utilizar as magias abaixo, no total, até 2 vezes.

Armadura Arcana (Exige 1 ação. Toque. Duração de 8 horas). Você toca uma criatura sem armadura. Uma força protetora circunda-a enquanto a magia durar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia termina se o alvo vestir uma armadura, se você a dispensar ou a duração acabar.

Êgide (Exige 1 reação, ao ser atingido por um ataque ou mísseis mágicos. Pessoal. 1 rodada). Uma barreira de força mágica invisível surge e o protege. Até o início de seu próximo turno, você terá +5 na CA, incluindo contra o ataque que disparou a reação, e você não sofre dano de mísseis mágicos.

Enfeitiçar Pessoas (Exige 1 ação. Alcance de 9m. 1 hora). Você tenta enfeitiçar um humanoide. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 14 - com vantagem caso lutem contra ele. Se falhar, ele fica enfeitiçado enquanto a magia durar ou até que lhe causem dano. O alvo o considera um conhecido amigável.

Mísseis Mágicos (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Instantâneo). Você cria três dardos de energia. Cada dardo acerta uma criatura à sua escolha, à sua vista e no alcance. Cada dardo causa 1d4+1 pontos de dano energético. Os dardos acertam ao mesmo tempo e você pode direcioná-los para uma mesma criatura ou várias.

Névoa Obscurecente (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Até 1 hora). Você cria uma esfera de nevoeiro com raio de 6m, centrado em um ponto no alcance da magia. A esfera se alastra, contornando os cantos e a área afetada fica totalmente obscurecida.

Magias de 2º círculo – Zanzer pode utilizar as magias abaixo, no total, até 2 vezes.

Invisibilidade (Exige 1 ação. Toque. Duração de 1 hora). Uma criatura que você tocar torna-se invisível. Qualquer coisa que o alvo estiver usando ou carregando torna-se invisível enquanto estiver em sua posse. A magia se encerra quando o alvo efetuar um ataque ou conjurar uma magia.

Teia (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Duração de 1 hora). Você conjura uma massa de teia. A teia preenche um cubo de 6m a partir daquele ponto. A teia é terreno difícil e torna a área parcialmente obscurecida. Se a teia não estiver sendo sustentada, como paredes ou árvores, ou estiver cobrindo o chão, parede ou teto, ela desaba e a magia se encerra no início do seu próximo turno. As teias sobre a superfície possuem profundidade de 1,5m. Cada criatura que entrar ou iniciar o próprio turno na teia deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 14. Se falhar, fica contida (veja pág. 17). Uma criatura contida pela teia pode usar sua ação para fazer uma salvaguarda de Força contra CD 14. Se for bem-sucedida, ela não estará mais contida.

Raio Ardente (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Instantâneo). Você cria três raios de fogo e os dispara. Você pode dispará-los contra um alvo ou vários. Faça um ataque mágico à distância para cada raio. Se acertar o alvo sofre 2d6 pontos de dano igneo.

Magias de Clérigo

Truques – O clérigo pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Luz (USE APENAS SE ESCOLHEU O DOMÍNIO LUZ. Exige 1 ação. Toque. Duração de 1 minuto). Você toca um objeto não maior que 3m. Até o fim da magia, o objeto emite luz plena em um raio de 6m e cria meia-luz por 6m adicionais. Você escolhe a cor da luz e cobrir o objeto afetado com algo opaco bloqueia a luz. A magia termina se conjurá-la novamente ou a dispensar. Se você escolher um objeto carregado por uma criatura hostil, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 + seu mod. de Sab para evitar.

Bordão Místico (USE APENAS SE ESCOLHEU O DOMÍNIO NATUREZA. Exige 1 ação bônus. Toque. Duração de 1 minuto). A madeira de uma clava ou cajado que você está segurando é imbuída com o poder da natureza. Enquanto a magia durar, o seu mod. de Sabedoria pode ser usado no lugar da Força para as jogadas de ataque e dano usando aquela arma, e o dado de dano passa a ser 1d8. A arma também se torna mágica, se já não o for. A magia termina se for conjurada novamente ou se você se desfizer da arma.

Acudir os Moribundos (Exige 1 ação. Toque. Instantâneo). Você toca uma criatura viva que tenha O ponto de vida. A criatura se torna estável. Essa magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

Chama Sagrada (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Instantâneo). Uma irradiação instantânea semelhante a uma chama irrompe em uma criatura à sua vista. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 10 + seu mod. de Sab. Se falhar sofre 1d8 de dano radiante. O alvo não tem benefícios de cobertura para esse teste.

Orientação (Exige 1 ação. Toque. Até 1 minuto). Você toca uma criatura voluntária. Uma vez antes que a magia termine, o alvo pode jogar 1d4 e somar o resultado a um teste de atributo da escolha dele. Ele pode jogar o dado antes ou depois de fazer o teste. A magia, então, se encerra.

Magias de 1º círculo – O clérigo pode utilizar as magias abaixo, no total, até 2 vezes.

Benção (Exige 1 ação. Alcance 9m. Até 1 minuto). Você abençoa até três criaturas à sua escolha dentro do alcance da magia. Sempre que um alvo realiza uma jogada de ataque ou teste de salvaguarda antes da magia terminar, ele deve jogar 1d4 e adicionar o número obtido à jogada de ataque ou testes de salvaguarda.

Curar Ferimentos (Exige 1 ação. Alcance toque. Instantâneo). Uma criatura tocada por você recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + o seu modificador de Sabedoria. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

Santuário (Exige 1 ação bônus. Alcance de 9m. 1 minuto). Você protege uma criatura que esteja dentro do alcance da magia contra ataques. Enquanto a magia durar, qualquer criatura que tenha a criatura protegida como alvo de um ataque ou de uma magia prejudicial deve antes fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 10 + seu mod. de Sab. Se falhar, o atacante deve escolher outro alvo ou perderá o ataque ou magia. Esta magia não garante ao alvo proteção contra efeitos de área, como a explosão de uma bola de fogo. Se o alvo protegido fizer um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, a magia se encerra.

Raio Guia (Exige 1 ação. Alcance de 36m. 1 rodada). Um lampejo de luz dispara em direção a uma criatura à sua escolha e dentro do alcance da magia. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 4d6 pontos de dano radiante, e a próxima jogada de ataque feita contra ele, antes do final do seu próximo turno, tem vantagem graças à meia-luz mística brilhando no alvo.

Magias de Bruxo

Truques – O bruxo pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Proteção contra Lâminas (Exige 1 ação. Alcance Pessoal. Duração de 1 rodada). Você estende a sua mão e traça um símbolo de proteção no ar. Até o final do seu próximo turno, você tem resistência contra dano contundente, cortante e perfurante causado por ataques armados.

Raio Místico (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Instantâneo). Um raio de energia crepitante salta na direção de uma criatura dentro do alcance da magia. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d10 pontos de dano energético.

Magias de 1º círculo – O bruxo pode utilizar 1 vez uma das magias abaixo.

Raio de Bruxa (Exige 1 ação. Alcance de 9m. Até 1 minuto). Você lança um raio de energia azul crepitante em direção a uma criatura, formando um arco elétrico contínuo entre você e o alvo. Faça um ataque mágico à distância. Se acertar, o alvo sofre 1d12 pontos de dano elétrico, e em cada um dos seus turnos, enquanto a magia durar, você pode usar uma ação para causar 1d12 pontos de dano elétrico no alvo automaticamente. A magia se encerra se você usar a sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também se encerra se o alvo sair do alcance da magia ou tiver cobertura total.

Braços de Hadar (Exige 1 ação. Alcance Pessoal. Instantânea). Tentáculos de energia negra partem de você e golpeiam todas as criaturas a até 3m de distância. Cada criatura na área deve fazer uma salvaguarda de Força CD 10 + o mod. de Carisma do bruxo. Se falhar, o alvo sofre 2d6 pontos de dano necrótico e não pode ter reações até o próximo turno dele. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não sofre outro efeito.

Magias de Bardo

Truques – O bardo pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Mensagem (Exige 1 ação. Alcance de 36m. 1 rodada). Você aponta seu dedo para uma criatura no alcance da magia e sussurra uma mensagem. Somente o alvo ouve a sua mensagem e pode responder ao sussurrar uma réplica que apenas você conseguirá ouvir. Você pode conjurar esta magia através de objetos sólidos se for familiar com o alvo e souber que ele está atrás da barreira. Silêncio mágico, 30 centímetros de pedra, 3cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90cm de madeira bloqueia a magia. A magia não precisa seguir uma linha reta, podendo viajar livremente ao redor de cantos ou através de aberturas.

Zombaria Perversa (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Instantâneo). Você lança insultos com encantamentos contra uma criatura à sua vista e alcance. Se o alvo puder ouvir você (embora ele não precise lhe entender), ele deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Carisma CD 10 + seu mod. de Car. Se falhar, sofre 1d4 de dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque até o fim do seu próximo turno.

Magias de 1º círculo – O bardo pode utilizar as magias abaixo, no total, até 2 vezes.

Disfarçar-se. (Exige 1 ação. Alcance Pessoal. 1 hora) Você faz com que você mesmo - incluindo tudo que carregue - ganhe outra aparência, enquanto a magia durar. Você pode parecer 30cm mais baixo ou mais alto, e parecer magro, gordo ou algo entre os dois. Você não pode alterar o seu tipo de corpo. As alterações feitas por esta magia não se sustentam diante de uma inspeção física. Para descobrir que você está disfarçado, uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar sua aparência, devendo ser bem-sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD 10 + seu mod. de Car para evitar sua magia.

Enfeitiçar Pessoas (Exige 1 ação. Alcance de 9m. 1 hora). Você tenta enfeitiçar um humanoide. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 10 + seu modificador de Carisma - com vantagem caso lutem contra ele. Se falhar, ele fica enfeitiçado enquanto a magia durar ou até que lhe causem dano. O alvo considera um conhecido amigável.

Palavras Curativas (Exige 1 ação bônus. Alcance de 18m. Instantâneo). Escolha uma criatura à sua vista e no alcance da magia. Ela recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de Carisma.

Sussurros Dissonantes (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Instantâneo). Você sussurra uma melodia dissonante que uma criatura à sua escolha e dentro do alcance é capaz de ouvir. O alvo deve fazer uma salvaguarda de Sabedoria CD 10 + o seu mod. de Carisma. Se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico, devendo usar a sua reação, caso esteja disponível, para se distanciar de você tanto quanto o deslocamento dele permita. Em caso de sucesso sofre ½ do dano e não precisa se afastar. Uma criatura surda é automaticamente bem sucedida na salvaguarda.

Magias de Druida

Truques – O druida pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Chicote de Espinhos (Exige 1 ação. Alcance 9m. Instantâneo). Você cria um longo chicote parecido com uma videira e coberto de espinhos, que golpeia uma criatura no alcance ao seu comando. Faça um ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Se o ataque acertar, a criatura sofre 1d6 pontos de dano perfurante; e se a criatura for Grande ou menor, você a puxa até 3 metros mais para perto de você.

Arte Druidica (Exige 1 ação. Alcance 9m. Instantânea). Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos: • Um pequeno e inofensivo efeito sensorial que prevê qual será o clima na sua localização nas próximas 24 horas. O efeito pode se manifestar como uma esfera dourada para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve caindo para neve, e assim por diante. Este efeito persiste por 1 rodada; • Uma flor desabrocha, uma semente amadurece ou um broto de folha se abre; • Um efeito sensorial inofensivo e instantâneo, como folhas caindo, um sopro de vento, o som de um pequeno animal ou o fraco odor de um gambá. O efeito deve caber em um cubo de 1,5 metro; • Uma vela, tocha ou fogueira pequena acende ou apaga.

Magias de 1º círculo – O druida pode utilizar as magias abaixo, no total, até 2 vezes.

Amizade Animal (Exige 1 ação. Alcance 9m. 24 horas). Esta magia permite que você convença uma fera de que não pretende causar-lhe mal. Escolha uma fera à sua vista, no alcance da magia. Ela deve ser capaz de vê-lo e ouvi-lo. Se a Inteligência da fera for 4 ou maior, a magia falha. Caso contrário, a fera deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Sabedoria CD 10 + seu mod. de Sab ou fica enfeitiçada por você enquanto a magia durar. Se você ou qualquer um de seus companheiros causar dano ao alvo, a magia se encerra.

Emaranhar (Exige 1 ação. Alcance 27m. Até 1 minuto) Ervas daninhas e vinhas brotam do chão em um quadrado de 6m de lado a partir de um ponto no alcance. Enquanto a magia durar, as plantas transformam a área em terreno difícil. Qualquer criatura, que não for bem-sucedida em uma salvaguarda de Força, fica contida pelas plantas enquanto a magia durar. Uma criatura contida pelas plantas pode usar uma ação para fazer um teste de Força contra a CD 10 + o seu mod. de Sabedoria. Em caso de sucesso, ela se liberta.

Curar Ferimentos (Exige 1 ação. Alcance toque. Instantâneo). Uma criatura tocada por você recupera um número de pontos de vida igual a 1d8 + o seu modificador de Sabedoria. Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos ou constructos.

Onda Trovejante (Exige 1 ação. Alcance cubo de 4,5m. Instantâneo).

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura em um cubo de 4,5 metros originando em você deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 10 + o seu mod. de Sab. Se falhar, sofre 2d8 pontos de dano trovejante e é empurrada 3 metros para longe de você. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não é empurrada. Além disso, objetos soltos que estejam dentro da área de efeito são automaticamente empurrados 3 metros para longe de você, e a magia emite um estrondo trovejante audível a até 90 metros.

Magias de Feiticeiro

Truques – O feiticeiro pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Luzes Dançantes (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Até 1 minuto). Você cria até quatro luzes que parecem lanternas ou globos brilhantes que pairam no ar. Você pode combinar as luzes para que brilhem em uma forma vagamente humanoide de tamanho Médio. Cada luz emite meia-luz em um raio de 3 metros. Com uma ação bônus em seu turno, você pode mover as luzes até 18m dentro do alcance da magia.

Prestidigitação (Exige 1 ação. Alcance de 3m. Até 1 hora). Crie um dos seguintes efeitos mágicos: • Você cria um efeito sensorial instantâneo e inofensivo, como um sopro de vento, notas musicais fantasmagóricas ou um odor. • Você faz com que uma vela, tocha ou pequena fogueira seja acesa ou apagada. • Você instantaneamente limpa ou suja um objeto que não seja maior que um cubo de 30cm. • Você resfria, esquentou ou tempera um cubo de até 30 cm feito de matéria não-viva por 1 hora. • Você colore, faz uma pequena marca ou símbolo em um objeto ou superfície por 1 hora. • Você cria uma bugiganga não mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão até o fim do seu próximo turno. Se você conjurar esta magia múltiplas vezes, é possível ter três de seus efeitos não instantâneos ativos ao mesmo tempo.

Raio de Fogo (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Instantâneo). Você lança um raio de fogo em uma criatura ou objeto. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d10 pontos de dano ígneo. Um objeto inflamável atingido inflama-se caso não esteja sendo vestido ou carregado.

Toque Chocante (Exige 1 ação. Alcance toque. Instantâneo). Raios saltam de sua mão que aplica um choque a uma criatura que você tocar. Faça um ataque mágico corpo a corpo contra o alvo. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver vestindo uma armadura feita de metal. Se acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano elétrico e não pode executar reações até o início do próximo turno dele.

Magias de 1º círculo – O feiticeiro pode utilizar duas vezes, em qualquer combinação.

Mãos Flamejantes (Exige 1 ação. Alcance cone de 4,5m. Instantâneo). Com suas mãos com os polegares tocando um ao outro e os demais dedos abertos, uma fina camada de chamas parte da ponta de seus dedos estendidos. Cada criatura dentro de um cone de 4,5m deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 10 + o seu mod. de Carisma. Se falhar, sofre 3d6 pontos de dano, ou metade do dano em caso de sucesso. O fogo incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo usados ou transportados.

Retirada Acelerada (Exige 1 ação bônus. Alcance pessoal. Até 10 minutos). Esta magia permite que você se mova em um ritmo incrível. Ao conjurá-la, e depois com uma ação bônus em cada um dos seus turnos, você pode executar a ação Correr.

Magias de Mago

Truques – O mago pode utilizar as seguintes magias à vontade:

Luz (Exige 1 ação. Toque. Duração de 1 minuto). Você toca um objeto não maior que 3m. Até o fim da magia, o objeto emite luz plena em um raio de 6m e cria meia-luz por 6m adicionais. Você escolhe a cor da luz e cobrir o objeto afetado com algo opaco bloqueia a luz. A magia termina se conjurá-la novamente ou se a dispensar. Se você escolher um objeto carregado ou usado por uma criatura hostil, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Destreza CD 10 + seu modificador de Int para evitar a magia.

Mãos mágicas (Exige 1 ação. Alcance de 9m. Duração de 1 minuto). Uma mão flutuante e espectral aparece. Você pode usar sua ação para manipular objetos. Você pode movê-la até 9 metros a cada vez que a usa. Ela não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 4,5 quilos.

Raio de Gelo (Exige 1 ação. Alcance de 18m. Instantâneo). Um feixe gelido parte na direção de uma criatura. Faça um ataque mágico à distância contra o alvo. Se acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano gelido e o deslocamento dele é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

Magias de 1º círculo – O mago pode utilizar duas vezes, em qualquer combinação.

Armadura Arcana (Exige 1 ação. Toque. Duração de 8 horas). Você toca uma criatura sem armadura. Uma força protetora circunda-a enquanto a magia durar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia termina se o alvo vestir uma armadura, se você a dispensar ou a duração acabar.

Égide (Exige 1 reação, ao ser atingido por um ataque ou mísseis mágicos. Pessoal. 1 rodada). Uma barreira de força mágica invisível surge e o protege. Até o início de seu próximo turno, você terá +5 na CA, incluindo contra o ataque que disparou a reação, e você não sofre dano de mísseis mágicos.

Mísseis Mágicos (Exige 1 ação. Alcance de 36m. Instantâneo). Você cria três dardos de energia. Cada dardo acerta uma criatura à sua escolha, à sua vista e no alcance. Cada dardo causa 1d4+1 pontos de dano energético. Os dardos acertam ao mesmo tempo e você pode direcioná-los para uma mesma criatura ou várias.

Sono (Exige 1 ação. Alcance de 27m. 1 minuto). Esta magia coloca criaturas em um sono mágico. Jogue 5d8 e o resultado equivale a quantos pontos de vida de criaturas esta magia pode afetar. As criaturas que estiverem dentro de um raio de 6 metros a partir de um ponto à sua escolha são afetadas em ordem ascendente de pontos de vida atuais (ignorando criaturas inconscientes). Começando com quem tiver menos pontos de vida no momento da conjuração, cada indivíduo afetado por esta magia cai Inconsciente até o final do efeito desta, ou até o adormecido sofrer dano ou alguém usar uma ação para acordá-lo. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total, antes de continuar para a próxima com os pontos de vida mais baixos. Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não são afetados por esta magia.



APÊNDICE C – FICHAS

Axel

Humanoíde Médio (humano), caótico e neutro

Classe de Armadura 10 (14 com cota de malha parcial)

Pontos de Vida 11 (1d10+1)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14(+2)	11(+0)	13(+1)	10(+0)	12(+1)	8(-1)

Perícias: Atletismo +3, Intimidação +3

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Estilo de Luta: Defensivo. Enquanto estiver usando uma armadura Axel ganha um bônus de +1 na sua CA.

Retomar o Fôlego. Como uma ação bônus, no seu turno, Axel pode recuperar 1d10+1 pts/vida. Uma vez usada só pode ser usada novamente depois de um descanso curto ou longo.

Ações

Espada Longa. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+2) cortante, ou 6 (1d10+2) cortante se usada com as duas mãos.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +2 para acertar, alcance 24/96m, um alvo. *Dano:* 4 (1d8) perfurante.

Goblin

Humanoíde pequeno (goblinoíde), neutro e mau

Classe de Armadura 12 (roupas normais)

Pontos de Vida 7 (2d6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

Perícias: Furtividade +6

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 9

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/4 (50 EXP)

Escapada Ágil. O Goblin pode executar as ações de Desengajar ou Esconder como ação bônus em seus turnos.

Ações

Ataque Desarmado. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +1 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 1 contundente.

Os goblins são a principal força de trabalho de Zanzer. Eles são movidos pela maldade, pela ganância e pelo medo. Quando comandados por alguém mais forte (como um hobgoblin) eles cumprem suas tarefas, mas quando sozinhos ou em grupos compostos apenas por goblins eles tendem a fugir diante de um oponente que aparente ser mais forte.

Guardas

Humanoíde Médio (humano), caótico e mau

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/8 (25 EXP)

Ações

Espada Curta. *Arma de Combate Corpo-a-Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) cortante.

Besta Leve. *Arma de Combate à Distância:* +3, alcance 24/96m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) perfurante

Os guardas são humanos que trabalham para Zanzer mediante pagamento. Isso quer dizer, entre outras coisas, que eles não vão arriscar suas vidas caso o combate esteja indo mal para o lado deles, preferindo sempre fugir.

Jerj – O Hobgoblin

Humanoíde Médio (goblinoíde), ordeiro e mau

Classe de Armadura 11 (roupas normais)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

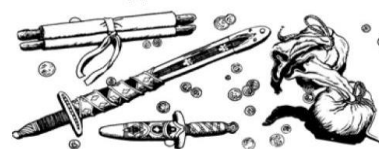
Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Ataque Desarmado. *Arma Corpo-a-Corpo:* +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 2 contundente.



Hobgoblin

Humanoide Médio (goblinoide), ordeiro e mau

Classe de Armadura 14 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Vantagem Marcial. Uma vez por turno, o hobgoblin pode causar 7 (2d6) de dano extra a uma criatura que ele atinja com um ataque de arma se a criatura estiver a 1,5 metro de um aliado do hobgoblin que não esteja incapacitado.

Ações

Ataque Desarmado. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 2 concussão.

Os hobgoblins são uma espécie goblinoide militar empregados como mercenários e frequentemente lideram seus primos menores, os goblins. Quando liderando um grupo de goblins o hobgoblin líder os usa sua agressividade e carrega consigo uma poção de cura (cura 2d4+2 PVs).

Orc

Humanoide médio (orc), caótico e mau

Classe de Armadura 13 (gibão de peles)

Pontos de Vida 15 (2d8+6)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

Perícias: Intimidação +2

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Orc

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Agressivo. Com uma ação bônus, o orc pode mover-se até o máximo do seu deslocamento em direção a uma criatura hostil que ele possa ver.

Ações

Espada Curta. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 6 (1d6+3) cortante.

Besta Leve. Arma de Combate à Distância: +3 para acertar, alcance de 24/96m, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) perfurante.

Os orcs são salteadores e saqueadores ferozes. Odeiam os elfos e nunca perdem a oportunidade de semear o medo nas raças consideradas inimigas. Adoram ouro e quando longe de suas tribos trabalham como mercenários, o que é o caso.

Ogro

Gigante Grande, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (gibão de peles)

Pontos de Vida 59 (7d10+21)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 8

Idiomas Comum, Gigante

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

Ações

Clava Grande. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 p/ acertar, alcance 1,5m, um alvo. *Dano:* 13 (2d8+4) concussão.

Os ogros são gigantes estúpidos e fortes que Zanzer emprega como os principais guardas encarregados de vigiar seus trabalhadores escravos. Para evitar "acidentes" o restante da masmorra é de acesso proibido para os ogres e para garantir isso o mago providenciou acessos estreitos que os impedem de vagar pelo complexo.

Bugurso

Humanoide Médio (goblinoide), caótico e mau

Classe de Armadura 14 (gibão de peles)

Pontos de Vida 27 (5d8+5)

Deslocamento 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15(+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)

Perícias Furtividade +6, Sobrevivência +2

Sentidos visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Goblin

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ataque Surpresa. Se o bugurso surpreender uma criatura e acerta-la com um ataque na primeira rodada de combate, o alvo sofre 7 (2d6) pontos de dano adicionais nesse ataque.

Bruto. Uma arma de combate corpo a corpo causa um dado de dano adicional quando acerta (incluso no ataque).

Ações

Maça. Arma Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) perfurante.

Azagaia. Arma Corpo-a-Corpo ou à Distância: +4 para acertar, alcance 1,5 m ou 9/36m, um alvo. *Dano:* 9 (2d6+2) em corpo a corpo ou 5 (1d6+2) à distância. Perfurante.

Os bugursos são guerreiros goblinoide ferozes. Atraídos pela promessa de dinheiro, e dos tesouros esquecidos em Stonefast, quatro deles formam a guarda pessoal do mago Zanzer Tem e apenas a ele devem obediência.