

EDIÇÃO 05 - ABRIL DE 2024

ZINE 002





ZINE **002**

Rafael Beltrame

4ª EDIÇÃO ♦ 1ª IMPRESSÃO ♦ ABRIL DE 2024

ESCRITO POR: Caio "Karlz" Fritz
Mathias Batista
Rafael Beltrame
Vinícius Muniz

EDIÇÃO: Rafael Beltrame
Janary Damacena

REVISÃO: Mathias Batista

LAYOUT: Beto Jr

CAPA: Beto Jr

ILUSTRAÇÕES: Criador de Imagens do Bing
(então perdoa as doideiras
da IA, beleza?)

DIAGRAMAÇÃO: Beto Jr



Salve pessoal!

Bem vindos a mais uma edição do nosso querido zine! Como sempre, muito material bacana feito por fãs, para fãs! Quer jogar como um goblin? Temos! Está sem ideias para suas aventuras? Temos ganchos de aventura! Novos itens fantásticos para o jogo? Só vem!

O que estão achando do material? Sentem falta de algo? Mandem sugestões (ou mesmo matérias) para oitudobemzine@gmail.com

Boas aventuras!

♦ *Rafael Beltrame*

Jabá!

Criaturas das Trevas pode ser encarado como um cenário contemporâneo com fortes elementos de fantasia urbano, intrigas sociais e **horror pessoal**.

Usando o sistema Old Dragon 2, o objetivo é elaborar histórias onde os medos, fraquezas, desejos e anseios da alma humana sejam exploradas. Você assumirá o papel de uma das Criaturas das Trevas, e não será bonito...

Baixe o arquivo degustação [neste link!](#)

◆ Goblin ◆

Os goblins são uma das raças encontradas nos mundos de fantasia que normalmente é associada a vilania, são em geral criaturas traiçoeiras na mesma medida que são fiéis, vivem muito pouco e se agarram a qualquer oportunidade.

Fisicamente são pequenos como halflings e levemente esguios, além possuem uma coloração de pele que varia do alaranjado até o verde musgo. Seus cabelos podem existir nas mais diversas formas, crespos, lisos, ondulados, etc. em geral utilizam cabelos mais curtos ou presos com presilhas de ossos, são preocupados com a estética porém pouco em relação a roupas e muito em relação a suas ferra-

mentas, sejam ferramentas comuns ou as do ofício da guerra, gostam de adorná-las com penduricalhos e gravuras.

A característica física mais marcante de um goblin está no seu enorme, pontudo e curvado nariz. Quanto mais longo, pontudo e curvado mais belo é o goblin, perder o nariz em uma batalha é extremamente trágico para eles e por conta disso existem malhas e placas específicas em suas armaduras que protegem o nariz.

A relação do goblin com o tempo dita sua forma de pensar e agir. Como frequentemente não passam dos 30 anos, goblins se sentem compelidos a ocupar suas vidas com



tudo que vem pela frente. Sentem, desejam e buscam como se fossem morrer a qualquer momento, por isso tendem a apreciar mais o improvisado e transformar ferramentas do que criar suas próprias. Isso pode fazer com que as pessoas acreditem que goblins são desesperados, impulsivos e traiçoeiros (o que muitas vezes é uma verdade). Outra característica é que goblins se organizam em clãs então parte de sua cultura pode ser bem diferente dentre esses clãs e clãs goblins tendem a ser bastante cooperativos entre si, raramente entrando em conflito territorial.

Personalidade

Viver tão pouco molda a personalidade de um goblin. As mudanças ocorrem tão devagar que os goblins se adaptam a elas de forma excepcional, sempre sendo levados na onda do tempo e suas mudanças. Um goblin prefere pegar um pedaço de ferro e afia-lo e alterá-lo para ser mais eficaz do que criar algo do zero, ninguém tem tempo pra isso. Essa relação entre praticidade e pressa molda a personalidade de um goblin.

O Goblin nas Aventuras

Apesar de estarem do lado oposto dos aventureiros na maior parte do tempo goblins podem ser aventureiros, ainda que bem improváveis. A vontade de conhecer muito e o pouco tempo disponível de vida às vezes lança goblins em aventuras pelo mundo. O goblin se adapta tão fácil ao novo que mais novidade é sempre mais estímulo e isso pode ser a força que move esse goblin.

O Goblin nas Aventuras

- **Pergunta 1:** O que o seu goblin busca para o seu clã?
- **Pergunta 2:** O que o seu goblin pensa sobre as outras raças?
- **Pergunta 3:** O que o goblin sente ao abandonar seu clã.

Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 10 nível durante a criação do personagem.

1 LIGEIROS: os goblins são rápidos e ágeis recebendo +1 em testes de JPD.

1 GAMBIARREIROS: goblins podem transformar quase qualquer coisa em arma, desde um pedaço de metal até galhos de madeira. Goblins causam 1d6 de dano com armas improvisadas.

1 FURTIVOS: são especialistas em se esconder e em passar despercebidos, conseguindo se esconder com uma chance de 1-2 em 1d6. Se o goblin adotar a classe Ladrão, ele acrescenta ainda um bônus de 1 no seu talento Furtividade.

1 ARMAS GRANDES: são restritas para goblins que podem usar apenas armas médias e pequenas.

- ◆ **MOVIMENTO** base dos goblins é 6 metros.
- ◆ **INFRAVISÃO** de 18 metros
- ◆ **ALINHAMENTO** tendem ao caos

Sementes de Aventuras Heroicas

A Cidade Perdida

A Cidade Perdida é um local cheio de mistérios e perigos, onde os heróis podem encontrar tanto tesouros quanto armadilhas. Alguns exemplos de desafios que eles poderiam enfrentar:

- Um labirinto de ruas e edifícios, onde eles teriam que se orientar e evitar se perder ou cair em emboscadas.
- Um enigma gravado em uma parede, que revelaria a entrada para uma

câmara secreta, onde eles poderiam encontrar um artefato mágico ou uma informação valiosa.

- Um confronto com uma criatura mítica, como um dragão, uma quimera ou uma hidra, que guardaria um tesouro ou um segredo da cidade.
- Uma invasão de saqueadores, que tentariam roubar os achados dos heróis ou capturá-los para vendê-los como escravos.

O Templo do Abismo

O Templo do Abismo é um local sombrio e terrível, onde os heróis poderão testemunhar as atrocidades do culto do Devorador de Almas. Alguns exemplos de desafios que eles poderiam enfrentar:

- Um ritual de sacrifício, onde eles teriam que resgatar um semideus capturado pelo culto, ou se infiltrar entre os fieis para sabotar o ritual.
- Uma sala de tortura, onde eles teriam que enfrentar os algozes do culto, que usariam instrumentos cruéis e mági-

cos para extrair informações ou prazer dos seus prisioneiros.

- Uma câmara de experimentos, onde eles teriam que lidar com as abominações criadas pelo culto, que misturavam partes de humanos e animais, ou usavam magia negra para alterar as suas formas e mentes.
- Um confronto com o líder do culto, um poderoso mago ou sacerdote, que teria acesso aos segredos e aos poderes do Devorador de Almas, e que tentaria impedir os heróis de avançar ou escapar do templo.

A Ilha dos Deuses

A Ilha dos Deuses é um local mágico e maravilhoso, onde os heróis poderão conhecer os seus pais divinos e aprender mais sobre as suas origens e os seus poderes. Alguns exemplos de desafios que eles poderiam enfrentar são:

- Um teste de habilidade, onde eles teriam que demonstrar o seu domínio sobre o seu poder divino, ou aprender a usá-lo de forma mais eficiente ou criativa.
- Um teste de coragem, onde eles teriam que enfrentar o seu maior medo, ou superar um obstáculo que os impedisse de alcançar o seu potencial.
- Um teste de sabedoria, onde eles teriam que resolver um dilema moral, ou escolher entre duas opções igualmente difíceis ou tentadoras.
- Um teste de lealdade, onde eles teriam que provar o seu compromisso com a sua missão, ou com os seus companheiros, ou com os seus pais divinos.

O Devorador de Almas

O Devorador de Almas é um ser antigo e poderoso, que nasceu da união de um deus e de um demônio. Ele foi rejeitado pelos seus pais e pelos seus irmãos, e cresceu com ódio e inveja dos deuses e dos semideuses. Ele descobriu que podia se alimentar da essência divina dos semideuses, e assim aumentar o seu

próprio poder e prolongar a sua vida. Ele passou a caçar e devorar os semideuses que encontrava, e a guardar as suas almas em um receptáculo mágico. Ele também desenvolveu uma forma de magia negra, que lhe permitia manipular as almas que ele consumia, e usá-las para criar servos, armas ou portais. Ele planeja usar as almas de todos os semideuses do mundo para abrir um portal para o reino dos deuses, onde ele pretende desafiar e destruir os seus criadores, e se tornar o único deus supremo.

O Culto do Devorador

O Culto do Devorador é uma organização secreta de fanáticos, que adoram o Devorador de Almas como um deus, e o auxiliam em seus planos. Eles são formados por pessoas que foram seduzidas, enganadas ou coagidas pelo Devorador de Almas, e que receberam parte do seu poder em troca de lealdade e obediência. Eles se infiltram em vários lugares e posições da sociedade, e usam os seus recursos e influência para encontrar e capturar semideuses, ou para impedir que eles se unam ou se revelem. Eles também realizam rituais macabros, onde eles sacrificam semideuses ou outras vítimas para o Devorador de Almas, ou usam as suas almas para criar abominações ou portais. Eles são liderados por um conselho de mestres, que se comunicam diretamente com o Devorador de Almas, e que recebem as suas ordens e os seus favores.

◆ Tesouros Difíceis de Lidar ◆

Um assunto que gosto de abordar é sobre as dificuldades em lidar com tesouros. Pode ser que seja difícil de levar, frágil, pesado, que tenha valor apenas para um grupo específico, ou que talvez nem seja possível remover do lugar! À seguir, darei algumas sugestões de como dificultar* um pouco (mais) a vida dos personagens.

Mas por que dificultar? Bom, nem sempre as dificuldades a serem vencidas são monstros, armadilhas e charadas. Desafiar os seus jogadores fará deles melhores personagens, então Mestres, não se acanhem - apenas não abusem!

Câmbio

Trocar moedas de ouro por moedas de prata ou bronze é uma boa. Quando queremos que o tesouro “valha” mais, basta torná-lo mais transportável (barras de ouro, moedas de valor superior, joias, etc), e o inverso também é válido.

Objetos

Que tal uma estátua de ouro, no valor de 5000 peças de ouro? Uma pena que ela mede 1,80 m e pesa 120 quilos. Talvez ela seja recheada com chumbo, feita em pedra ou algo que aumente o peso dela.

Tapetes, quadros, vinhos, tecidos...tudo isso pode ser muito valioso e muito caro.

Partir ou danificar os objetos pode reduzir muito o valor, então quebrar a estátua do exemplo acima pode ser uma má ideia.

Relíquias antiquíssimas, como o primeiro livro escrito sobre o reino, podem valer uma fortuna, se conseguirem tirar da torre do mago sem que ele se despedace!

Tesouros deformados

E se a pilha de moedas tivesse sido alvo de uma batalha com o grupo que está aqui antes do bando dos jogadores?

As moedas podem estar coladas no chão, ou fundidas em uma grande e não prática pilha de tesouros.

O que aconteceria se as pedras valiosas tivessem virado pó? Como levar isso?

Regionalismos

Nunca esqueço minha frustração ao conseguir armas maneiras dos drows, após muita luta no Underdark. Apenas para descobrir que se eu as retirasse de seu habitat, elas perderiam gradativamente seus poderes.

E se as moedas valessem, por exemplo, 100 PO, mas no reino seguinte valessem apenas pelo material? De 100 para 90, digamos.

Ou o grupo vai em uma viagem extraplanar e descobre que a moeda é outra? Dragonlance usa a prata, Dark Sun usa moedas de cerâmica (ou algo assim).

Tesouros com vínculo religioso

Finalmente os aventureiros derrotam o necromante, e ao vasculhar a sala de tesouro, encontram um grande número



de artefatos sinistros e valiosos. Cálices profanos, estatuetas de anões fazendo sexo não convencional ou o símbolo maldito do deus maligno. Será um pouco difícil vender isso, a menos que se recorra ao mercado negro. E talvez nem lá eles queiram o amuleto amaldiçoado do deus maldito das maldições.

“Travas” Mágicas

E se algo mágico dificultasse a vida dos personagens?

Imagine um vaso de metal com uma gema valiosíssima em seu interior. Assim que o personagem segura a pedra, sua mão cresce de forma a ficar presa no vaso!

Quem sabe, as moedas foram encantadas para morderem como piranhas? Ou a coroa repleta de pedras preciosas não para de tagarelar nos corredores da dungeon?



Essas são apenas algumas ideias de itens mais mundanos. Nem entramos no mérito de itens mágicos, mas já é possível ver que a lógica se aplica a eles também. No Forte das Terras Marginais, o grupo pode encontrar uma bota élfica. Isso, “uma”. A outra está em outra dungeon, com outras criaturas e outros perigos.

Bom, ninguém disse que ser aventureiro era fácil!

♦ Rafael Beltrame

Itens Mágicos de Descrição curta

Na tentativa de ter uma recompensa útil e de acesso fácil decidi criar este pequeno suplemento com 12 itens mágicos de descrição curta, baseado em uma tabela pessoal que mantenho online, os itens aqui apresentados derivam de uma compilação de vários outros itens de sistemas diversos que

foram adaptados ao sistema padrão do Old Dragon 2a Edição. Alguns dos itens mágicos apresentados possui sua variante caótica descrita, não elaborei uma regra específica para isso, mas você pode considerar rolar 1d6, com 1-2 de chance de o item em questão ser caótico. Boa diversão!

D12	ITEM	D12	ITEM
1	ARMADURA DO VETERANO	7	MARTELO DA ROCHA VERMELHA
2	APITO DO GRANDE FALKION	8	MANTO DE CURA.
3	ARCO DA DUPLICAÇÃO	9	FLECHA DA TRANSLOCAÇÃO (1D4 FLECHAS)
4	ARCO DO TIRO PRONUNCIADO	10	ESPADA DO COMANDANTE
5	ESCUDO DO LEÃO	11	BORDÃO DE COMPONENTES SUBSTITUÍDOS
6	BOTAS DA FLUTUAÇÃO	12	AZAGAIA RELÂMPAGO

Armadura do Veterano

Esta Armadura de Placas, CA+5, 5 de carga, Pesada, Metal, possui uma áurea divina de cor dourada capaz de sobrepor qualquer membro decepado de quem o vestir, criando uma variante de energia

do(s) membro(s) em questão. O membro de energia tem às mesmas funcionalidades do membro original.

Versão Caótica: Não Há.

Apito do Grande Falkion

Este apito de madeira é ornamentado de tal maneira que se assemelhe à uma Águia. 1x/Dia e ao soprar o apito em um local aberto, uma águia aparecerá em até 1d4 turnos para lutar ao seu lado, permanecendo até o fim da batalha.

ÁGUIA [1]			
PV 5	CA 15	JP 4	MV 30(V)
1 × GARRA + 1 (1D2) ♦ RASANTE podem realizar um ataque rasante com +2 para acertar o ataque, +2 no dano causado e -2 na CA. Causam dano dobrado em vítimas surpresas.			

Versão Caótica: Tem 1-2 de chance em 1d6 da águia atacar o próprio portador do apito.

Arco da Duplicação

Este arco curto, 2 de carga, média, disparo (30), duas mãos. É feito de madeira rústica de aspecto seco e envelhecido. Qualquer flecha, não mágica, disparada pelo arco se dividirá em duas, apenas um único teste de acerto deve ser feito. Ao atingir o alvo role o dano 2 vezes.

Versão Caótica: Considere o item possuindo 30 usos, gastando 1 à cada novo ataque realizado com o item, ao acabar seus usos o item perde suas propriedades mágicas. Os testes de ataque são considerados difíceis recebendo -2 no ataque final.

Arco do Tiro Pronunciado

Este arco longo grande, 3 de Carga, disparo (45), duas mãos, de tom esverdeado com laços avermelhados nas extremidades é capaz de 1x/dia, ao acertar um alvo, causar um dano crítico automático.

Versão Caótica: Qualquer acerto crítico conseguido por esta arma furtará do seu portador uma quantidade de pontos de vida equivalente a 1/2 do dano causado.

Escudo do Leão

Este escudo é ornamentado com uma grande cabeça de leão rugindo, 3x/dia, durante um combate, a cabeça criará vida podendo morder um alvo engajado, o dano é automático e causa 2d6+2 de dano de perfuração.

Versão Caótica: O Escudo reduz sua CA em -1 ao invés de aumentar em +1.

Botas da Flutuação

Estas botas usam uma limitada e não cara variação da magia Voo para permitir ao usuário andar no ar por curtas distâncias sobre poços, entre telhados, etc. O usuário pode andar até 5 metros sem cair. Ele pode escolher a velocidade que deseja andar (caminhar, correr), mas ele deve continuar se movendo enquanto estiver no ar. Ao percorrer os 5 metros, ou se por acaso, ele pare de caminhar, começará a cair. As botas não retardam a queda ou suavizam seu pouso, também não permitem quaisquer mudanças na elevação do usuário, que deve traçar a rota em linha reta.

Versão Caótica: O item tem 1-2 de chance em 1d6 de falhar.

Martelo da Rocha Vermelha

Este martelo de Batalha, 3 de carga, grande, impactante, dano: 2d4 é feito de pedra e aço. Quando empunhado por um anão, adquire uma propriedade mágica que é capaz de fazer o anão arremessar o martelo com a mesma facilidade de uma Aza-gaia Arremesso (18). Dano: 2D4.

Versão Caótica: O Escudo reduz sua CA em -1 ao invés de aumentar em +1.

Manto de Cura

Este manto é feito de couro e pano branco, garantindo +1d4 pontos de vida sempre que o portador receber efeitos de cura conjuradas por magias.

Versão Caótica: Não há.

Flecha da Translocação (1d4)

Ao atingir um objeto inanimado o atirador é transportado para 1 quadrante, ou zona, de distância desse objeto, o espaço deve estar desocupado e deve alocar o transportador confortavelmente para que o encantamento funcione.

Versão Caótica: O item tem 1-2 de chance no 1d6 de transportar o alvo para um perigo próximo.

Espada do Comandante

Esta espada curta, 1d6, 1 de carga, pequena, possui um pomo semelhante ao de um

brasão real. 1x/Dia ao ser erguida, a espada ecoara um som de fanfarra e irá declarar o nome de seu portador, quando isso ocorrer, o portador poderá invocar uma sombra de um guerreiro para que lute ao seu lado durante 8 rodadas. Jogue 1d6 e compare com os resultados a seguir: 1-4: Guerreiro, 5: Bárbaro, 6: Paladino.

SOMBRA DO GUERREIRO[1]

PV 16 CA 14 JP 4 MV 9

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8+3)

♦ **HABILIDADES** Aparar, Maestria em Espada Longa +1.

SOMBRA DO BÁRBARO[1]

PV 19 CA 12 JP 4 MV 9

1 × **MACHADO** + 4 (2D6+3)

♦ **HABILIDADES** Aparar, Maestria em Machado de Batalha +1, Vigor Bárbaro.

SOMBRA DO PALADINO[1]

PV 16 CA 16 JP 4 MV 9

1 × **ESPADA LONGA** + 4 (1D8+3)

♦ **HABILIDADES** Aparar, Maestria em Espada Longa +1, Cura Pelas Mãos (2PV).

Versão Caótica: A espada emite um estrondoso som de fanfarra esporadicamente o que impede o grupo de fazer emboscadas (1 em 1d6 quando estiverem preparando uma emboscada).



Bordão de componentes substituídos

Este bordão+3, 1d4+3, carga 1, pequena, argila, impactante, duas mãos, é constituído por uma argila mágica poderosa, tem 1-3 de chances em 1d6 de criar algum componente mágico para a produção de poções, quando isso ocorrer parte da argila se transformará no componente em questão, depois de 5 itens criados o dano do bastão cairá para 1d2 até que o bastão desapareça por completo. 10 Usos.

Versão Caótica: O item tem 1-2 de chance no 1d6 de criar uma poção com o efeito contrário ao planejado.

Azagaia Relâmpago

Esta azagaia+1, 1d4+1, pequena, metal, perfurante, arremesso (18), contra investida, é feita de um metal azulado e tem um formato de relâmpago. Quando arremessada, esta azagaia se transforma em um Relâmpago (6d8 de dano de eletricidade em um ponto alvo) a Azagaia é destruída no processo.

Versão Caótica: O item tem 1-2 de chance de causar um choque em quem o tocar, dano de 1d4+2.

◆ Mathias Batista.

◆ Uma Aparição Diferente ◆

Início da jornada

Nossa jornada começa com os aventureiros sendo convocados para investigar os destroços de uma cidade isolada que sofreu uma invasão de monstros. A cidade, agora evacuada, guarda um segredo antigo e perigoso: um artefato mágico oculto nos subterrâneos da igreja, alvo da cobiça de um misterioso mago que liderou a invasão.

Os bravos aventureiros que tentaram rastrear as criaturas foram brutalmente eliminados, deixando um rastro de desespero e mistério. Relatos escassos indicam que alguns foram abatidos por flechas precisas, enquanto outros pereceram diante de golpes letais, sem chance de defesa. Tal brutalidade é inédita nessas terras, deixando um ar de temor e urgência no coração daqueles que ouvem o relato dos sobreviventes.

Se alguém procurar boatos sobre isso temos o seguinte abaixo:

- ◆ **Mentira:** tinham corpos cortados ao meio por uma mordida.
- ◆ **Mentira:** um dos aventureiros foi levado embora enganchado na ponta de um tridente por uma criatura enorme.
- ◆ **Mentira:** As criaturas se transformavam, entravam e saíam do chão ou paredes.
- ◆ **Verdade:** eles pareciam halflings, eram aventureiros muito bem treinados, eram menores e muito fortes.
- ◆ **Verdade:** havia um mago e um clérigo no grupo.
- ◆ **Verdade:** eles não eram humanos, porém eram tão poderosos ou mais poderosos que aventureiros normais, havia um com uma adaga que cortava homens como se fosse um saco de batata.

O caminho até a cidade passa por caminhos tortuosos e exige uma parada para descanso que pode haver um encontro com bandidos. caso eles sejam interrogados podem dar um ou dois dos boatos acima.

Cidade

À medida que se aproximam da cidade, observam sinais da invasão: fumaça pairando sobre os telhados e o eco distante de gritos e batalhas. A cidade parece estar em tumulto, com suas muralhas de pedra marcadas pelo caos da invasão. As ruas, uma vez movimentadas, agora estão desertas, não existem testemunhas



do terror que se abateu naquele local.

Ao passarem pelos portões da cidade observam que existe somente um caminho que os levam a uma espécie de uma praça que fica no centro da pequena cidade. se investigarem por esse caminho é possível encontrar pegadas encharcadas de sangue que levam a praça, um barril com algumas armas na frente de um estabelecimento que parecia ser de um ferreiro (se quiserem encontrar algo de valor role 1d10 caso o valor seja 2 ou 1 o aventureiro encontrou uma arma mágica, porém está gasta e precisa de reparos).

Ao chegar à praça veem um cenário som-

brio, goblins terminando de matar os poucos sobreviventes. é possível observar que um dos goblins tem um olhar muito mais afiado e que exprime um ar de perigo que faz os aventureiros entenderem que não são goblins normais.

E ENCONTROS



1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN ARQUEIRO



1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN ASSASSINO
2 x GOBLIN ARQUEIROS ELITE



1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
2 x GOBLIN ARQUEIROS ELITE

Ao final da aventura caso tenham conseguido salvar algum dos feridos que estavam ali o mesmo pode dar mais 1 dos boatos citados anteriormente antes de morrer. Caso alguns dos goblins tenham fugido ele pode montar uma emboscada na próxima passagem.

Nesta próxima passagem temos uma rua que leva ao centro das casas e estabelecimento, antes de chegar lá se os aventureiros olharem com cuidado é possível encontrar uma viela entre os escombros caídos de algumas construções.

Vuela

Para adentrar na viela é preciso um teste de força ou destreza feito com modificador difícil. caso tenham sucesso encon-

tram um morador que parece estar ali se escondendo de todo caos mas aparentemente a beira da morte. Caso os jogadores o estabilize ele conta que viu Goblins uma equipe grande porém estavam muito bem armados e mais pareciam guerreiros, estavam protegendo um Goblin que mais parecia um mago e um outro que usava colar de ossos e presas de animais. e durante a batalha eles deixaram um papel cair mas que as chamas haviam consumido um pedaço e então entrega o pedaço de papel aos aventureiros.

Armadilhas

Voltando ao caminho principal, se algum dos goblins escapou ele pode ter preparado algumas armadilhas por esse caminho estreito.



O bairro central

O bairro central é uma larga rua com construções em ambos lados, alguns becos e vielas podem ser vistos mas tem seu caminho parcialmente ou totalmente encoberto por escombros.

Elementos que podem ser utilizados durante o combate estão dispersos pelo ambiente: barricadas improvisadas feitas de pedras soltas e móveis quebrados e destroços que podem servir de cobertura ou armadilhas.

No final dessa passagem já é possível ver a Igreja que se destaca na paisagem logo abaixo dela vindo na direção dos aventureiros o que parece ser um mini exército de goblins, porém que causa um efeito aos jogadores, a figura central um goblins

equipado com espada e escudo e um olhar que coloca medo, ele encara os aventureiros com passos firmes. (ao tentar uma fuga a passagem pela qual os aventureiros vieram desaba e impede sua saída, os membros que estavam a frente precisam de uma JPD para não serem atingidos pelos escombros que podem causar 2d6 de dano.

E ENCONTROS



1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE



1D6 x GOBLINS DE ARMADURA
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
2 x GOBLIN ARQUEIROS



1D6 x GOBLINS DE ARMADURA
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
2 x GOBLIN ARQUEIROS ELITE
2X GOBLINS ASSASSINOS ELITE



Porta da Igreja

Após a difícil batalha, os aventureiros chegam às portas da Igreja, suas atenções são capturadas por um pentagrama invertido desenhado em sangue fresco diante dela. Em cada extremidade do pentagrama, uma vela repousa, se acesa sua chama rubra oscila em meio à escuridão opressiva.

Ou um aventureiro pode fazer um teste de sabedoria para entender que a porta está ligada aquela marca de sangue, e que a porta só abre após resolverem o quebra cabeças.

Algum aventureiro pode tentar abrir a porta à força, para isso acontecer somente com um acerto crítico em uma rolagem de teste de força, caso o teste seja um falha o aventureiro se sente imponente diante da porta e não poderá executar mais testes.

Cada vez que uma vela é acesa na ordem correta, uma parte do feitiço que mantém a porta trancada enfraquece. No entanto, um erro pode ter consequências perigosas: todas as velas se apagam e uma pequena explosão irrompe, causando dano de 1d4 no primeiro erro, 2d4 no segundo e 3d6 do terceiro em diante aos aventureiros que estiverem tentando acender as velas.

Entrando na Igreja

Ao entrar na igreja os aventureiros percebem que chegaram tarde demais e o mecanismo que estava lá já havido sido utilizado pelos seres, o Goblin Arcano está rindo ao lado do Goblin xamã com





o dispositivo na sua cabeça. dispositivo esse que era protegido pela igreja pq amplifica os poderes divino do ser que o utiliza, ele tem a aparência de uma coroa de louros, com moedas e presas de animais tudo parecendo ser banhado a ouro que reluz, como se tivesse luz própria.

É possível ver o Goblin Arcano com um sorriso cruel nos lábios, ao lado dele, o Goblin Xamã dança em uma coreografia macabra que cobra dos aventureiros uma JPS difícil, caso falhem serão afetados pela habilidade Canção a Natureza.

A batalha final está prestes a começar.

E

ENCONTROS

1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
2 x GOBLIN ARQUEIROS
1 x GOBLIN ARCANO
1 x GOBLIN XAMÃ DE ELITE
1 x GOBLIN ASSASSINO

1D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
3 x GOBLIN ARQUEIROS
1 x GOBLIN ARCANO
1 x GOBLIN XAMÃ DE ELITE
2 x GOBLIN ASSASSINO

2D6 x GOBLINS
1 x GOBLIN GUERREIRO ELITE
3 x GOBLIN ARQUEIROS
1 x GOBLIN ARCANO
1 x GOBLIN XAMÃ DE ELITE
3 x GOBLIN ASSASSINO

Após a batalha, os jogadores podem tentar pegar a coroa de Louros, porém ao tocar nela o aventureiro que o fez precisa passar em um JPS para que a mesma não se incinere.

Os aventureiros podem procurar pelo lugar e encontraram um pergaminho falando sobre a coroa e o que acontece se o aventureiro não tiver conhecimento suficiente para manejá-la, também encontra documentos que mostra que o ataque goblin não foi um caso isolado, e que eles desejam tomar a luz do dia que foi tomada deles pela humanidade e que eles não eram os seres mais poderosos da raça.

♦ Caio “Karlz” Fritz

Todas as fichas dos monstros se encontram no site www.covil.karlz.com.br

