

FW1

MÓDULO DE CAMPANHA PARA PERSONAGENS DE 3º A 6º NÍVEL

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

A Forja de F'jalar

Aventura 1 - Ascensão dos Gigantes

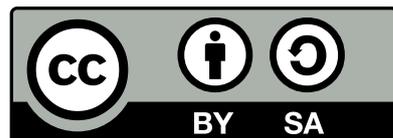
MÓDULO DE CAMPANHA

◆—————◆
FLÁVIO WAGASHI



A Forja de F'jalar

Aventura 1 - Ascensão dos Gigantes



Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



ESCRITO E EDITADO POR: Flávio Wagashi
LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO: Flávio Wagashi
ILUSTRAÇÕES: Conteúdo gerado por IA
& 2minutetabletop

Sobre

Saudações, aventureiro!
Elaborei este suplemento para dar vida a uma ideia que estava em minha mente e espero que apreciem, todo o conteúdo é disponibilizado de forma gratuita, criado por fãs para fãs. Sinta-se à vontade para utilizar o material aqui e adaptá-lo conforme desejar em suas sessões.

A revisão completa do material ainda não foi concluída. Por favor, informem-me sobre quaisquer erros ou correções necessárias que identificarem durante a leitura [DISCORD: **FFWAGASHI** & EMAIL: conclavedosmundos@gmail.com].

Versão 1.0

Separei um drive com os mapas da vila, acampamento orc, masmorra e tokens em alta resolução. Caso deseje baixar: [FW1 - A Forja de F'jalar](#)

PROJETOS FUTUROS

A FORJA DE F'JALAR [CAMPANHA] 30/06/24
A GRANDE GUERRA [CAMPANHA] [-]
TOMO DE RAMPHOCELLUS [SUPLEMENTO] 31/07/24

◆ Sumário ◆

INTRODUÇÃO

PÁGINA 7

APRESENTAÇÃO DA VILA DE BOVA SERENA, INCLUINDO SUA ORIGEM, LOCALIZAÇÃO, O CONFLITO INICIAL E AS MOTIVAÇÕES DE CADA NPC E PERSONAGEM. ESTE É UM CONTEXTO AMPLO DO QUE SE PASSA NA CAMPANHA, ESPECIALMENTE VOLTADO PARA OS MESTRES.

BOVA SERENA

PÁGINA 13

ESTE CAPÍTULO APRESENTA O MAPA E LOCAIS SIGNIFICATIVOS DA CIDADE, ALÉM DE INTRODUIZIR OS JOGADORES À CAMPANHA PARA QUE DESENVOLVAM UMA LIGAÇÃO COM A VILA E ATÉ MESMO COM OS GIGANTES. TAMBÉM SÃO EXPLORADAS MISSÕES E A ROTINA DOS HABITANTES.

A INVASÃO ORC

PÁGINA 21

NESTE MOMENTO, DESVENDAMOS O DESFECHO DO PROBLEMA INICIAL: ORCS OBSERVAM A VILA E PLANEJAM INVADI-LA. A CAMPANHA AGORA SE TORNA LETAL, REQUERENDO A ASTÚCIA DOS JOGADORES QUE EM BREVE SE CONVERTERÃO EM CAPITÃES DE BATALHA PARA ENFRENTAR UMA HORDA DE INIMIGOS.

A FORJA DE F'JALAR

PÁGINA 27

AS RUÍNAS DESTES LOCALS ANTIGOS DESEMPENHAM UM PAPEL CRUCIAL NESTA NARRATIVA. CRIADO PELO LENDÁRIO REI E MESTRE FORJADOR F'JALAR, ESPERA-SE QUE OS JOGADORES ENFRENTEM DIVERSOS DESAFIOS MORTAIS AO EXPLORAR O LOCAL. ESTE CAPÍTULO PROMETE SE ESTENDER POR VÁRIOS DIAS, TANTO DENTRO QUANTO FORA DO JOGO E MUITAS MORTES DE PERSONAGENS.

DESFECHO

PÁGINA 38

UM RESUMO FINAL BREVE, NÃO SE PRENDA MUITO A ELE, POIS EM SESSÕES DE RPG, ACONTECEM COISAS INEXPLICÁVEIS E INESPERADAS. SERVE APENAS COMO UM GUIA PARA OS MESTRES QUE JULGAREM NECESSÁRIO.

◆ Introdução ◆

Sobre essa campanha

Essa campanha é para mestres com certa experiência em OD2 e RPG em geral, envolvendo cenários mais complexos que envolvem política do reino, tramas complexas, jogadores que podem tomar partido em mais de quatro facções dentro do roteiro e, como todo bom RPG, é muito imprevisível!

Para mestrar essa campanha, vamos utilizar de termos, fichas e regras presentes nos livros I, II, III + Cenário de Valansia.

Feita para aventureiros do 3º ao 6º nível em um grupo 4 a 6 jogadores.

Em Valansia ou meu mundo?

Essa aventura sobre gigantes está ambientada no cenário de **Valansia**, publicado pela **Editora Buró / [Old Dragon 2]**, que por sinal é um mundo fantástico para se aprender sobre.

Entretanto, as cidades, personagens, criaturas, itens e magias aqui listados **podem ser também convertidos ao seu próprio universo**. Utilize-a da maneira que achar mais emocionante e role os dados!

A Terra dos Vagantes

Por entre as trilhas que conectam **Vanória** às **Terras Marginais**, vastas planícies se estendem, dominando a paisagem com sua imensidão. O recente **Ato de Exploração** promulgado pelo **Rei Adan I** trouxe uma nova vida a esses caminhos, agora repletos de viajantes que carregam não apenas suas pesadas bagagens, mas também os sonhos de se tornarem aventureiros destemidos, prontos para explorar além das muralhas naturais que guardam **Valansia**.

Estas terras, agora chamada de **Terra dos Vagantes**, era considerada um lugar transitório, onde ninguém permanece. Todos ali, ou estavam chegando de algum lugar ou então partindo.

Devido à proximidade da imponente **Floresta**

Gigante de Arnes A'Dev, poucos ousaram desafiar a sorte por mais do que alguns anos nessa terra.

Bova Serena

Um barão de **Valansia**, conhecido como **Bertholdo Bova** teve muito sucesso em suas empreitadas durante o **Ato de Ocupação**. Agora, no **Ato de Exploração**, reconhecendo a importância de estar à frente de seus pares, ele confiou a missão de fundar uma nova cidade na rota para o norte a sua filha mais nova, **Serena**. Dotada de habilidades comerciais excepcionais, **Serena** sempre se destacou entre seus irmãos, tornando-a a escolha natural para liderar esse empreendimento ambicioso. Assim, em 81 D.C., foi criada a vila de Bova Serena.

Mais ou menos...

Apesar dos esforços de **Serena**, munida de recursos, soldados e moradores determinados, suas caravanas foram rechaçadas por constantes ataques de **orcs, goblins e salteadores das redondezas**. Assim, eles recuaram para as margens da **Floresta Gigante de Arnes A'Dev** encurralados.

Diante do desespero crescente e da necessidade de proteção, o vilarejo de **Bova Serena** foi fundado, porém é uma pequena fortaleza improvisada, erguida às pressas para resistir aos ataques incessantes e localizada a alguns quilômetros fora da trilha principal.

Uma salvação inusitada

Há menos de um mês, **Bova Serena** estava à beira do colapso. Sua salvação veio de um grupo inusitado: **gigantes do fogo**, três deles que protegeram a cidade exibindo uma coragem incomum. Os gigantes, conhecidos como **Tharnak, Bramok e Sylara** tornaram-se heróis na pequena fortaleza e embora que inesperados, criaram um elo de confiança com Serena e toda sua excursão.

Os gigantes, são acompanhados por uma maga chamada **Lirael**, que atua como ponte moral e

cultural entre todos eles. Ela até mesmo presenteou *três anéis mágicos* aos gigantes, que agora são capazes de reduzir seu tamanho e frequentam **Bova Serena** com mais “normalidade” e recebem 200 peças de ouro para proteger a vila semanalmente.

O Anel da Diminuição - Item mágico

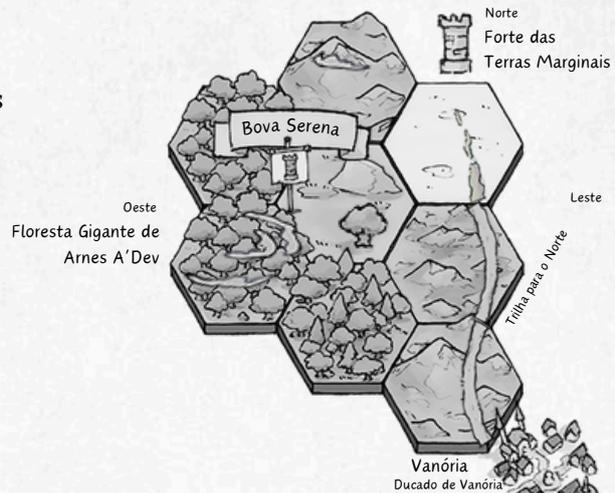
Esse anel reduz o tamanho de um indivíduo que o usa. Humanos geralmente são transformados para 15cm de altura. Com os gigantes, eles são reduzidos à tamanhos de um 1,80 a 2 metros de altura.

Os planos de Serena

Agora que seus recursos, em grande parte, foram utilizados para se proteger e Bova Serena está fora da rota, a comerciante está a planejar enquanto aguarda os emissários enviados ao seu pai, o Barão Bertholdo.

1. Retornar à rota com a proteção dos gigantes e usar o lucro das caravanas para pagá-los e conseguir se manter livre de perigos e ameaças da região.
2. Ganhar a confiança dos gigantes para que não precise mais pagar pela proteção. O emissário enviado ao seu pai pedirá que ele verifique com o Rei a possibilidade de integrá-los aos cidadãos de Valansia.
3. Alterar a rota para o norte, levando-a às margens da Floresta Gigante de Arnes A'Dev e, conseqüentemente, até a pequena base de Bova Serena.

Além disso, ela deseja saber mais sobre os planos dos gigantes e quais são as suas intenções.



A história de Bova Serena

Há alguns meses, uma caravana com dezenas de famílias, soldados e materiais de construção pretendia instalar-se na **Terra dos Vagantes**, ponto de conexão entre **Vanória** e o **Forte das Terras Marginais**.

Nas primeiras semanas da jornada, sofreram com roubos e deserções, perdendo assim grande parte do equipamento militar para uma gangue de salteadores de um famoso bandido da região chamado **Agraavan**. Esse era apenas o começo do infortúnio da expedição.

Antes mesmo que pudessem colocar a primeira ripa de madeira no chão e começar a nova cidade, um bando de orcs iniciou uma perseguição em busca de saquear o que tinham. Depois de muito conflito e mortes, o grupo civilizado teve que se reagrupar cada vez mais longe do esperado, por muitas vezes, até que não restasse mais para onde correr. Agora, estavam encurralados entre orcs e a **Floresta Gigante**.

Decidiram então dar início a um muro e concentrar-se melhor nas suas defesas. Logo um muro virou uma casa, duas, três e uma semana de acampamento se tornou um longo mês de resistência com baixas de ambos os lados. A decisão de **Serena** então, foi utilizar os recursos que tinham disponíveis, tais como blocos lisos de pedra e madeira trabalhada para fazer uma construção resistente e assim fizeram, com todo o vigor e adaptabilidade humana lidando com a vida e evitando a morte.

Ela não sabe se seus emissários que partiram em busca de ajuda conseguiram escapar dos ferozes orcs. Em um fatídico dia em que o pequeno forte estava prestes a colapsar, um grupo de gigantes chegou ao resgate da vila e agora estão no impasse previamente descrito.

◆ Os Gigantes ◆

Nesse tópico, veremos os segredos da campanha, os objetivos dos gigantes e da maga Lirael. Os gigantes que vão compor essa aventura são três gigantes do fogo, sendo eles: Tharnak, Bramok e Sylara. No início da campanha, eles protegem o pequeno forte de Bova Serena em troca do pouco ouro que a caravana pode lhes pagar.



Bramok



Sylara



Tharnak

Tharnak é o líder do grupo e o único que fala a língua comum com habilidade, é pai de **Sylara** e tem **Bramok** como seu mestre de armas desde seu passado nos **Domínios Vermelhos**. Ele é quem dá mais atenção a **Lirael** e procura entender os humanos e criaturas menores de **Valansia**.

- **Aparência:** Em sua forma gigante têm 6,2m de altura, seus cabelos e barba são negros. Sua pele acinzentada e rissacada exala um odor de fumaça. Veste armadura de placas que dariam um edifício humano de dois andares. Um grande escudo e machado de uma mão compõe o restante de sua aparência física.

Sylara é uma jovem gigante em revolta, não simpatizante das ações do pai para com as raças menores. Sua mãe morreu recentemente e ela culpa **Tharnak** pelas expedições desventuradas que levaram a isso. Ele diz ter um plano grandioso que envolve o reino humano, por esse motivo ela ainda não matou e escravizou toda a caravana de **Serena**. Se o grupo deseja ser opositor aos gigantes, **Sylara** é o fogo no palheiro.

- **Aparência:** Sylara têm 5,3m de altura, com cabelos mesclados entre vermelho e preto. Seu maxilar é marcado como uma rocha, assim com seu queixo. Não usa armaduras, suas roupas de couro são feitas em muitos remendos e em seu pescoço ela carrega um colar que lhe é uma lembrança de sua mãe..

Bramok é o mais velho dentre eles, seguidor dos costumes gigantes e servo obediente de **Tharnak**, geralmente é o mediador dos conflitos entre pai e filha. No início da jornada quando foram exilados do **Domínio Vermelho**, **Bramok** era o mais esperançoso e idealista. Assim, ele passou o sonho a **Tharnak**.

*Em lendas gigantes antigas, ao sul, em 'Vethusia', existia uma forja há milhares de anos, usada pelo **Rei da Forja F'jalar**.*

Bramok é o que mais deseja encontrar a forja, ele também é um ferreiro experiente e se encanta facilmente por artefatos humanos engenhosos.

A vingança de Tharnak

A linhagem de **Tharnak** por muito tempo foi seu motivo de orgulho, dentre as mais nobres casas dos **Domínios Vermelhos**, seu clã tinha mais posses que o próprio líder. Isso foi o motivo de sua desgraça. Temendo seu poder, o **Rei Gigante dos Domínios Vermelhos** o exilou com uma falsa acusação, junto de sua esposa e filha. Seu fiel servo o seguiu.

A vingança agora o guia, **Bramok** mencionou uma antiga *forja lendária* que poderia fabricar artefatos antigos. Com isso ele esperava encontrá-la e conseguir recursos para retornar mais forte aos **Domínios Vermelhos**, mas agora, após conhecer uma maga humana chamada **Lirael**, aprendeu sobre o grande e recente reino humano.

Tharnak deseja formar uma aliança ou mesmo dominar as raças menores, instaurando o medo sobre o vil líder dos Domínios Vermelhos na população de Valansia. Seu antigo líder não tem a mínima noção da existência de Valansia.

Ele planeja isso buscando se tornar o Rei ou Duque nessas terras.

Os caminhos de Sylara

A mãe de **Sylara** morreu em um recente conflito com um **dragão vermelho** nas montanhas dos Ermos na região "**As Muralhas**". Ela está brava com seu pai e contraria a maioria das ordens de **Tharnak** mas também sabe os limites até onde pode ir.

Sylara não gosta dos humanos de **Bova Serena** e muito menos da mulher chamada **Lirael**.

Sylara tem urgência em ir embora dali, seja abandonando a caravana ou até mesmo matando as criaturas menores que ela.

Como ela ainda não tem um objetivo claro de onde ir, está inerte. Lirael e Bramok dizem que devem achar a forja. Mas seria isso mesmo? Todo dia ao acordar ela pensa em partir, ou quem deve partir (ao meio).

O sonho de Bramok

O leal **Bramok** quer mais do que tudo encontrar a forja sem quebrar seu juramento de servo. Mas **Tharnak** parece ter outros objetivos em mente e talvez, ele não retorne a procurar a oficina nessa vida.

*Bramok quer a ajuda dos aventureiros para encontrar vestígios da lendária **Forja de F'jalar**. Não se importando de ser um guarda no meio tempo. Se os aventureiros decidirem trabalhar sobre sua bandeira, ganharão seu respeito e talvez, ele não faça a sugestão de escravizar os humanos para trabalharem nas escavações.*

O exército de Lirael

Lirael, a feiticeira humana criada em **Salamara**, na **Planície Exaurida**, viu sua infância desenrolar-se em um pequeno vilarejo que tentava expandir suas fronteiras. Contudo, a sombra do **Culto de Orcus** pairava sobre todos, levando-os à submissão por temor, necessidade ou mera sobrevivência; os poucos que resistiram foram ceifados.

Dotada de perspicácia, astúcia e magia, **Lirael** destacou-se entre os cultistas. Eles a enviaram como espiã à **Universidade de Valmonte**, para dominar os segredos arcanos, especialmente a necromancia.

Enquanto mergulhava em estudos na biblioteca, deparou-se com um antigo tomo que narrava a épica batalha entre clãs gigantes pelo controle da **Forja de F'jalar**.

Lirael deseja encontrar o cemitério de batalha entre gigantes. Em sua busca, encontrou os gigantes que procuravam pela forja. Com seu carisma, conseguiu se aproximar e se juntar a busca com eles.

Ela pretende usar dos gigantes, humanos e aventureiros que estiverem ao seu recurso para encontrar os resquícios dessa batalha e criar um exército de mortos-vivos gigantes com a ajuda do Culto de Orcus.

Lirael - A maga humana



Os planos dos gigantes

- **Tharnak** quer usar o reino humano de Valansia e leva-los à uma guerra pessoal contra os Domínios Vermelho.
- **Sylara** etá confusa e não sabe o que deseja fazer. Têm raiva dos gigantes e dos humanos.
- **Bramok** deseja servir a Tharnak, mas seu sonho maior é encontrar a Forja de F'jalar.
- **Lirael** procura um cemitério de batalha com centenas de ossadas de gigantes para criar um exército em prol do Culto de Orcus.

Mesmo depois de enfrentarem o grupo recente de orcs, os gigantes não saíram completamente vitoriosos. Vários clãs se agruparam algumas milhas ao norte e ainda não deslocaram todas as suas tropas para lidar com Serena. A frota de orcs será mais detalhada no Capítulo 3.

O temperamento gigante

Os gigantes do fogo são criaturas caóticas, as interações deles para com raças menores nem sempre são das mais amigáveis.

Para dar mais camadas e tornar cada jogo mais único, tente incrementar um teste de reação para a primeira vez que seus jogadores encontrarem com eles, um para cada personagem

REAÇÃO DOS GIGANTES

TABELA 1

2D6	Reação Social
2-3	O GIGANTE NÃO PARECE GOSTAR DE VOCÊ, NA VISÃO DELE VOCÊ PARECE INVISÍVEL.
4-6	O GIGANTE INTERAGE COM VOCÊ MAS NÃO TEM NENHUM RESPEITO, FRACOTE.
7-9	O GIGANTE INTERAGE COM VOCÊ, FAZ PERGUNTAS E ESPERA RESPOSTAS, MAS NÃO TEM INTERESSE.
10-11	O GIGANTE SABE QUE VOCÊ É IMPORTANTE DENTRE OS PEQUENOS, ESTÁ PRA CONVERSA.
12+	O GIGANTE POR ALGUM MOTIVO TE RESPEITA, VOCÊ É PARTE DA TRADIÇÃO, OLHAM ADMIRADOS.

Essa ação vai permitir com que todos do grupo tenham conversar diferentes e dinâmicas para com cada gigante.

THARNAK		V(GX2) [3100XP]		
DV	CA	JP	MO	MV
16+10 [90]	16/20	14	10	12

1 × **espada bastarda** +12 (2d8+8)

1 × **pedrada** +9 (2d10)

2 × **pancadas** +13 (1d8+4)

Classe de armadura: possuem CA 16 ou 20 quando usam cota de malha.

Imunidade ao fogo: imunidade total ao fogo e ao calor oriundos de fontes naturais. Fogos mágicos causam metade do dano e efeito.

Golpe Potente: se conseguir causar, com uma pancada, pedrada ou arma, uma quantidade de dano maior que a força do alvo, este é arremessado 1d6 metros para trás.

SYLARA		V(GX2) [2725XP]		
DV	CA	JP	MO	MV
14+10 [80]	16	14	10	12

1 × **machado** +12 (2d8+8)

1 × **pedrada** +9 (2d10)

2 × **pancadas** +13 (1d8+4)

Imunidade ao fogo: imunidade total ao fogo e ao calor oriundos de fontes naturais. Fogos mágicos causam metade do dano e efeito.

Golpe Potente: se conseguir causar, com uma pancada, pedrada ou arma, uma quantidade de dano maior que a força do alvo, este é arremessado 1d6 metros para trás.

BRAMOK		V(GX2) [3000XP]		
DV	CA	JP	MO	MV
14+10 [80]	16	14	10	12

2 × **espada curta** +10 (2d6+8)

1 × **pedrada** +9 (2d10)

2 × **pancadas** +13 (1d8+4)

Imunidade ao fogo: imunidade total ao fogo e ao calor oriundos de fontes naturais. Fogos mágicos causam metade do dano e efeito.

Golpe Potente: se conseguir causar, com uma pancada, pedrada ou arma, uma quantidade de dano maior que a força do alvo, este é arremessado 1d6 metros para trás.



◆ Bova Serena ◆

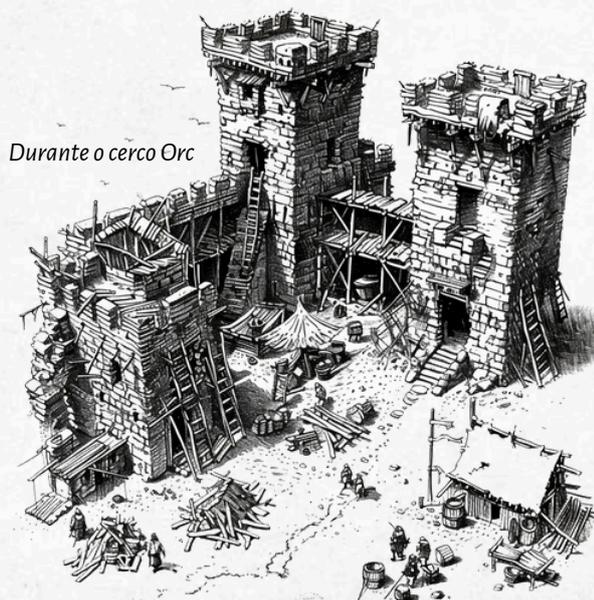
Bova Serena, uma fortaleza inesperada que surgiu de uma necessidade urgente.

Atualmente guardada por Serena, herdeira de um mercador, o forte abriga poucos guerreiros remanescentes da expedição original, cujo objetivo era construir uma fortificação nas Terras Vagantes ao norte, perto da estrada principal. A construção do forte foi concluída em apenas em um meses, enquanto o acampamento de Serena era cercado por Orcs.

Como o grupo chega aqui?

Existem algumas alternativas para que seu grupo localize **Bova Serena**, você pode utilizá-las ou criar seu próprio gancho ou integrar sua aventura atual.

1. O pedido de socorro chegou ao **Barão Bertholdo**, porém a informação é atrasada e informava a ele que o acampamento de sua filha estava cercado por uma tribo de orcs. O grupo é o primeiro a receber o contato de **Bertholdo**.
2. Em uma taverna, o emissário de **Serena** fala sobre seu grupo estar cercado por orcs. O grupo escuta esse boato e decide tomar parte na aventura.
3. O grupo vê sinais de luta enquanto ruma para o norte, parecem ser de algum tempo atrás, **um teste bem-sucedido de sabedoria** poderia dizer que aconteceu há 4 ou 5 meses atrás. Seguindo as pistas, vocês encontram o pequeno forte.





- ① A Fortaleza Serena
- ② Postos de Observação
- ③ Cercado de Estacas
- ④ Comboio de Caravana
- ⑤ Esqueleto Colossal
- ⑥ Celeiro de Bamhal Suçuarana
- ⑦ Acampamento Gigante
- ⑧ Cabana dos Lenhadores
- ⑨ Igreja de Artheus

Legenda - Mapa de Bova Serena

Onde estão os notáveis?

Serena passa a maior parte do tempo no forte, então, caso os personagens queiram encontrá-la, será fácil. Quando o dia começar em **Bova Serena**, consulte a *tabela 2 e 3* para definir a localização dos gigantes e Lirael. Se os personagens os encontrarem, mostre-lhes suas ambições.

LOCALIZAÇÃO DE LIRAEI

TABELA 2

1d4	Localização
1	FORTALEZA DE SERENA
2	NAS RUAS DA VILA
3	NO ACAMPAMENTO GIGANTE
4	FORA, PROCURANDO PELA FORJA

LIRAEI				
DV	CA	JP	MO	MV
10+8 [58]	12	16	8	9

1 x **cajado** +4 (1d4+2)

Magias: Lirael pode lançar magias como um Necromante de 10° nível.

5° Círculo:

- Teleporte []
- Névoa Mortal []

4° Círculo:

- Medo []
- Enfeitiçar Monstro []

3° Círculo:

- Velocidade & Lentidão []
- Invocar Criaturas []
- Bola de Fogo [] []

2° Círculo:

- Reflexos []
- Levitação [] []
- Teia []

1° Círculo:

- Abrir & Trancar []
- Mísseis Mágicos [] []
- Patas de Aranha []
- Ler Idiomas []

A maga humana, Lirael

Lirael é a principal antagonista dessa história. Ela precisa da ajuda do grupo, dos gigantes e habitantes da vila, apenas para que seu plano maléfico funcione. Caso consiga encontrar o cemitério de batalha dos gigantes, ela deixará todos após fazer alguns testes no local, assim que retornar, ela trará consigo cultistas de **Orcus**, líderes de muitas seitas que também são necromantes para reviver em massa esses esqueletos gigantes.

Lirael também pode *Ler Magias*, *Detectar Magias* e possui suas magias exclusivas de necromante (10° nível), *Toque Sombrio*, *Aterrorizar*, *Criar Mortos Vivos*, *Drenar Vida*, *Magia da Morte*. Além disso, Lirael em suas buscas, achou uma magia e cajado milenar.

Sacrifício Lacaio

Necromancia 2

Alcance: 18 metros

Duração: instantâneo

Jogada de Proteção: nenhuma

O necromante erradica a vida de um morto-vivo sob seu domínio restaurando instantaneamente para si 1d4+1 pontos de vida. Nunca excedendo os pontos de vida máxima. Se um necromante possui 1 esqueleto e 1 zumbi sob seu comando, ele decide usar o Sacrifício Lacaio em ambos durante essa rodada. Os mortos-vivos caem no chão como marionetes que tiveram suas cordas cortadas e o conjurador da magia recupera 2d4+2 de vida.

Cajado do Mestre Necromante

(Apenas Necromante)

*Esse cajado não possui cargas. Quando encontrado role 1d4 e acrescente esse valor em DVs na magia de necromante **Criar Mortos-Vivos**. Um necromante de nível 3, pode controlar até 6 DVs. Caso esse item seja rodado em 3. Esse mago necromante poderá controlar até 9 DVs.*

Seus pertences

Meio quilômetro adentro da **Floresta Gigante** a maga escondeu seu cajado e 12 zumbis que a acompanham guardam seu pequeno tesouro que pode ser definido a critério do mestre.





Lago Esperanza

A Floresta Gigante

Rumo a Tilha

Norte

+30m

+10m

+30m

+5m

+15m

+30m

+20m

0m

+15m

+20m

+20m

0m

+5m

+15m

+30m

+20m

+30m

+10m

+100m

LOCALIZAÇÃO DOS GIGANTES

TABELA 3

Idé	Localização
1	FORTALEZA DE SERENA
2	NAS RUAS DA VILA
3	NO ACAMPAMENTO GIGANTE
4	FORA, PROCURANDO PELA FORJA
5	PATRULHANDO ARREDORES
4	CAÇANDO E COLETANDO ALIMENTO

1 - A Fortaleza Serena

A maior das estruturas de Bova Serena. Com torres e portões que se elevam a 6 metros de altura, esta construção está inacabada. Durante o dia, visitantes testemunham uma agitação fervorosa de trabalho, com poeira e detritos de madeira e pedra no ar. À sua frente, duas torres erguidas guardam um portão central, enquanto uma casa de madeira de três andares se ergue no centro do terreno. Uma terceira torre está em processo de construção, e o último lado deste quadrilátero não teve início e abriga a tenda dos incansáveis trabalhadores.

A morada não foge à sina da construção, com materiais ocupando os cômodos; paredes e tetos aguardando seus acabamentos finais que talvez nunca cheguem.

No primeiro andar, uma mesa com oito assentos exibe um mapa detalhado da região, onde mensageiros chegam com relatos sobre a rota principal, salteadores, orcs e goblins. Ao fundo, mesas e lareiras acolhem os habitantes da vila em suas refeições diárias.

O segundo andar abriga uma série de quartos, destinados tanto aos soldados quanto aos comandantes, incluindo a maga Lirael.

No terceiro andar, com acesso ao telhado, encontram-se alguns guardiões em patrulha, juntamente com um armazém de poucos tesouros e mercadorias preciosas que restaram.

2 - Postos de Observação

Bases finas de madeira erguem-se à 5m do chão em uma estrutura precária, no topo, um casebre com 4

janelas é formado, em cada posto existe um guarda que altera seu turno a cada 8 horas. Lá também estão 2 bestas e 60 virotes.

3 - Cercado de Estacas

Cerca três quartos da aldeia, mantendo apenas a parte sul das plantações desprotegida. Esta cerca não inspira muita confiança, com 2 metros de altura, feita de estacas de madeira pontiagudas, oferecem uma defesa frágil contra possíveis perigos.

4 - Comboio de Caravana

Nessa área, encontram-se madeira, pedras e outros materiais de construção, juntamente com várias carroças, carruagens e demais recursos necessários para a construção. Entre as tendas das caravanas, estão as ferramentas comunitárias dos artesãos, como uma forja improvisada, martelos e serras para trabalhar a madeira.

5 - Esqueleto Colossal

Na encosta baixa da Floresta Gigante uma ossada de tamanho imenso se faz presente, alguns dos batedores investigaram lá e parecem ser restos de uma criatura vinda da floresta. Como no vilarejo não existem acadêmicos, supõe-se que sejam restos de dragão milenar, mas até então, não se passa de um palpito.

6 - Celeiro de Bamhal Suçuarana

Bamhal com apelido de Suçuarana é um fazendeiro que acompanhou a excursão. Tem um grande coração que só não é maior que sua plantação de trigo recém plantada que ele cuida todos os dias com muito carinho e espera colher nas próximas estações. O celeiro é um dos locais disponíveis para aventureiros passarem a noite.

7 - Acampamento Gigante

Localizado em um pequeno relevo à sudoeste os gigantes armaram suas tendas de couro proporcionais ao seu tamanho. Vez ou outra se aproximam da vila usando o anel de redução, geralmente estão em patrulha e separados, enquanto também procuram por resquícios da forja.

8 - Cabana dos Lenhadores

Bigo e Proza, irmãos gêmeos, lideram a cabana dos lenhadores, onde buscam obter o máximo de recursos enquanto aguardam a decisão final de Serena. Eles cortam e transportam madeira para construção do forte, de casas e para um estoque futuro a fim de voltarem à trilha principal. Um personagem pode auxiliá-los e receberá 1d4 peças de prata por hora trabalhada, somado ao seu modificador de força a cada hora.

9 - Igreja de Artheus

Maia (*clérigo 5º nível*) é a responsável pela capela, ela oferece cura de feridos e tenta ser prestativa com o vilarejo, frequentemente está auxiliando famílias em Bova Serena.

Outros locais e NPCs

Fique a vontade para desenvolver outros lugares dentro da pequena vila de **Bova Serena**, lembre-se, vila não tem nenhuma atração e as pessoas parecem todas em um turno infinito de trabalho.

Os habitantes de Bova Serena

As famílias que decidiram ir com Serena não esperavam tanto infortúnio, eles estão exaustos, desolados e em luto por amigos e parentes que perderam na jornada. Se não fosse pela dificuldade do trajeto de volta e o constante medo dos orcs, teriam abandonado essa empreitada há tempos, inclusive, isso foi o que muitos fizeram. Com a libertação do cerco orc pelos gigantes, os caminhos parecem mais livres, mais da metade deles cogita em deixar Serena.

Habitantes: Estimados 190

Raças: 80% humanos, 20% halflings e gnomos

Soldados: 30 **guardas** treinados, 10 **mercenários**; A vila consegue ainda em um momento crítico reunir uma **milícia** de 50 pessoas aptas a segurarem uma foice.

GUARDA DE SERENA

[20XP]

DV	CA	JP	MO	MV
2-1 [9]	14	9	10	9

1 × **espada curta**+3 (1d6+1)

1 × **besta**+1 (1d6)

MERCENÁRIO DE SERENA

[35XP]

DV	CA	JP	MO	MV
2 [10]	12	9	7	9

1 × **machado de batalha**+4 (2d6+2)

MILÍCIA DE SERENA

[10XP]

DV	CA	JP	MO	MV
1 [5]	9	6	7	9

1 × **lança** (1d6)

Missões na vila

Serena rapidamente percebe o potencial do grupo e compartilha suas ideias sobre a relação com os gigantes que protegem a vila em troca de pagamento. Ela propõe três opções: **retomar a rota principal com a proteção dos gigantes** para restaurar o comércio e a segurança da caravana; **construir confiança com os gigantes** para reduzir a dependência financeira e estabelecer uma aliança duradoura; ou **mudar a trilha** passando pela base de **Bova Serena**, explorando novas oportunidades e fortalecendo a posição da cidade na região. Independentemente da escolha do grupo, ainda será necessário alguns dias para se preparar antes da partida (*caso optem por essa opção*). Enquanto isso, ela solicita que o grupo ajude os moradores e patrulhas da vila.

1 Postos de Observação

Os postos de observação ao redor da cidade de Bova Serena estão vigilantes, eles relataram ter ouvido sons de uma criatura misteriosa vinda da floresta. Os jogadores são convocados para investigar esses relatos e determinar se há uma ameaça iminente que precisa ser enfrentada.

Detalhes da Investigação: Caso os jogadores decidam realizar essa missão, eles devem adentrar na floresta em busca de possíveis rastros ou indícios da criatura relatada. Um teste será realizado a cada hora de busca, com uma chance de **1 em 1d6 de encontrar pistas** relevantes sobre a presença da criatura. Essas chances podem ser alteradas caso haja **um ranger ou druida no grupo**, que podem utilizar suas habilidades de rastreamento para aumentar a probabilidade de sucesso.

O Encontro: Após algumas horas de busca, os jogadores se deparam com uma cena alarmante: um **pégaso** ferido está prestes a ser atacado por um grupo de **1d4 worgs** selvagens. Os **worgs**, famintos e agressivos, se preparam para o ataque final, enquanto o pégaso, visivelmente debilitado, luta para se defender. Caso o grupo intervenha a tempo e salve o **pégaso**, ele expressará sua gratidão e oferecerá sua ajuda aos jogadores quando estiver recuperado. O pégaso poderá se tornar um aliado valioso no futuro, fornecendo transporte aéreo ou assistência em batalhas futuras.

Conclusão: A guarda da cidade pagará 10 PO/Personagem + 100xp com a entrega do relatório.

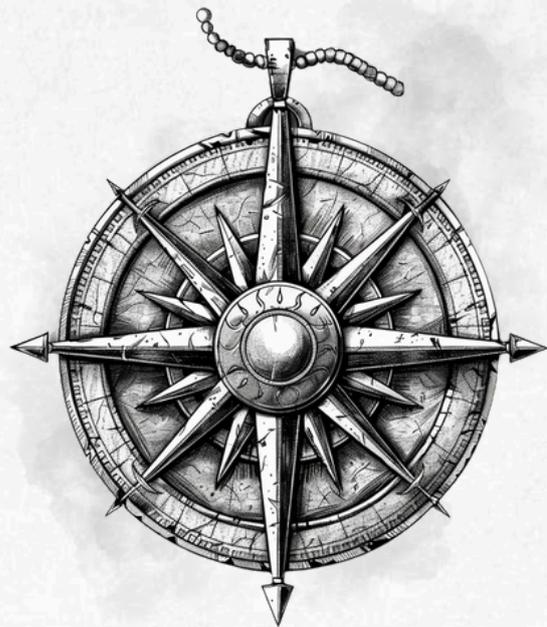
2 A Relíquia de Artheus

Maia, a sacerdotisa da **Igreja de Artheus**, aborda o grupo com uma expressão séria, solicitando sua ajuda em uma questão delicada. Ela explica que durante os recentes conflitos e ataques à vila, várias relíquias sagradas que iriam compor templo de Artheus foram perdidas. Essas relíquias são de grande importância espiritual para os habitantes de **Bova Serena** e têm sido uma fonte de conforto e proteção durante tempos difíceis.

Maia pede ao grupo para rastrear os locais onde as relíquias podem ter sido perdidas durante os tumultos e conflitos com os orcs. Como incentivo, **Maia** promete uma recompensa generosa e a bênção de **Artheus** para aqueles que ajudarem a encontrar e devolver as relíquias sagradas.

Detalhes da Investigação e Encontro: **Maia** dá detalhes de onde a caravana passou e após uma investigação de campo do grupo, descobre-se que os destroços do acampamento foram ocupados por **1d6+3 ghouls**, criaturas necrófagas que se alimentam dos restos dos companheiros da expedição que pereceram durante os ataques. Todo o local está uma bagunça e os jogadores devem procurar pelos entulhos por **1d4 horas** para encontrar o medalhão.

Conclusão: **Maia** pagará 40 PO/Personagem e uma poção de cura, além de disponibilizar seus serviços de cura do santuário. Os personagens ganham +250xp. Para concluir é necessário devolver o medalhão a clériga.



O Clamor de Artheus

(Item mágico - Ordem)

Um **clérigo** ou **paladino** crente a **Artheus** pode ativar esse item em batalha com o uso de uma rodada. A magia **Arma Abençoada** é refletida em todas as armas aliadas em um raio de 9m. Esse item possui 6 cargas, utilizar sua bênção gasta uma carga.

3 Trabalhos na vila

A vila requer muito trabalho árduo de todas as pessoas ali presentes, caso o grupo deseje auxiliar nas tarefas cotidianas eles receberão 1d4 + o modificador usado para o trabalho em peças de prata pelo dia trabalhado.

Atuando como batedores da vila

Parte do trabalho dos aventureiros é garantir a segurança da vila, por muitas vezes o grupo deverá deixar a fronteira de **Bova Serena**, para isso, planeje encontros baseados no ambiente **Floresta** e também considere ser a **Floresta Gigante** que possui criaturas exóticas. **Serena** deverá pagar um preço por comprovação de morte ou mesmo informação das criaturas hostis.

Quando achar que os personagens estão familiarizados com a vila, nosso grupo de batedores encontrará um acampamento Orc, com aproximadamente uma centena de inimigos. Aqui começamos a preparar o próximo capítulo.

Capítulo 2: A Invasão Orc.

Entre gigantes

Os habitantes de **Bova Serena** têm desconfiança em relação às intenções dos gigantes, apesar de serem aliados valiosos. A relação entre eles é de gratidão, respeito, apreensão e curiosidade, buscando equilibrar confiança e cautela. Juntos, enfrentam desafios futuros.

Os gigantes não têm a intenção de prejudicar as pessoas. **Tharnak** quer exercer influência no reino humano; assim, ele concorda em proteger a vila na trilha para o norte, desde que todos ajudem na busca pela forja. Nesse cenário, toda **Bova Serena** está comprometida com a missão. Caso o grupo não demonstre interesse nessas questões, **Serena** está disposta a oferecer uma quantia generosa para assegurar a segurança da vila. Ela tentará convencer os personagens a localizarem a forja.

Personagens preparados

Assim que você mestre sentir que os personagens se adaptaram à vila e o contexto da campanha, comece a introduzir os encontros da **tabela 4**, que levará ao conflito do **Capítulo 2: A Invasão Orc**.

- Relação Positiva:** Caso a relação dos gigantes com o grupo seja positiva, **Tharnak** e seus colegas solicitarão a cooperação do grupo para encontrar a forja, oferecendo proteção à vila de bom grado. **Tharnak** enfatizará o desejo de estabelecer uma aliança duradoura com a vila e o reino humano, oferecendo suporte contínuo enquanto trabalham juntos nessa missão.
- Relação Neutra:** Se a relação entre os gigantes e o grupo for neutra, eles vão pedir ao grupo para encontrar a forja enquanto protegem a vila em troca de ouro. Apesar de não haver hostilidade explícita, os gigantes deixarão claro que a busca pela forja é a prioridade deles e que estão dispostos a proteger a vila mediante pagamento.
- Relação Negativa:** Caso a relação entre os gigantes e o grupo seja negativa, eles pressionarão o grupo a cooperar, ameaçando não defender a vila e sugerindo que podem representar uma ameaça. Nessa situação, **Tharnak** e seus colegas deixarão claro que consideram a busca pela forja como prioridade absoluta, esperando total cooperação da vila e do grupo de aventureiros. Podem fazer algumas ameaças veladas para ressaltar a importância dessa colaboração.

INCIDENTES ORCS

TABELA 4

1d10	Localização	Inimigos	Informação
1	Arredores de Bova Serena	<u>2d4 Orc Batedor</u>	Carregam esboço ruim da localização de Bova Serena.
2	Arredores de Bova Serena	<u>1d4 Orc + 1 Ciclorc</u>	Um prisioneiro humano com eles, não sabe muito, apenas que existem muitos Orcs ao norte.
3	Arredores de Bova Serena	<u>1 Orc Líder + 2d4 Orc Batedor</u>	Uma folha de pagamento escrito em Orc, com aproximadamente 100 nomes nela.
4	Cabana de Lenhadores	<u>1d6 Orc</u>	Tentam começar um incêndio na cabana de lenhadores para indicar a posição.
5	Acampamento Gigante	<u>2d4 Orc Líder</u>	Tentam ferir os gigantes antes de uma batalha.
6	Esqueleto Colossal	<u>2d4x3 Orc</u>	Estão aguardando por ordens dentro do Esqueleto Colossal.
7	Plantações de Bova Serena	<u>1 Orc Xamã e 2d4 Orc Batedor</u>	Estão rogando pragas sobre a terra e plantações recentes.
8	Floresta Gigante	<u>1 Orc Xamã e 2d6 Orc</u>	Estão construindo equipamentos de cerco.
9	Floresta Gigante	<u>1 Orc Líder e 2d6 Orc</u>	Carregam o plano de ataque dos orcs e a localização do seu clã.
10	Floresta Gigante	<u>2d4 Orc Batedor</u>	Carregam esboço bom da localização de Bova Serena e o plano de ataque Orc, além da localização do seu clã.

◆ A Invasão Orc ◆

Este capítulo aborda a iminente invasão dos orcs na região, desafiando os personagens a se prepararem estrategicamente para um confronto épico que pode mudar o rumo da campanha. A tensão aumenta à medida o desfecho se aproxima, testando a coragem dos heróis, exigindo escolhas e alianças astutas.

Possíveis caminhos

Para começar o próximo capítulo, os personagens devem organizar uma reunião, seja entre eles ou com NPCs da vila, para discutir os próximos passos diante da ameaça dos orcs ao norte.

Aqui estão as principais opções, embora haja espaço para desfechos variados no capítulo.

1. **Acompanhar os gigantes em uma expedição para enfrentar os orcs:** Os gigantes, que guardam a cidade em troca de pagamento e esperam ajuda futura na busca pela forja, estão dispostos a liderar uma expedição contra os orcs, mas esperam que os jogadores também contribuam de alguma forma, seja financeiramente ou com assistência na busca pela forja depois que o problema for resolvido.
2. **Focar na defesa da vila:** A vila de **Bova Serena** possui uma cerca de madeira fraca e pouca resistência. Se os jogadores optarem por defender a vila, eles terão que se preparar para enfrentar a ameaça dos orcs nos arredores da vila, mobilizando a população para formar uma milícia e reunir soldados. No entanto, parte dos moradores está disposta a lutar, enquanto a outra **metade prefere fugir** caso a situação se agrave, você como mestre deve determinar isso e caso necessário fazer um **teste de moral** para a milícia com bônus variáveis de bardos e considerar o histórico do grupo na vila.

Clã Presa Ardente

O **Clã Presa Ardente**, liderado pelo **General Altramun**, foi formado com o propósito principal de saquear as terras de **Valansia** em busca de recursos valiosos. Embora não haja um ressentimento histórico específico em relação ao reino, o clã viu na

riqueza e na prosperidade das terras recém-estabelecidas uma oportunidade de enriquecimento próprio e de enfraquecimento de seus oponentes.

A dinâmica interna do clã é marcada por uma tensão latente entre os líderes orc. Enquanto **Altramun** é temido e respeitado por sua liderança brutal e eficaz, há um descontentamento crescente por parte de **Gor'Tok**, um dos xamãs conselheiros. **Gor'Tok** acredita que a liderança do clã deveria ser baseada em habilidades estratégicas e táticas, e ele vê em **Zaluzza**, uma líder mais apta do que **Altramun**. Essa rivalidade entre os líderes pode criar divisões dentro do clã, o que poderia ser explorado pelo grupo de jogadores durante suas interações com os orcs.

Enquanto isso, os xamãs **Anmothrar** e **Gor'Tok** desempenham um papel crucial na liderança espiritual do clã, oferecendo conselhos baseados em visões e comunicação com entidades espirituais. Eles representam a conexão do clã com o mundo espiritual e muitas vezes influenciam as decisões do **General Altramun** e dos líderes de guerra.



Os cinco líderes

Apesar de o **General Altramun** ter a palavra final, há um órgão que pode concordar ou discordar de suas decisões. Este grupo de liderança inclui:

- 1 - **General Altramun**
- 2 - **Xamá Gor'Tok**
- 3 - **Zaluzza, Líder de Guerra e Estrategista**
- 4 - **Foerxus, Líder de Guerra e Campeão Orc**
- 5 - **Xamá Anmothrar**

Nessa mesma ordem de comando. Suas respectivas tendas têm tesouros exclusivos de muitas pilhagens.

GENERAL ALTRAMUN					[200XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
8+2 [42]	12/17	8	10	9	
1 × espada longa +6 (1d8+4)					
2 × pancadas +4 (1d4+2)					
Classe de armadura: possui CA 12 ou 17 quando usa cota de malha e escudo.					
Presença do Comandante: seus aliados fazem um teste de moral com bônus de fácil (F).					

Tesouro: Página 156 do livro I, linha B da tabela 9.5

1. 1 em 1d6, recompensa 1d3x600 peças de ouro.
2. 1-3 em 1d6, recompensa 1d6x1000 peças de prata.
3. 1-3 em 1d6, recompensa 1d8x1000 peças de cobre.
4. 1-2 em 1d6, 1d6 objetivo de valor.

Caso o mestre deseje acrescentar uma recompensa maior para o grupo por ter derrotado o exército, estaria junto a esse tesouro.

ZALUZZA, LÍDER DE GUERRA					[100XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
4+1 [21]	16	9	10	9	
1 × mangual +4 (1d8+2)					
Liderança Vantajosa: quando comandando um batalhão, o dado de poder (<i>Combate de Exércitos</i>) é um nível maior.					

O tesouro de **Zaluzza** são tablaturas escritas em orcs que contam estratégias de combate e guerra em grandes escalas feitas por um lendário guerreiro de sua raça chamado **Zutsun**. Um guerreiro que tenha inteligência maior que 10, ao ler, acrescenta o atributo **Liderança Vantajosa** em sua ficha, aumentando o dado de poder de uma unidade de exército que comandar.

FOERXUS, LÍDER DE GUERRA					[100XP]
DV	CA	JP	MO	MV	
6 [30]	16	9	10	9	
1 × machado de batalha +5 (2d6+3)					
Predador ou Caça: o guerreiro observa seu oponente e pode adotar uma postura ao entrar no combate, optando entre +1 de dano ou +1 de classe de armadura.					

Foerxus não possui nenhum tesouro além do colar de presas de worg, esse, não tem nenhum efeito a não ser mostrar aos orcs que você é um campeão.

Xamãs **Gor'Tok** e **Anmothrar** são orcs xamãs comuns. Embora exerçam funções políticas e espirituais no clã, raramente se envolvem em combates, dedicando-se principalmente a auxiliar seus companheiros.

Como fazer os conflitos?

Vamos aplicar as regras de combate em massa descrita no livro "Regras Expandidas - Combate Entre Exércitos" - página 93. Por isso peço que esteja familiarizado com elas.

Se os jogadores escolherem estar em uma das unidades, conduza o combate entre a unidade dos jogadores e os inimigos. Após o término da rodada de combate, role os dados de combate dos exércitos em outras frentes e descreva aos jogadores o que acontece com as tropas de **Bova Serena** e dos **Orcs Presa Ardente** no combate. Cada unidade dentro de um hex de batalha, terá **10 membros**.

As unidades orcs

Batedores Orcs		
Poder: 4		
Deslocamento: 3		
<i>Invasor</i>		2X
<i>Investida</i>		

Infantaria Orc

Poder: 6

Deslocamento: 2

7X

Elite Orc de Altramun

Poder: 8

Deslocamento: 1

Fanática

1X

As unidades de Bova Serena

Gigantes

Poder: 10

Deslocamento: 2

Devastador, causa 4 de dano

Distância (1 hex),

arremessam pedras

1X

Guarda de Serena

Poder: 6

Deslocamento: 2

3X

Mercenários de Serena

Poder: 8

Deslocamento: 2

1X

Milícia de Serena

Poder: 4

Deslocamento: 2

Destreinada

5X

Mesmo que o número de oponentes seja semelhante, é importante não subestimar a vantagem dos orcs. Se os jogadores não forem cuidadosos, a campanha pode terminar abruptamente, levando à **morte dos personagens** e até mesmo da vila de **Bova Serena**. Em uma situação de batalha defensiva nos arredores da cidade, o grupo avistará, nas colinas ao sul, três unidades extras da **Guarda de Serena**, que foram enviadas pelo **Barão Bertholdo** semanas atrás. No entanto, essas unidades estão distantes e pode ser necessário travar uma batalha de resistência.

Os gigantes não devem morrer no campo de batalha, depois de machucados, seriam capturados pelos orcs para atuarem como armas e construtores ágeis.

Desfecho da batalha

1. Depois da guerra, os personagens e Bova Serena emergem como vencedores. Agora, Serena está livre para decidir seu caminho sem pressão, enquanto os cidadãos os aclamam como heróis. Os gigantes cobram o preço por sua participação na guerra ao pedir ajuda para encontrar a forja.
2. Mesmo com os personagens sobrevivendo, a guerra é perdida. Bova Serena cai, transformando-se no novo acampamento orc. Os gigantes e jogadores unem forças para escapar ou derrotar os orcs, com a condição de ajudarem a localizar a forja.
3. Apesar da morte dos personagens, Bova Serena sai vitoriosa, levando os gigantes a pedirem ajuda da população para encontrar a forja.
4. Com a queda dos personagens e de Bova Serena, a campanha chega ao fim neste capítulo.





Acampamento Orc



Atacando o Acampamento Orc

Caso os jogadores optem por atacar o acampamento, três principais maneiras podem ser debatidas; outras opções ficam ao encargo do mestre.

1. Eles reúnem uma pequena armada e atacam o acampamento, utilizando as regras de combate de exército, lutam frente a frente no terreno do acampamento.
2. Eles reúnem uma pequena armada e atacam o acampamento, utilizando as regras de combate de exército, mas pegam os orcs desprevenidos, assim, todas as unidades orcs recebem uma penalidade de -2 em seu poder, já desconsiderando, por assim dizer, unidades batedoras que têm apenas poder 4.
3. Os jogadores se infiltram no acampamento e iniciam caos usando táticas de guerrilha. Isso levará a combates isolados e terá menos baixas para Bova Serena, mas existe um grande risco de se fazer isso.

A Decisão de Serena

1. **Ganhar a Confiança dos Gigantes:** A vitória sobre os orcs pode ser a chance ideal para **Serena** conquistar de uma vez por todas a confiança dos gigantes. Ela pode buscar uma aliança mais sólida com eles, oferecendo ajuda mútua e cooperação em troca de proteção contínua, sem a necessidade de pagamento financeiro. **Tharnak** está interessado em ajudá-la, mas exige cooperação para encontrar a **Forja de F'jalar**.
2. **Retornar à Terra dos Vagantes:** Com a ameaça imediata dos orcs neutralizada, lidar com bandidos na região se torna uma tarefa mais simples. **Serena** pode escolher voltar à rota do norte, ficando a decisão nas mãos do mestre.
3. **Explorar uma Nova Rota ao Norte:** Com a ameaça imediata dos orcs neutralizada, **Serena** pode considerar explorar novas rotas comerciais e territórios. Ela pode decidir modificar a rota da caravana para o norte, levando-a até as margens da **Floresta Gigante de Arnes A'Dev** e, conseqüentemente, à pequena base de **Bova Serena**. Isso abriria novas oportunidades de comércio e exploração para a vila.



◆ A Forja de F'jalar ◆

Há séculos, uma lenda entre os Domínios Vermelhos ecoava sobre um grande rei artesão dos gigantes do fogo: F'jalar, conhecido por moldar obras de beleza e destruição. Sua forja, envolta em mistério e poder, tornou-se foco de muitas histórias de ninar entre os clãs.

Chegando até aqui

Durante a campanha, os personagens podem ser levados a essa masmorra por meio de menções sobre os gigantes e os acordos feitos com eles em troca da proteção da população de **Bova Serena**.

Caso esse assunto ainda não tenha sido abordado com os jogadores, talvez seja a hora de os gigantes se aproximarem do grupo com base em sua relação, seja de maneira amigável, para negócios, ou até mesmo de forma rude, em um tom passivo-agressivo, para ajudá-los a encontrar vestígios da forja. Para adiantar o processo de encontrar a entrada, você pode escolher uma das opções a seguir:

1. **Bramok** descobriu uma estrutura estranha, porém é pequena demais para ele entrar;
2. Os jogadores encontram trilhas de goblins na floresta que os levam até uma estrutura estranha.

Se precisar de mais tempo, explore missões na floresta e adicione um toque mágico à sua narrativa com novas tarefas para os jogadores até o momento de encontrar esse marco.

Lirael começa sua busca

A partir do momento em que o marco for descoberto, **Lirael** usará seus 12 *zumbis* para começar escavações nos arredores, caso os jogadores optem por sair da masmorra, eles têm chance de **1-2 em 1d6** de se deparar com os *zumbis* em trabalho manual. Ela procura por um cemitério de batalha com centenas de esqueletos de gigantes que deseja comandar.

Ela também deixará de fingir amizade e pode ser confrontada, caso ela veja que têm chances de

ser derrotada, usará seu *teleporte* para uma célula do **Culto de Orcus**.

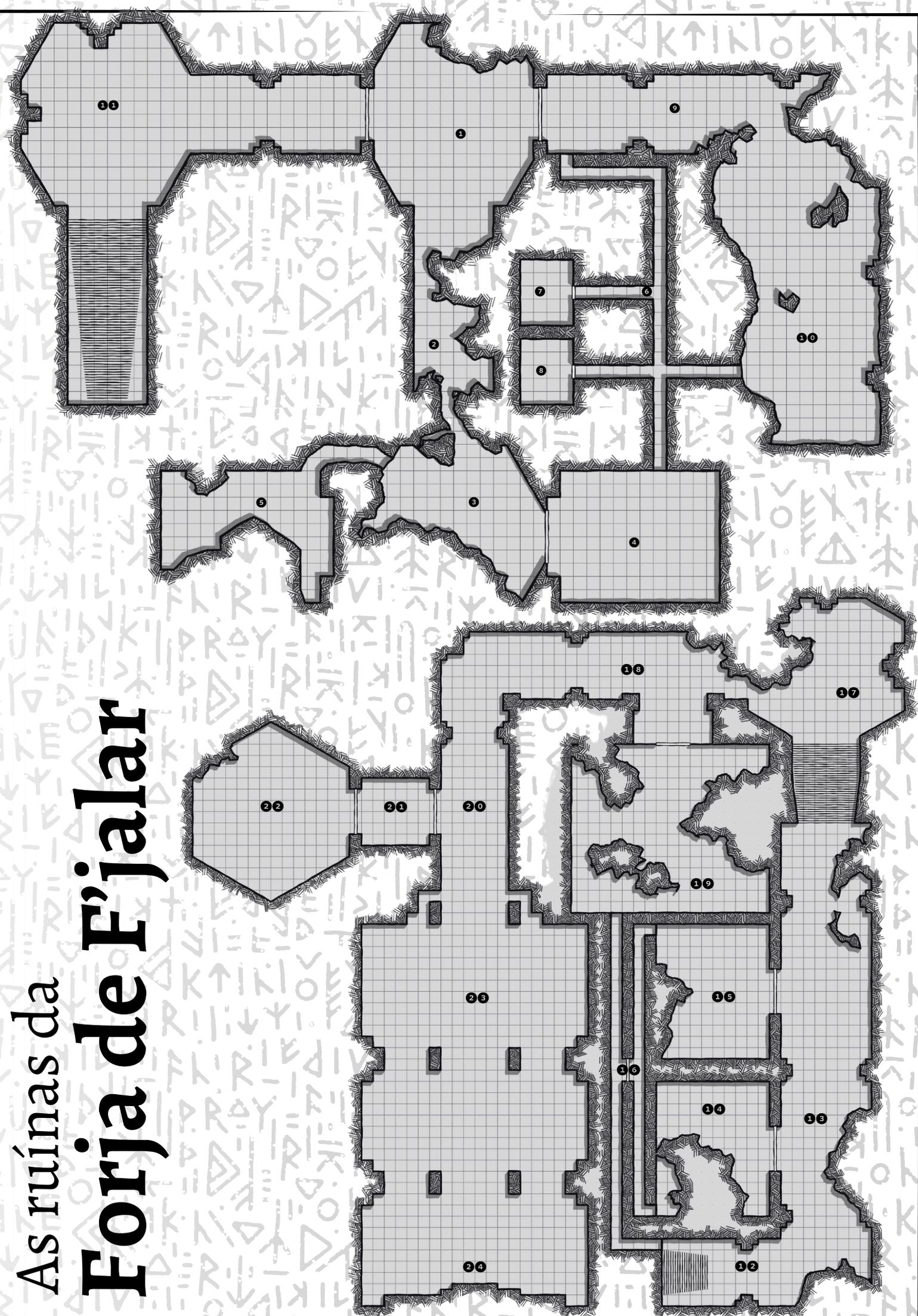
Notas gerais da masmorra

A entrada descoberta é marcada por 3 pedras de 5,4m de altura, 2m de espessura e 5m de largura, sendo duas usadas como vigas e uma como teto. No centro, há um buraco de 1,5m de raio que desce para a escuridão total, requerendo 50m de corda para alcançar o fundo do fosso. Uma corda mais leve já está fixada, mas parece não suportar muito peso, *gnomos* e *halfings* podem descer sem problemas por ela. Aqui estão mais alguns detalhes sobre:

- As paredes são feitas de pedras lisas e bem trabalhadas, encaixando-se perfeitamente como um muro de tijolos. Em áreas danificadas, raízes e vegetação surgem de paredes e trazem a sensação de abandono do local.
- A arquitetura é simples, com colunas e portais de pedra decorados com antigas runas cujo significado é desconhecido.
- Este local era a moradia e forja de um gigante, os cômodos chegam a 10m de altura até o teto, contendo objetos principalmente dimensionados para gigantes.
- Uma tribo de *goblins* ocupou a parte sul do primeiro andar como sua casa.
- Há corredores e quartos de tamanho humano, anteriormente ocupados por serventes/escravos dos gigantes, essas rotas oferecem ótimas alternativas para se navegar pela masmorra cortando caminho.

As ruínas da

Forja de E'jalar



1 SALA SOLAR

O teto desta sala possui uma área aberta em seu centro, diferentemente das outras salas, pela qual os aventureiros devem descer. A sala tem um formato hexagonal com 18 metros de distância entre suas extremidades. O lado norte sofreu um desmoronamento de onde brotam raízes, enquanto as enormes portas de madeira, com 6 metros de largura, marcam os lados direito e esquerdo. Ao sul, um corredor está bloqueado por escombros, mas aparenta ter uma passagem. A sala também contém bancos e uma mesa de pedra desgastada pelo tempo.

- No centro, um altar circular acompanha a abertura do fosso, sendo o local exato onde os aventureiros pousam, coberto por poeira e com inscrições rúnicas que remetem a um tipo de relógio.
- Dois esqueletos humanos estão próximos dali, com concussões que indicam que caíram no fosso. Ao examinar esses ossos, um aventureiro pode encontrar de **1d10+3 peças de prata**.
- No chão empoeirado, algumas pegadas estão visíveis. Um jogador pode fazer um **teste de chances 1 em 1d6** para tentar identificá-las (*aumentando as chances se houver um ranger ou druida no grupo*). Com sucesso, ele reconhece pegadas de goblins indo em direção ao corredor desmoronado ao sul e pegadas de roedores (*ratos gigantes*) em direção à porta leste.
- Sobre a mesa, há registros ilegíveis em papéis desgastados, que estudiosos na civilização podem estar interessados em adquirir. Esses registros podem ser úteis a um acadêmico que pode compreender melhor o passado da cultura gigante e sobre o que era Valansia.

2 CORREDOR DESMORONADO

O corredor têm as paredes de ambos os lados desabadas, mas uma fina faixa de 1,5m de largura leva a uma área mais aberta.

- Dentro deste corredor estreito, os *goblins* prepararam armadilhas para criaturas maiores que 1,30m. Há uma pequena corda que, se acionada, libera um mecanismo que solta um saco de pedras do teto. Um personagem que

esteja ativamente procurando por armadilhas tem **1 chance de 1 em 1d6** (*aumentada se for um ladrão*) de notar a armadilha. Se ativada, os jogadores em um **raio de 3m** serão atingidos por várias pedras, causando **2d6+2** pontos de dano e alertando os *goblins* que estão à frente.

Novamente, o caminho ao sul se estreita em um buraco escavado na terra desmoronada, a passagem seria intransponível sem essa abertura. Dentro do túnel, caso tenham caído na armadilha anterior, **1d4 goblins** surgem para bloquear o caminho estreito.

3 CRIADOURO GOBLIN

Nessa sala, a atmosfera é densa com o odor de sangue coagulado e o suor rancoroso das criaturas que ali habitam. O ambiente é uma cacofonia de grunhidos e uivos, ecoando entre as paredes desmoronadas que um dia sustentaram o local. A visão é um emaranhado de caos, onde *goblins* disputam entre si os despojos de suas últimas caçadas na superfície.

- Aqui estão os inimigos que você irá encontrar:
 - **4d10+5 goblins**
 - **1 goblin líder**
 - **1 goblin xamã**
- Defina a recompensa do **covil goblin** usando a tabela de tesouros (*Livro I, Página 156*), utilize a linha B.
- No lado leste da sala, bugigangas, ferramentas e andaimes de diversos tipos se misturam com pedras. Os goblins aparentemente tentaram, sem sucesso, abrir uma porta gigante que está emperrada. Não há espaço para passar por baixo e as ferramentas dos goblins são rudimentares. Um aventureiro forte pode tentar abrir essa porta com um **teste de força muito difícil (MD)**. Essa porta desbloqueia a **área 4**.
- Existe uma passagem a oeste, escondida atrás de uma pilha de ossos. Embora estreita, um humano poderia atravessá-la caso dedique-se a tarefa por alguns minutos, caso os jogadores estejam procurando por portas secretas e passagens, eles tem **1-2 chances em 1d6**. Essa passagem leva até a **área 5**.

4 QUARTO DE VISITAS

Uma cama enorme, com uma base de pedra, ocupa a parte leste do quarto e está encostada na parede. Sobre ela, trapos que um dia foram um colchão estão infestados de ratos. Pendurada a 10m no teto, uma luminária de metal se mantém com dificuldade significativa, agarrando-se as últimas forças da corrente que a prendem. O destaque desse ambiente sombrio é um baú ao sul, com 1,70m de altura, 2,5m de largura e 1,5m de profundidade. Uma porta de pedra está **oculta** na parede ao norte, com pequenas rachaduras.

- A cama está cheia de ratos que correrão em direção à porta de pedra ao norte se os aventureiros mexerem no local. A porta, feita em proporções humanas, revela um estreito corredor pelas frestas, o mecanismo de abertura não funciona há muito tempo mas é possível danificar ainda mais as rachaduras e abrir uma passagem.
- O baú, ricamente decorado, destoa da arquitetura simples da masmorra. Runas narram a história de uma bola de fogo que caiu do céu, referida como o dia em que o sol atingiu a terra. Um estudioso na civilização pode se interessar por esse relato histórico, porém, o baú é pesado demais para ser movido. Está trancado, e a chave encontra-se na *área 10, A Cozinha*. Apenas um ladrão pode tentar abrir essa fechadura, com uma **chance inicial de 1 em 1d6**.
- Não há outros perigos nesta sala, tornando-a uma opção atraente para os aventureiros descansarem, se assim desejarem.

Dentro do baú é possível encontrar uma adaga feita para gigantes e duas barras de ouro que pesam **3kg** cada uma, o valor dessas barras pode ser avaliado em **600 PO**.

5 QUARTO ARRUINADO

O quarto está totalmente coberto por raízes, com mais da metade ocupada por um grande desmoronamento. Alguns *goblins* fugitivos do covil se escondem aqui, juntamente com pequenas crias inofensivas de *worgs*. Na parede leste, uma grande prateleira empoeirada contém livros enormes prestes a se desfazer com um simples toque.

- No ambiente há **1d4 goblins** desinteressados em lutar; eles fugirão se puderem. Se forem interrogados, sabem pouco sobre a masmorra, exceto a localização da *cozinha*, *área 10*, e o caminho traçado pelos aventureiros
- Quem se dedicar a explorar a prateleira encontrará uma mochila humana contendo dois pergaminhos de magia:
 - **Ajuda (Divina 2)**
 - **Arma Encantada (Arcana 4)**
- Os filhotes de **worg** são difíceis de serem treinados pelos aventureiros, devido ao seu alto grau de inteligência e inclinação natural para o mal. Nada os impede de tentarem.

6 CAMINHO DO SERVENTE

Este corredor estreito mede 2,5m de altura e 1,5m de largura, sendo um atalho utilizado pelos antigos serventes e escravos dos gigantes. Apesar de estar repleto de teias de aranha e ratos, não representa perigo ao caminhar por ele. Os locais que esse corredor pode levar:

- Área 4 | Quartos de Visitas;
- Áreas 7 e 8 | Quarto dos Escravos;
- Área 9 | Corredor da Víbora;
- Área 10 | Cozinha;

7 QUARTO DOS ESCRAVOS

8 QUARTO DOS ESCRAVOS

Aqui, os escravos dos gigantes descansavam, encarregados de zelar pelo antigo local que um dia foi a Forja de F'jalar. O aposento é simples, com móveis rudimentares desgastados pelo tempo, exalando cheiro de mofo. Não há indícios de presença humana recente, e no armário vazio não há pertences, exceto por uma carta sobre a *escrivaninha*.

- Ao ser manuseada, a carta frágil começa a se desfazer. O texto, escrito em idioma comum com trejeitos antigos, menciona uma fuga através da sala de armazenamento (*área 19*), onde os escravos abriram uma passagem para a superfície. A carta também menciona a seguinte frase: “O ataque começou, devemos fugir.”

9 CORREDOR DA VÍBORA

A porta da Sala Solar na área 1 é extremamente grande, com uma fresta de 20cm na parte inferior, permitindo que um halfling ou gnomo se esgueire por ali. Devido à escuridão, não é possível enxergar claramente, mas há algo rastejante que pode ser ouvido com uma chance de **1 em 1d6**, *Modificadores de classe e raça podem ser aplicados nessa situação*. No corredor, uma grande luminária de metal caiu do teto e está no centro. Caso não tenha sido previamente ouvida, uma **víbora gigante** tentará surpreender o grupo, há tempos ela habita a masmorra se alimentando de **goblins**.

- **1 Víbora Gigante**.

10 A COZINHA

Ao adentrarem o grande salão, os aventureiros são recebidos por uma cena desoladora que contrasta fortemente com a elegância que um dia habitou o ambiente. Rachaduras percorrem as paredes desgastadas, enquanto escombros e partes caídas sugerem um passado glorioso agora abandonado ao tempo e à decadência. A parte ao sul é dedicada a instrumentos e equipamentos de culinária de tamanho humano, assim como armários com algumas porcelanas de pratos gigantes. No centro, uma imensa e larga mesa, com pratos e taças de vidro quebradas, emite barulho com ratazanas gigantes sobre ela, fuçando e procurando por resquícios de alimentos. Facas e garfos que medem um braço humano também estão jogados ali.

- Na mesa existem **3d10 Ratos Gigantes** com quase 1 metro de comprimento, suas costelas estão a mostra e indicam o estado faminto das criaturas. Eles estão enfurecidos e lutarão até a morte.
- **Rode 1d10** e veja quantas peças de porcelanato, garfos e facas ainda restam em boas condições no local. Cada peça de porcelanato gigante tem *carga 3* e os talheres *carga 2*. Esses itens podem ser revendidos na superfície, eles tem um valor médio de **6 PO** cada devido a quantidade de material.
- Um jogador que gaste tempo investigando e procurando na cozinha, tem **chances de 1-3 em 1d6** de encontrar uma **chave gigante** capaz de abrir o baú no quarto de visitas (*área 4*).

11 SALÃO DE ESPERA

A porta para o corredor deste local é robusta, porém pode ser aberta com um **teste de força difícil (D)**. O corredor é simples e sem detalhes, exceto por um tapete vermelho desgastado que cobre o chão. Ele guia o grupo até o que parece ser uma sala de atendimento. Caixotes contêm equipamentos antigos e empoeirados, mas em bom estado, exceto por 2 armaduras de couro queimadas. Sobre elas, um pergaminho exhibe a imagem simples de uma criatura de fogo ou lava, impossível de interpretar qualquer outro detalhe. No caixote, há:

- 2 Arcos Longos Élficos;
- 1 Armadura de Placas;
- 2 Armaduras de Couro Batido Queimadas;
- 1 Pergaminho do Desenho;

Ao sul dessa sala, existe uma grande escadaria de 9 metros de largura, cada degrau dela tem 2 metros de altura. No total são 30 degraus e os aventureiros descerão por 60 metros ainda mais ao subsolo.

Quando começam a chegar ao final, é possível avistar a **área 12**. E um esqueleto de gigante acorrentado no sopé da escada.



1 2 O PORTAL DO GIGANTE

Sobre um arco de pedra, um esqueleto de gigante acorrentado está prostrado de joelhos, cobrindo quase toda a passagem. Se os aventureiros o observarem, perceberão que é um morto-vivo e que emite leves movimentos. Quando os jogadores se aproximam a menos de 3 metros, a criatura iniciará um combate tentando bloquear a passagem para mais adentro da forja.

- O teto tem 10 metros de altura e o esqueleto gigante possui 5,5m.
- A largura de passagem do portal é 6 metros.

ESQUELETO GIGANTE ACORRENTADO [650XP]

DV	CA	JP	MO	MV
9-1 [44]	13	8	-	12

2 × **pancadas** +6 (1d8+3)

1 × **corrente** +10 (1d8+4) Área: cone 9m.

Morto-Vivo, Imenso e Caótico

Silencioso: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.

Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

Corpo de Osso: armas impactantes causam o dobro de dano nos Esqueletos, mas, em contrapartida, armas perfurantes causam metade do dano.

Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Por uma fresta na escada existe uma passagem secreta utilizada pelos escravos e serventes dos gigantes, um personagem que esteja ativamente procurando por portas secretas tem chances de **1-2 em 1d6** de encontrá-la.

1 3 O GRANDE CORREDOR

Com 12 metros de largura, excluindo trechos desmoronados e tomados pela selva, este corredor apresenta grandes partes do teto desabadas, onde

os passos ecoam tanto na ida quanto na volta. À esquerda, duas portas de 6 metros feitas de madeira, cheias de buracos e rachaduras, tentam, sem sucesso, proteger o interior dos quartos.

Aquelas portas, se danificadas, criam uma passagem larga o suficiente para o grupo entrar no quarto.

Ao norte do corredor, numa área mais afetada pelos desabamentos, é possível avistar uma escada à distância, porém uma nuvem esverdeada de 5m de altura cobre toda a extensão antes da escadaria, ela não chega até o teto.

- A nuvem é gerada por um fungo venenoso que cresce nas terras desmoronadas do norte. Tentar atravessá-la causa ardência e queimação intensa nos olhos, nariz e garganta. Um jogador que entrar em contato com a nuvem precisa passar em um **teste de JPC** para se mover. Independentemente de conseguir avançar pelo fungo, o personagem será **envenenado**.
- O veneno desse fungo causa **2d4 de dano ácido ao contato**, além de causar **exaustão** até receber tratamento ou descansar.
- **Exaustão:** personagens exaustos têm dificuldades em todos os **testes de Atributo**, **Jogada de Proteção** ou **Ataque** até que o veneno seja neutralizado.

1 4 MESTRE DO FOGO

O quarto está desarrumado e repleto de moldes de pedra que lembram espadas, machados e armaduras, juntamente com tábuas contendo anotações sobre engenharia e produção. Destaca-se a presença de duas runas em todos os moldes, embora os personagens não saibam seus nomes, conseguem observar suas formas e desenhos. Essas runas são reforços divinos para criar itens na **Forja de F'jalar**. Se algum jogador conseguir ler em gigante, poderá ler em uma das tábuas a seguinte frase: “O fogo da morte dança junto do fogo da vida.”



Runa da Fênix



Runa da Caça

Uma roupa imbuída com a **Runa da Fênix** aumenta o poder de cura durante um dia de repouso completo

Cada dia inteiro de repouso completo recupera 1d3+1 pontos de vida, entretanto, com a *Runa da Fênix* em uma confecção, esse valor sobe para 2d4+5.

A *Runa da Caça* quando imbuída em uma arma permite ao portador gastar seu movimento durante um turno para ativa-la, durante essa mesma rodada, a arma dá **1d4 de dano por fogo adicional**. Pode ser usado para acender fogueiras também. Quando a rodada termina, é necessário usar novamente o movimento para ativar a runa.

- Na sala ainda existe um pedaço inacessível pela porta da frente que está impedido pelo colapso da parede ao sudoeste, esse local pode ser acessado utilizando os caminhos dos serventes (*área 16*). Nesse local é possível achar uma algibeira com **1d6 pedras valiosas**, avaliadas cada uma em **120 PO**, não possuem peso de carga.

15 O QUARTO DE F'JALAR

Este é o quarto do **Rei da Forja F'jalar**, uma lenda entre os gigantes do fogo. Ao entrar no quarto, faça um teste para determinar quem está surpreso, com uma **chance de 1-4 em 1d6**. **4 gárgulas** descem do topo do quarto e iniciam um combate.

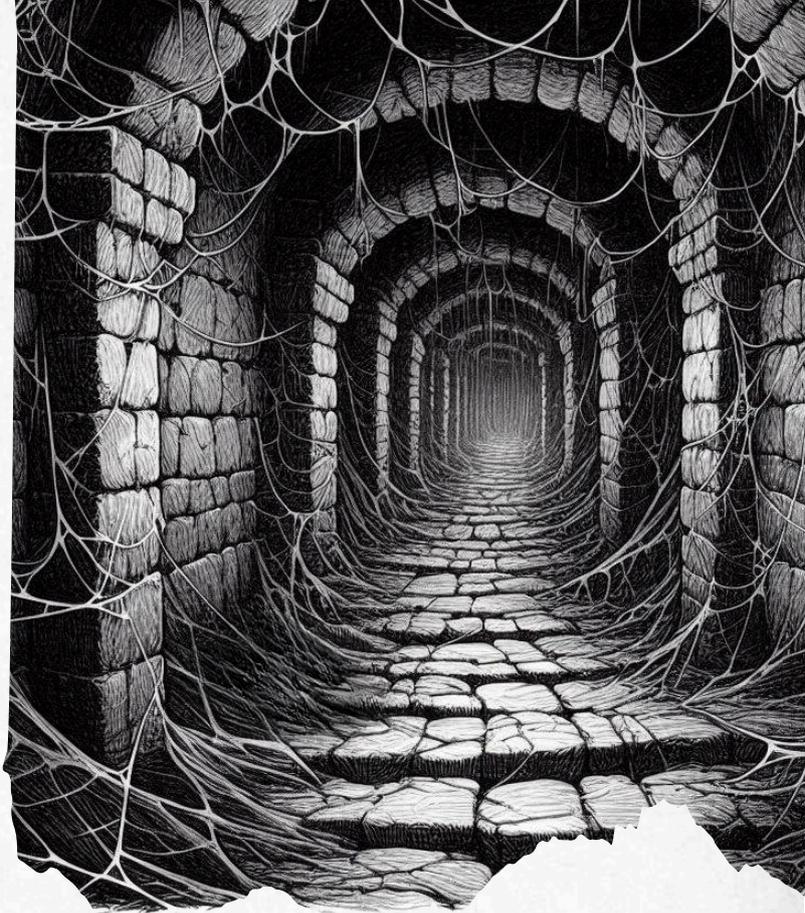
- Defina a recompensa do **covil gárgula** usando a tabela de tesouros (Livro I, Página 156), utilize a linha C.

O quarto exala nobreza, mesmo depois de ter sido abandonado sabe-se lá por quanto tempo. Uma cama de pedra, uma escrivaninha, um guarda-roupa e uma penteadeira com um espelho imenso compõem a decoração do quarto.

- A escrivaninha possui uma gaveta trancada. Caso alguém tente forçar sua abertura, ela incendiará o conteúdo dentro, caso essa armadilha não seja resolvida antes. Um ladrão pode **identificar** com **1 em 1d6** e **desarmar** com **1 em 1d6**, podendo acrescentar modificadores nesse teste. O conteúdo dentro da gaveta é a chave de acesso para o arsenal e a sala do tesouro de **F'jalar**, respectivamente *áreas 21 e 22*. Trata-se de um frasco contendo uma gota do sangue do **Rei**.

16 CAMINHO DO SERVENTE

Este corredor estreito mede 2,5m de altura e 1,5m de largura, sendo um atalho utilizado pelos antigos



serventes e escravos dos gigantes. Apesar de estar repleto de teias de aranha e ratos, não representa perigo ao caminhar por ele. Os locais que esse corredor pode levar:

- Área 12 | O Portal do Gigante;
- Áreas 14 | Mestre do Fogo [*Escombros*];
- Área 15 | O Quarto de F'jalar;
- Área 19 | Sala de Armazenamento;

17 O REPOSITOR FANTASMA

Após subir muitos degraus ou sair do corredor da *área 18*, o grupo ouve um choro triste e palavras de um servo devoto. "*Sim, mestre, farei*", "*Desculpe, mestre, já estou indo*", "*Vou agilizar as entregas*".

A sala, com a parede noroeste desmoronada, está repleta de estantes e prateleiras com registros de pedidos. Um fantasma azul e branco parece mover esses registros para cima e para baixo enquanto lamenta em voz alta. Esse fantasma é **Ghuldan**, que faleceu há muito tempo durante um desmoronamento enquanto trabalhava.

- O corpo de **Ghuldan** está soterrado na Sala de Armazenamento (*área 19*).
- Inicialmente, ele não é hostil; os personagens podem conversar com ele e descobrir mais sobre o local. Ele não sabe que está morto.

- Quando um clã de gigantes do fogo capturou seu povo, **Ghuldan** foi aprisionado aqui e todos foram forçados a trabalhar na construção da forja. Sua mente é confusa e ele muda de assunto rapidamente. Se os aventureiros fizerem perguntas sem resposta, ele simplesmente dirá assustado, “*Sim, mestre*”, e continuará trabalhando, ignorando os jogadores.
- Para quebrar sua maldição, é necessário levar o esqueleto [área 19] até ele.
- Ele só entrará em combate se os personagens o irritarem ou atrapalharem seu trabalho ao procurar itens nas prateleiras.

FANTASMA DE GHULDAN

[120XP]

DV	CA	JP	MO	MV
4 [20]	16	9	10	9,16V

1 × Toque +3 (1d6 + Dreno)

Morto-Vivo, Médio e Ordeiro

Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.

Imunidades: além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Fantasmas são feridos apenas por magia e armas mágicas.

Dreno: o toque de um Fantasma drena 1 ponto de Constituição do personagem sem direito a jogada de proteção. Um alvo que tenha todos os seus pontos de Constituição drenados, ficará permanentemente morto.

Regeneração: ao causar dano pelo toque, o Fantasma regenera a mesma quantidade de dano causado em pontos de vida.

Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afestar Mortos-Vivos.

1 8 CORREDOR SIMPLES

Neste corredor, não há nada de especial além de suas dimensões. Com 9 metros de largura e 10 metros de altura, o chão é coberto por um longo tapete empoeirado.

1 9 SALA DE ARMAZENAMENTO

Na sala de armazenamento estão os recursos utilizados na fabricação dos gigantes, diversos materiais agora desgastados pelo tempo. Além das caixas grandes, é possível encontrar registros de compra e venda de materiais. A sala encontra-se em ruínas, com o teto desabado e suas paredes restantes funcionando como prateleiras.

- Há **1d10x6 barras de ferro**, pesando **3kg cada** uma, que podem ser vendidas por uma média de **30 PO** ou usadas pelos jogadores.
- O esqueleto do fantasma de *Ghuldan* está parcialmente visível sob os destroços no extremo sul da sala. Pode ser levado até o fantasma para libertá-lo da maldição.
- Um jogador ativamente procurando por passagens secretas tem uma chance de **1-2 em 1d6** de encontrar o *Caminho do Servente* (área 16) e a saída da forja, que está nos escombros a leste.
- A saída da forja leva a uma região da floresta gigante, a **4km** a oeste do forte de **Bova Serena**. O túnel é estreito com uma íngreme subida, auxiliada por estacas de madeira.

2 0 O HALL DO REI

Estátuas de 5 metros de altura ocupam todo o comprimento do corredor, totalizando 6. Nenhuma está em perfeito estado; apresentam rachaduras e partes ausentes no nariz, braços e até mesmo em sua totalidade, restando apenas a base. Todas retratam a mesma figura: um gigante do fogo com longa barba e cabelos, segurando uma espada e um martelo de artesão. Em sua cabeça, repousa com uma coroa enfeitada. Na parede a oeste da sala, uma porta de pedra com aparência maciça se mantém sem nenhuma rachadura causada pelo tempo.

- Se os jogadores estiverem segurando tochas e se aproximarem de uma das estátuas, a chama será atraída para o construto, fazendo-o começar a se mover.
- Entre as 6 estátuas, somente 4 podem ser ativadas, desde que os jogadores evitem se aproximar delas, permanecerão inativas.
- Um mecanismo feito com agulha está presente na porta, é necessário sangue de *F'jalar* para abri-la. Conferir *área 15, Quarto de F'jalar*.

GOLEM DE F'JALAR

[400XP]

DV	CA	JP	MO	MV
12 [60]	19	13	12	6

1 × **Pancada** +10 (3d8)

Constructo, Grande e Neutro

Lentidão: Golens de Pedra são capazes de criar uma área de lentidão a todos ao seu redor. Todos dentro de uma área de 6 x 6 metros que não passarem em uma JPC ficarão lentos. Suas movimentações ficam reduzidas pela metade, e recebem uma penalidade de 2 em todas as jogadas e na CA. O efeito tem duração de 2d6 turnos.



2 1 ARSENAL

As paredes dessa sala estão repletas de armas de tamanho gigante, para empunhar uma dessas armas a criatura precisa ter tamanho *imenso*. É necessário para acessar o local colocar o **sangue de F'jalar** (área 15, Quarto de F'jalar) no mecanismo da porta, caso outro sangue seja aplicado a porta não vai abrir.

- Espada Bastarda Gigante (3d8) [230 PO], 65kg;
- 2x Espada Curta Gigante (3d6) [140PO], 40kg;
- 4x Lança Gigante (3d6) [20PO], 25kg;

No teto 10m acima, é perceptível pequenos dutos de ar, além disso, uma porta decorada em ouro impede que os personagens avancem até a *área 22, sala do tesouro*.

- Os personagens não devem possuir força para mover a porta para a *área 22*. Se por algum motivo eles conseguirem criar uma pressão e possível forma de abrir forçadamente, os dutos expõem uma fumaça tóxica que causa **3d8 de dano ácido por turno (10min) por 4 turnos**.
- É possível acessar a *área 22* pelos dutos e abrir a porta por dentro.

2 2 SALA DO TESOURO

A sala nada mais é que um grande banco de itens e artigos pessoais de **F'jalar**, além dos tesouros listados aqui, também defina a recompensa da **Forja de F'jalar** usando a tabela de tesouros (*Livro I, Página 156*), utilize a linha G e multiplique por 2.

A sala de formato hexagonal abriga a fortuna de um lendário rei gigante e mestre da forja. No centro da sala, um trono majestoso feito de pedras preciosas reflete a grandiosidade que um dia foi **F'jalar**. Ao redor, montes de joias cintilantes e artefatos contam a história de um reinado marcado por coragem e glória. Este é o legado de um monarca lendário, cujo nome ressoa através dos séculos como um símbolo de poder e esplendor.

- Para entrar na sala, o grupo pode usar os dutos de ventilação. Dentro da sala, há um botão que fica a 3,5m do chão, ao lado da porta, ele tem a capacidade de abri-la.
- Para mover essa porta, é preciso a força de um gigante.

Escudo Infernoplanar +2

Caótico, Escudo Mágico, Carga 2.

Esse escudo forjado por F'jalar é de tamanho humano. Além da armadura padrão fornecida por escudos, acrescenta +2 em sua classe de armadura. Jogadas de Proteção relacionadas à dano de fogo são feitas como teste fácil (F).

Uma vez por dia é possível usar **Autocombustão**.

Autocombustão, requer uso de uma rodada para ativar com efeitos na próxima rodada.

6x6m de raio ao seu redor entra em combustão como um tornado de fogo aplicando 6d6 de dano por fogo, incluindo você. Uma JPD pode reduzir o dano pela metade.



Lua Crescente de F'jalar +1

Neutro, Machado de Batalha Mágico, Carga 3, Grande, Cortante, Duas Mãos.

2d6 + 1 de dano. Realize jogadas de ataque com +1 de bônus.

O sangue de um inimigo morto que esteja na lâmina desse machado é absorvido por suas runas e retorna 1d4 pontos de vida ao portador no início da próxima rodada.



23 A FORJA DE F'JALAR

No coração da Forja de F'jalar, um salão de trabalho testemunha de eras de atividade, agora detém silêncio e decadência. Colunas marcadas pelo tempo, fragmentos de trabalho e veias de pedra para transportar algum líquido pela sala estão vazios e mostram a antiga grandiosidade em ruínas. O salão é deslumbrante e qualquer barulho aqui emite ecos, o teto tem 15 metros de altura. Bancadas de trabalho e moldes de armas, armaduras, ferramentas e engenhocas preenchem a área, não existe fonte de luz e o final da forja só é apresentado na *área 24 Coração Ígneo*.

24 CORAÇÃO ÍGNEO

Uma imponente cadeira, bigorna e forja estão localizadas na parede sul, sugerindo que o ocupante era o próprio **F'jalar**. O chão apresenta corredores de 1,5m de largura projetados para o escoamento de líquidos, enquanto uma grande runa com círculos mágicos adorna a parede.

- Ao se aproximar com uma chama ou tocha, a runa na parede pode ser ativada, absorvendo a luz emitida. Isso transforma a parede em um portal para o *plano do fogo*, desencadeando o derramamento de lava sobre a forja e pelos estreitos corredores, iluminando todo o ambiente. A lava se torna então o último desafio para o grupo, o **Elemental do Fogo Maior**.
- Todos os equipamentos são destinados a gigantes, sendo impossível para aventureiros manipularem a forja.
- Ao chegar neste ponto, os jogadores podem compartilhar suas descobertas com os gigantes, que iniciarão a escavação. Serão necessários 2 meses para que os gigantes explorem as ruínas e mais 1 ano para limpá-las completamente, revelando novas salas.
- Como recompensa por completarem a masmorra, os jogadores recebem adicionalmente +2600xp.



◆ Desfecho ◆

Bova Serena

Existem muitas formas finais para a vila de **Bova Serena**, o mestre deve decidir de acordo com a narrativa qual a mais lógica ou divertida.

Os Gigantes

Caso os personagens retornem vivos e consigam informar eles sobre a localização da **Forja de F'jalar** e confirmar a existência, eles darão início ao trabalho de escavação, contando com a ajuda dos jogadores ou não (*inclua a relação e acordos feitos com Bova Serena*). Até que os gigantes sejam capazes de descer até os níveis da forja são necessários alguns meses de trabalho. Futuramente, eles podem limpar corredores desmoronados e tornarão ali seu lar enquanto aguardar uma resposta do **Rei Adan I**.

Lirael e o Culto de Orcus

Depois que os personagens localizarem a **Forja de F'jalar**, a maga humana usará de seus 12 zumbis para realizar escavações periódicas na região, procurando pelo cemitério de batalha gigante. Caso os personagens descubram seus planos até mesmo antes, ela fugirá para uma célula do **Culto de Orcus** e deverá retornar para a próxima aventura sendo a principal antagonista.

