

FW4

MÓDULO DE AVENTURA PARA PERSONAGENS DE NÍVEL 3



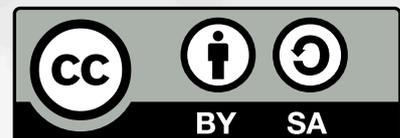
**Anões
de
Brasanévoa**

MÓDULO DE AVENTURA

◆————◆
Flávio Wagashi



ANÕES de BRASANÉVOA



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

Flávio Wagashi

LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO

Flávio Wagashi

ILUSTRAÇÕES:

IA

Um dos meus jogadores manifestou o desejo de se aprofundar no fascinante mundo das plantas e de criar poções e elixires alquímicos. Inspirado por essa curiosidade, comecei a esboçar uma variedade de plantas raras e mágicas, à medida que as ideias fluíam, o enredo de uma nova aventura começou a tomar forma. Fiquei entusiasmado com o resultado e espero que vocês também gostem!

Elaborei tudo de maneira um pouco apressada, pois a empolgação tomou conta de mim, então é bem provável que encontrem alguns erros nesta versão.

Se desejarem entrar em contato comigo, sintam-se à vontade para me chamar no Discord: ffwagashi.

Anões de Brasanévoa

SUMÁRIO

Esse sumário é interativo, basta clicar no tópico que deseja e ele te levará até lá.

[INTRODUÇÃO](#)

[SITUAÇÕES INUSPERADAS](#)

[CAPÍTULO 1 - O COMEÇO DA AVENTURA](#)

[SOBRE O PASSADO](#)

[INTRODUZINDO OS PERSONAGENS](#)

[MAPA REGIONAL JOGADORES](#)

[MAPA REGIONAL MESTRE](#)

[REGIÃO DO ABISMO LAVARDENTE](#)

[REGIÃO DA FLORESTA SILENCIOSA](#)

[REGIÃO DA MATA DOS ESPINHOS](#)

[CAPÍTULO 2 - CRIATURAS DA AVENTURA](#)

[DURGAN MARTELO SOMBRIO](#)

[CINDERGAAR, O FOGO ANCIÃO](#)

[CAPÍTULO 3 - DESTILARIA DE BRASANÉVOA](#)

Anões de Brasanévoa

INTRODUÇÃO

Contexto

No coração das montanhas ermas, o **Clã Urramont** descobriu a planta rara **Brasanévoa** e criou a poderosa **Brasa Líquida**. Essa bebida alcoólica confere aos anões domínio e resistência sobre o fogo, mas também os tornam dependentes dela.

A Ameaça

Enquanto o clã se torna cada vez mais dependente da **Brasa Líquida**, o titã elemental de fogo **Cindergaar, do Fogo Ancestral**, exerce sua influência através de sonhos. Ele manipula os anões, preparando o caminho para seu retorno. Aqueles que não bebem a **Brasa Líquida** são chamados de "*esfriados*".

Missão dos Aventureiros

Os aventureiros devem explorar a Destilaria de **Brasa Líquida**, onde a bebida é produzida, enfrentar os anões-bruxos e impedir que **Cindergaar** seja ressuscitado, evitando que a ameaça se espalhe pela região.

Brasanévoa

A **Brasanévoa** é uma planta exótica e perigosa encontrada apenas em terrenos vulcânicos ou nas bordas das montanhas onde o calor da terra encontra o frio das alturas. À primeira vista, parece um emaranhado de pequenas flores avermelhadas que brilham suavemente, como se uma brasa estivesse acesa em seu núcleo. O ambiente ao redor da planta é constantemente envolto por uma névoa fina e alaranjada, que exala um leve cheiro de carvão queimado misturado com umidade.

Características:

- **Aspecto:** Flores pequenas e brilhantes em tons de vermelho e laranja, com uma névoa ao redor.
- **Efeito Térmico:** O toque das pétalas provoca uma sensação térmica peculiar: primeiro um frio cortante, seguido por um calor abrasador. Esse efeito é causado pela fusão única de fogo e vapor da planta.
- **Perigos:** O contato direto com a Brasanévoa pode causar queimaduras leves se não for manuseada com proteção adequada.

Clã Urramont

O Clã Urramont é um grupo de anões conhecidos por sua habilidade em *destilação* e *alquimia*. Eles são originários das montanhas do Sul e por seu rei foram enviados em uma expedição para explorar as terras selvagens e descobrir novos recursos.

Características:

- **Símbolo:** Um bode montanhês sobre um fundo amarelo.
- **Líder:** Durgan Martelo Sombrio, um anão de grande sabedoria e força, conhecido por sua determinação.

FLOR DE BRASANÉVOA



Atividades: Durante sua expedição, o clã encontrou a **Brasanévoa** e desenvolveu a **Brasa Líquida**. O clã é especializado na produção desta bebida poderosa e nos rituais associados a ela.



CLÃ URRAMONT

Brasa Líquida

A **Brasa Líquida** é uma bebida poderosa destilada a partir da **Brasanévoa**. Conhecida por seus efeitos intensos e propriedades únicas, essa bebida tem se tornado um elemento central na vida do **Clã Urramont**.

Características:

- **Efeito:** Concede resistência ao fogo enquanto os anões estão embriagados no seu efeito, permitindo-lhes também, manipular as chamas. No entanto, o consumo contínuo leva a uma dependência crescente.
- **Transformação:** A bebida causa uma transformação temporária nos anões, fazendo com que seus corpos se tornem flamejantes e seus olhos brilhantes com fogo. Essa transformação é acompanhada por um efeito de intoxicação que os fortalece.

- **Consequências:** Quando o efeito da Brasa Líquida passa, os anões ficam com a pele negra e com resíduos de chama, um estado que se tornou motivo de zombarias entre eles, conhecidos como "**esfriados**".

Cindergaar, o Fogo Ancestral

Cindergaar é um titã elemental de fogo adormecido, venerado em tempos antigos por gigantes de fogo. Ele é uma entidade de poder imenso, cuja influência se manifesta através dos sonhos e visões.

Características:

- **Aspecto:** Um titã colossal envolto em chamas e fumaça, com uma presença imponente e uma aura de calor intenso.
- **Influência:** **Cindergaar** exerce controle sobre os membros do **Clã Urramont** através de sonhos, manipulando-os para garantir sua ressurreição. Ele é uma força primordial de fogo que deseja ser trazido de volta à plena atividade.
- **Objetivo:** O titã busca restaurar seu poder e domínio sobre o mundo, e o clã está ajudando a preparar o caminho para seu retorno. Ele fornece magia elemental de fogo aos anões.



CANECA DE BRASA LÍQUIDA

NOTA #1

BEBENDO BRASA LÍQUIDA

Como mestres de jogo, sabemos que nossos jogadores muitas vezes se envolvem em ações inesperadas e criativas.

Efeitos Imediatos:

- **Sensação de Vida Intensa:** O personagem experimenta uma sensação extrema de vitalidade, sentindo-se mais vivo do que nunca. O "fogo da vida" age como um combustível poderoso para concretizar seus sonhos e ambições.
- **Transformação Física:** Os olhos do personagem se tornam vermelhos brilhantes, e suas unhas emitem um brilho semelhante à lava. A garganta do personagem parece um caldeirão fervente, exalando uma leve fumaça. Se o personagem tiver cicatrizes, elas também brilham com uma tonalidade incandescente.

Efeitos Mecânicos (Durante o Estado de Embriaguez):

- **Bônus Temporário:**
 - +1 dado de vida, de acordo com a classe do personagem.
 - Testes de Força são realizados como fáceis (F).
 - O personagem perde completamente o medo, tornando-se extremamente corajoso.
- **Duração:** O estado de embriaguez dura **1d4 horas**, durante as quais o personagem se sente energizado e destemido.

Efeitos Pós-Embriaguez:

- **Desgaste Físico:** Após o efeito da Brasa Líquida passar, o corpo do personagem fica com manchas escuras em tom de carvão, e ele experimenta uma ressaca muito forte.
- **Exaustão:** O personagem recebe um nível de exaustão e se sentirá indisposto. Para se recuperar completamente, é necessário descansar por um dia inteiro.

Efeitos de Consumo Repetido:

- **Acúmulo de Exaustão:** Se o personagem consumir a Brasa Líquida mais de uma vez, os efeitos da exaustão tornam-se mais persistentes. A exaustão só desaparece completamente quando o personagemingere outra dose da bebida ou é purificado por um clérigo com "**remover maldição**".
- **Influência de Cindergaar:** Com o consumo frequente da bebida, o personagem começa a ter sonhos e mensagens de **Cindergaar**, o titã elemental de fogo. Essas visões incentivam o personagem a se tornar um adorador de **Cindergaar**, aumentando a influência do titã sobre ele.

SITUAÇÕES INUSITADAS

NOTA #2

TORNANDO-SE ADORADOR DE CINDERGAAR

Se um personagem se tornar um adorador de **Cindergaar**, o Fogo Ancestral, seu alinhamento se tornará caótico, refletindo sua nova devoção ao titã elemental. A relação com o **Clã Urramont** muda, e eles passam a ver o personagem como um aliado próximo. Apesar de o personagem ainda estar sob controle do jogador, o mestre tem a autonomia para assumir o controle do personagem durante episódios de embriaguez pela **Brasa Líquida**, visando os interesses da seita de **Cindergaar** e mantendo a narrativa envolvente e desafiadora.

Como Adorador de Cindergaar:

O personagem assume um papel similar ao de um clérigo ou bruxo que serve a um deus do fogo ancestral. Mecanicamente, o personagem mantém sua classe original, mas ganha benefícios adicionais relacionados à sua nova devoção. Aqui estão os bônus e habilidades especiais concedidos:

Se o personagem não cumprir sua dedicação ao culto de **Cindergaar**, todos os benefícios concedidos pela divindade serão retirados. Além disso, o personagem sofrerá uma perda de **2d6 pontos de constituição**, refletindo a perda de vitalidade e a diminuição de sua vontade de viver.

1 Encantamento Flamejante: Enquanto sob o efeito da **Brasa Líquida**, o personagem pode encantar suas armas com fogo mágico. Isso adiciona um bônus de +1d3 no dano de ataque de suas armas. Este bônus aumenta para +1d6 no nível 6.

1 Manipulação de Chamas: Pode produzir pequenas chamas quando necessário. Isso inclui acender uma fogueira, queimar um papel ou realizar outras tarefas visuais relacionadas ao fogo.

3 Autocombustão: O personagem pode expandir o calor ao seu redor para criar uma aura de chamas que queimam inimigos próximos. Ao passar em uma JPC, o personagem se torna rodeado por chamas que causam 1d8 de dano a inimigos a até 6 metros de distância. Se a JPC falhar, o personagem recebe o dano e a habilidade não é ativada. No nível 6, a JPC se torna fácil, o dano aumenta para 2d8, e no nível 9, a JPC se torna muito fácil e o dano aumenta para 3d8.

10 Avatar de Cindergaar: O patrono do personagem, Cindergaar, intercede e concede ao personagem a habilidade de se transformar em um **elemental de fogo**. Se os pontos de vida do personagem chegarem a zero enquanto na forma de avatar, ele retorna à sua forma original. Esta transformação confere ao personagem uma aparência flamejante e habilidades adicionais relacionadas ao fogo durante 1 hora. Ele pode usar essa habilidade uma vez ao mês (*aproximadamente*).

NOTA #3

PARA OS MESTRES DA AVENTURA

As habilidades e benefícios descritos para os adoradores de **Cindergaar** são oferecidos como uma base para enriquecer a experiência de jogo. No entanto, este jogo é uma criação e narração coletiva, e você, como mestre, tem total liberdade para ajustar, alterar ou expandir essas regras conforme achar necessário. Sinta-se à vontade para modificar a experiência, seja aumentando a XP necessária para o avanço, ajustando os danos, ou adicionando novas tarefas e desafios para os jogadores. O mais importante é garantir que a aventura seja divertida e envolvente para todos. Faça o que for mais adequado para a sua mesa e para a narrativa!





O Começo da Aventura

CAPÍTULO 1

Sobre o passado

Há dois anos, o **Clã Urramont** recebeu uma ordem de seu rei para deixar a segurança de sua terra natal e explorar os ermos em busca de novos recursos e cidades. A expedição inicial, composta por 70 anões destemidos, foi liderada por **Durgan Martelo Sombrio**. Os anões aventuraram-se por regiões inexploradas, enfrentando perigos e desafios em sua jornada.

Durante suas explorações, o clã descobriu uma região vulcânica, onde plantas exóticas e misteriosas prosperavam. Entre essas plantas, encontraram a **Brasanévoa**, uma flora peculiar que exalava um aroma de carvão queimado e um calor intenso. Os destilheiros do **Clã Urramont**, conhecidos por sua maestria na arte da destilação, imediatamente se dedicaram a criar algo ali.

Após muitos testes e experimentações, conseguiram criar uma bebida poderosa e única, que chamaram de **Brasa Líquida**, em referência ao seu calor intenso. **Durgan**, entusiasmado com a descoberta, decidiu estabelecer uma destilaria na região vulcânica. O objetivo era aperfeiçoar a bebida, que poderia rivalizar com o renomado *vinho élfico*.

No entanto, a bebida tinha efeitos imprevistos. Ao consumir a **Brasa Líquida**, os anões começaram a experimentar uma transformação mental e espiritual. A bebida, com seu calor ardente e propriedades místicas, corrompeu suas mentes e corações, levando-os a adorar uma antiga entidade do fogo. Agora, os anões do **Clã Urramont** são cultistas fervorosos de **Cindergaar**, o titã elemental do fogo, e dedicam suas vidas a reviver essa entidade primordial.

A nova destilaria, que antes simbolizava um avanço em sua arte, tornou-se o centro de uma seita dedicada ao fogo ancestral. Os anões, agora transformados, buscam não apenas aperfeiçoar a **Brasa Líquida**, mas também trazer **Cindergaar** de volta à vida, moldando seu destino em torno dessa missão ardente.



[CLIQUE AQUI PARA ACESSAR DETALHES DE DURGAN](#)

DURGAN MARTELO SOMBRIO

Durgan, o sábio líder do **Clã Urramont**, foi corrompido pela **Brasa Líquida** e pelos sonhos de **Cindergaar**, tornando-se um fervoroso cultista. Caso um clérigo use **Remover Maldição** com sucesso, Durgan poderá ajudar os personagens a desfazer a corrupção. Entretanto, ele não se entregará de forma fácil e lutará com todas suas forças para que não seja pego ou capturado por seus inimigos.

Introduzindo os Personagens

TABELA 1

1d6

Motivação

1 **Missão do Rei Anão:** O rei anão contrata os personagens para localizar sua caravana exploratória desaparecida. A expedição, liderada por Durgan Martelo Sombrio, não enviou notícias há algum tempo e é crucial encontrá-los para descobrir o que ocorreu.

2 **O "Esfriado" Desesperado:** Os jogadores encontram um "esfriado" – um anão que conseguiu escapar da corrupção de Cindergaar – desolado em uma taverna. Ele pede ajuda aos personagens, prometendo uma grande recompensa do rei anão caso eles salvem Durgan e os outros membros do clã.

3 **Ataques e Destruição:** Anões com características flamejantes atacaram assentamentos próximos, saqueando e incendiando vilarejos à procura de mantimentos. Aldeões pedem ajuda aos personagens, oferecendo recompensas por recuperar suas posses e enfrentar os invasores.

4 **O Mistério das Bebidas:** Um mercador menciona que anteriormente negociou com uma expedição anã e que os nobres ficaram encantados com uma bebida chamada Brasa Líquida. Os nobres desejam mais dessa bebida maravilhosa e contratam os personagens para encontrar os anões responsáveis pela produção.

5 **Rumo ao Desconhecido:** Durante uma viagem ou expedição, os personagens encontram uma estrada ou trilha que leva a uma região vulcânica inexplorada. Lá, descobrem sinais de atividade recente e uma destilaria abandonada, encontrando pistas sobre a presença dos anões e a corrupção de Durgan.

6 **Coletando Brasanévoa:** Enquanto vagam pelos ermos, os personagens encontram um grupo de anões coletando a planta exótica Brasanévoa. Observando suas atividades, eles percebem que algo está errado e são levados a investigar o verdadeiro propósito por trás da coleta e o que isso significa para a destilaria e seus criadores.

Mestres, vocês podem escolher, sortear ou combinar essas abordagens para iniciar a aventura. Sintam-se à vontade para adaptar conforme desejarem para melhor se ajustar ao estilo e ao grupo de jogo.

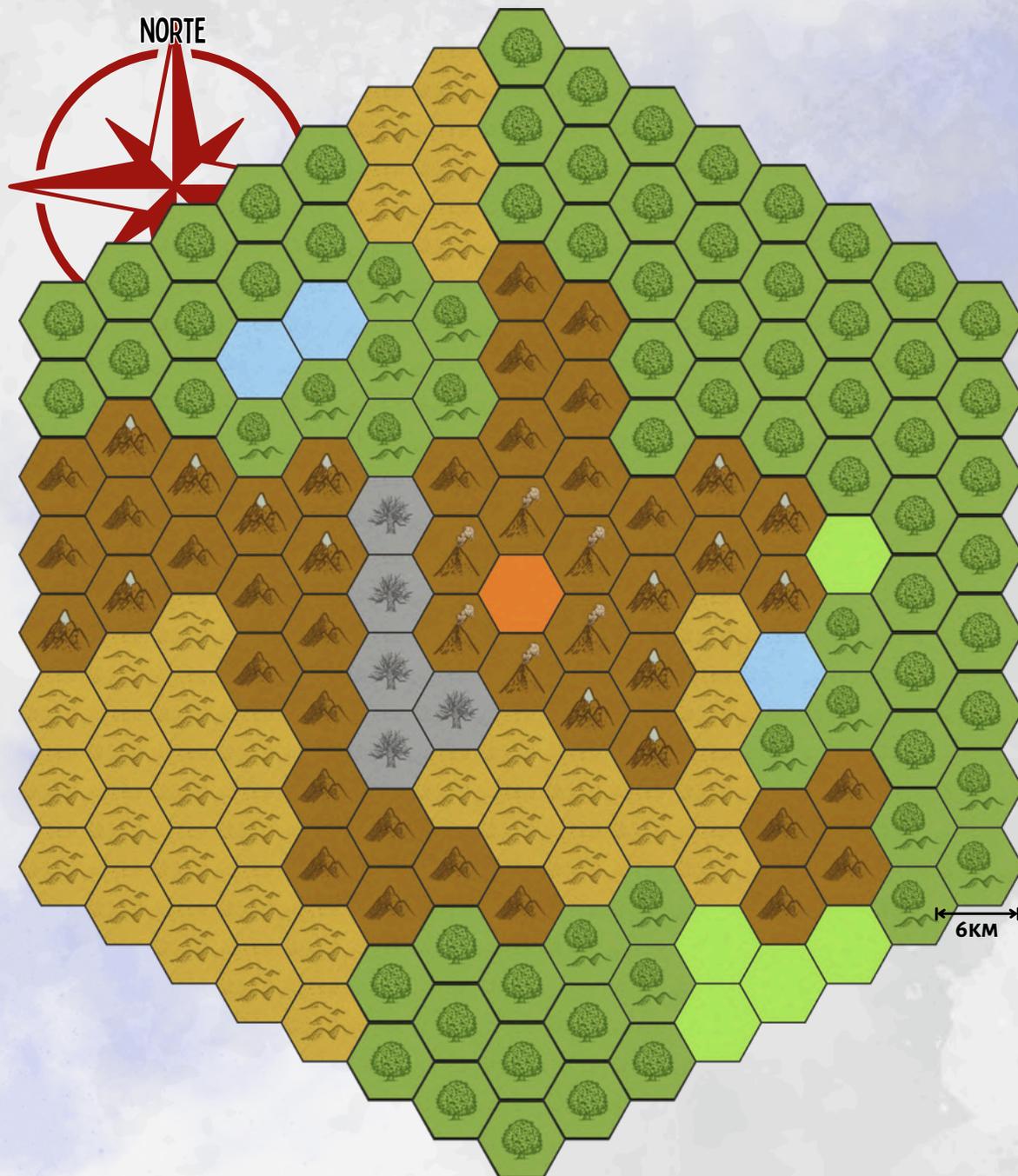
Tórin é um dos poucos anões que conseguiram escapar da influência ardente de **Cindergaar**. Sua pele, agora marcada por manchas escuras como carvão, reflete o preço de sua fuga. Ele fala com uma voz baixa e abafada, quase como se estivesse sempre murmurando, sem grande convicção. Seu andar é arrastado e cabisbaixo. Carrega consigo o fardo de memórias assombradas e a culpa por não ter conseguido salvar seus companheiros, tornando-o uma figura melancólica e enigmática nas tavernas.

Tórin o "Esfriado"

2

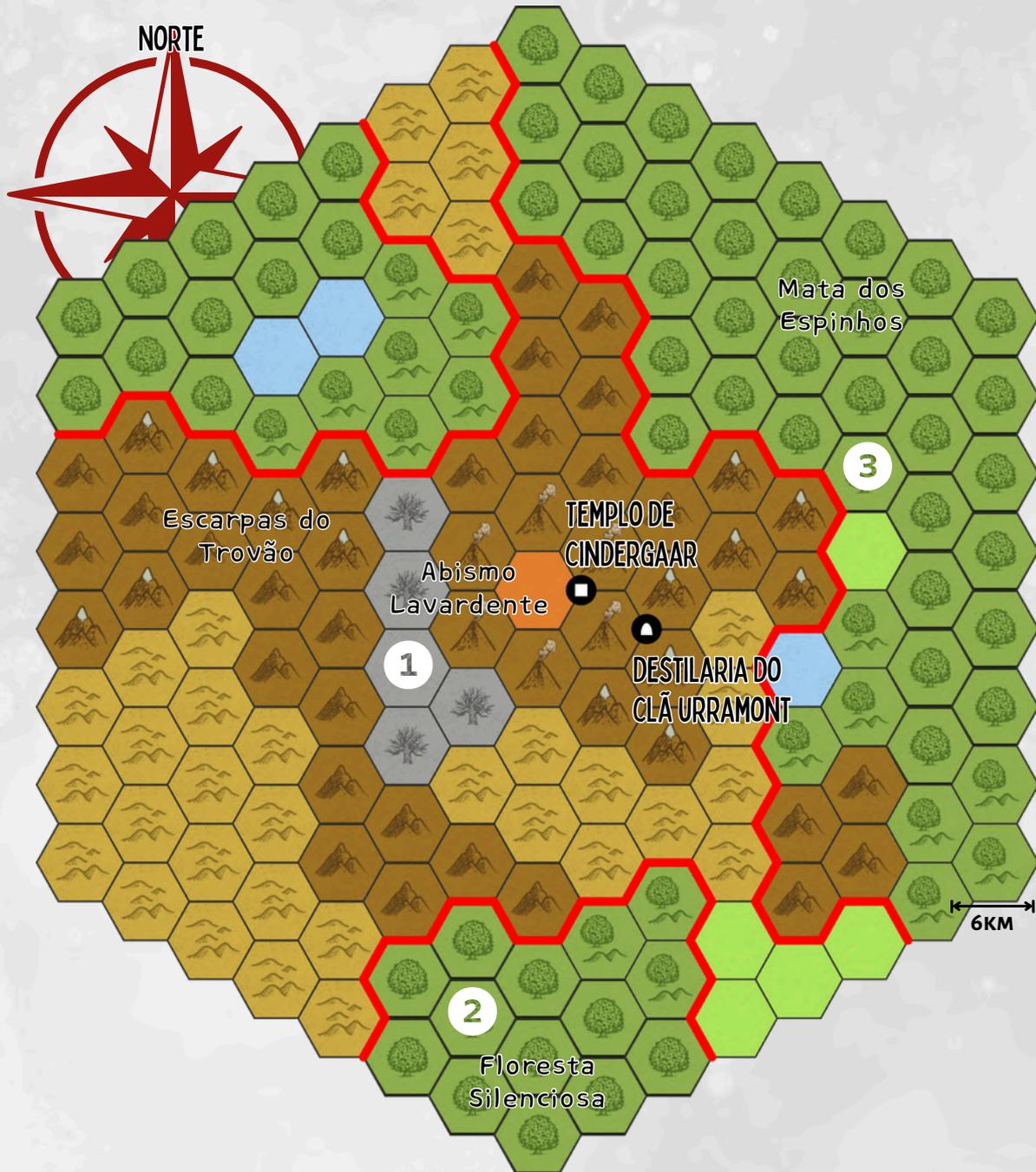


A Região dos Ermos



MAPA REGIONAL - JOGADORES

MAPA REGIONAL - MESTRE



1 Região do Abismo Lavardente

A área central desta região é dominada por terrenos montanhosos e rochosos, com picos elevados que rasgam o céu e penhascos traiçoeiros que se estendem até onde a vista alcança. O clima aqui é instável e implacável, com ventos fortes que ecoam entre as montanhas, muitas vezes acompanhados por trovões, que deram nome às imponentes **Escarpas do Trovão**, localizadas a oeste. O som do trovão parece reverberar constantemente, como um lembrete sombrio da hostilidade natural deste lugar.

No coração da região está o vulcão ativo conhecido como **Abismo Lavardente**, que ocasionalmente expele cinzas e lava, criando um espetáculo aterrorizante de poder elemental. Suas encostas são cobertas por uma paisagem árida e enegrecida, onde poucos ousam se aproximar. O ar ao redor é quente e denso, e diz-se que as profundezas do vulcão escondem segredos antigos e perigosos.

Nas proximidades do vulcão, o **Clã Urramont**, recém-construiu a **Destilaria**. Ela é uma instalação robusta e funcional, onde os mestres destiladores do clã trabalham incansavelmente para produzir a **Brasa Líquida**, uma bebida de grande poder. O cheiro forte e adocicado da **Brasa Líquida** permeia o ar.

Próximo à destilaria, os anões construíram o **Templo de Cindergaar**, pequeno, mas cheio de poder, onde aqueles que sucumbiram à corrupção do espírito flamejante realizam rituais sombrios tentando trazer de volta a vida o titã do fogo. Este lugar sombrio e ardente exala uma energia opressiva, refletindo a devoção de seus seguidores ao fogo destrutivo de **Cindergaar**.

Essa região se tornará um campo de investigação essencial para os aventureiros, que precisarão desvendar os mistérios da destilaria e do templo, e enfrentar as forças corrompidas que estão moldando o destino dos anões e da **Brasa Líquida**.

ANÃO-BRUXO DE CINDERGAAR



NOTA #4

Ainda há muito espaço inexplorado e potencial para o surgimento de assentamentos humanos ou outras comunidades. Mestres podem incluir vilarejos, postos avançados ou fortalezas, enriquecendo a trama com pontos de interação ou novas ameaças.

Encontros na Região do Abismo Lavardente

TABELA 2

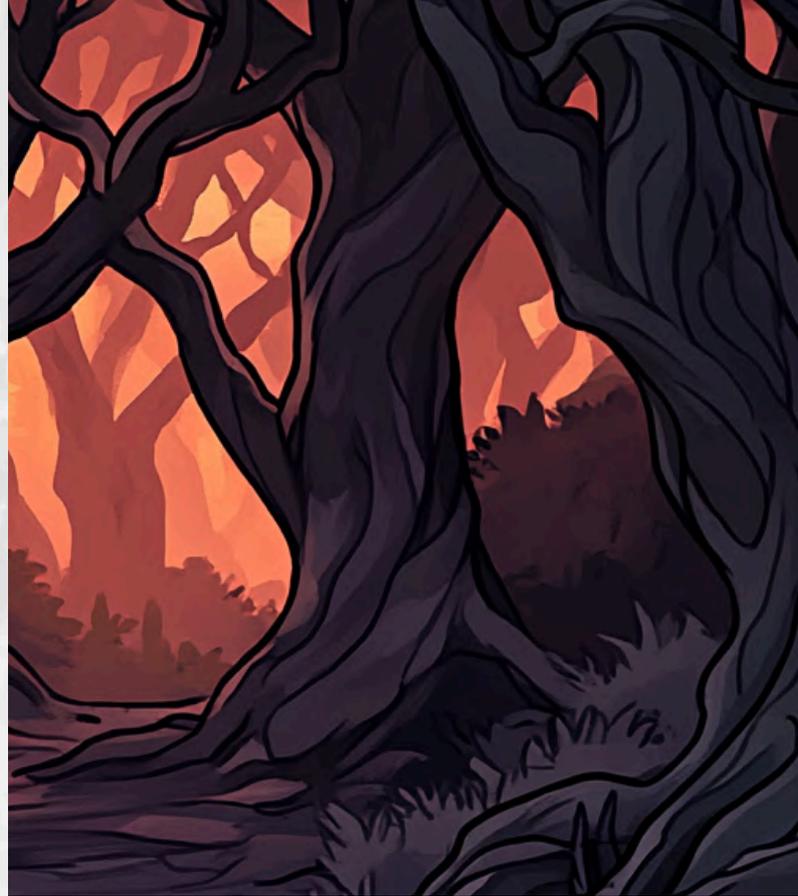
[CLIQUE AQUI PARA VER MAIS OPÇÕES DE ENCONTRO](#)

1d6	Encontro	Descrição
1	4d4 Kobolds + 1 Kobold Chefe	<i>Eles atacam caso tenham vantagem, parecem ser coletores</i>
2	1d6 Thoul	<i>O cheiro de horrível impregna o ar, ele(s) parecem devorar um anão</i>
3	1 Wyvern	<i>Sobrevoa o grupo e deve fazer uma JP, caso passe, notará o grupo, caso contrário, pousará em seu covil metros a frente</i>
4	1d6 Anões Coletores	<i>Vasculham a região em com cestas de coleta em busca de Brasanévoa</i>
5	1d4 Anões de Cindergaar	<i>Eles são responsáveis por pilhar a região e abastecer os estoques</i>
6	1d8 Trogloditas	<i>O grupo os avista de longe, eles parecem seguir pegadas</i>

CLICAR SOBRE OS NOMES, DIRECIONARÁ VOCÊ PARA O ODONLINE OU FICHA DA CRIATURA

2 Região da Floresta Silenciosa

A **Floresta Silenciosa**, situada ao sul das **Escarpas do Trovão**, é um lugar de quietude inquietante, onde o som das folhas raramente se ouve. Suas árvores altas e retorcidas formam um dossel espesso que bloqueia a luz, criando um ambiente permanentemente sombrio. Os viajantes que cruzam seus caminhos sentem uma presença constante, como se fossem observados a cada passo. O ar é pesado, quase estagnado, e a vegetação rasteira é esparsa, pontuada por musgos que crescem nas raízes expostas das árvores antigas. Dizem que o silêncio absoluto dessa floresta é o resultado de um antigo feitiço, ou talvez algo mais sombrio. Exploradores que ousam atravessá-la relatam sons abafados e sombras que se movem sem origem aparente, mas poucos se atrevem a investigar mais.



Encontros na Região da Floresta Silenciosa

TABELA 3

[CLIQUE AQUI PARA VER MAIS OPÇÕES DE ENCONTRO](#)

1d6	Encontro	Descrição
1	1d4 Cobra Cuspidora	<i>A floresta está repleta delas que rastejam silenciosamente e observam</i>
2	2d4 Formigas Gigantes	<i>Elas carregam sedimentos para seus túneis</i>
3	2d4 Gnolls	<i>Caçam alimentos pela floresta, um camponês é prisioneiro deles</i>
4	1d4 Harpias	<i>O grupo pode ouvir gritos de uma criatura implorando por socorro, é um halfling que está em apuros pelas mãos da(s) Harpia(s)</i>
5	2d6 Lobos	<i>Os lobos parecem extremamente famintos e atacam o grupo, caso sejam alimentados, não serão mais hostis, mas não serão domesticados</i>
6	1 Treant	<i>Esse Treant capturou um anão Urramont por cortar árvores, ele é um “Esfriado”, que teria derrubado árvores da floresta para criar a Destilaria, devido ao tempo que não bebe Brasa Líquida ele está triste</i>

CLICAR SOBRE OS NOMES, DIRECIONARÁ VOCÊ PARA O ODONLINE OU FICHA DA CRIATURA



3 Região da Mata dos Espinhos

A **Mata dos Espinhos** é um vasto emaranhado de vegetação agressiva, onde espinheiros densos e arbustos espinhentos formam uma barreira natural quase impenetrável. As árvores da mata têm galhos retorcidos e cobertos por vinhas espessas, repletas de espinhos afiados que brilham sob a luz do sol. O chão da floresta é coberto por um tapete de folhas secas e espinhos caídos. Pequenos animais conseguem se mover entre os espinhos com facilidade, mas criaturas maiores, incluindo humanos e anões, sofrem para atravessar os caminhos estreitos, muitas vezes saindo com roupas rasgadas e pele marcada. O ambiente é hostil e, por vezes, mortal, mas repleto de flora rara, que atrai aventureiros e alquimistas em busca de ingredientes preciosos escondidos entre as vinhas.

Desafios na Região da Mata dos Espinhos

TABELA 4

[CLIQUE AQUI PARA VER MAIS OPÇÕES DE ENCONTRO](#)

Id4	Desafio	Descrição
1	Espinhos Venenosos	<i>Algumas áreas são infestadas por espinhos venenosos que liberam toxinas. Ao tocá-los, os aventureiros correm o risco de sofrer envenenamento. O personagem deve realizar JPC para resistir a 1d6 de dano e efeitos de exaustão que serão aplicados por 1d6 horas.</i>
2	Nevoeiro Tóxico	<i>Um nevoeiro esverdeado, de origem desconhecida, se instala sobre a mata em certas áreas. Quem entrar nele sem proteção corre o risco de receber fragmentos de memórias ruins que não lhe pertencem, o personagem deve realizar uma JPS para resistir a 1d6 de dano e não desmaiar por 1d8 horas.</i>
3	1d3 Cobras Venenosas	<i>Seguem o grupo por entre os galhos e atacam</i>
4	1 Vinha Mortal	<i>Em uma primeira análise, não há como diferenciá-las de um conjunto de flores silvestres. Atraem as vítimas para perto, usando para isso sua incrível capacidade de imitar sons.</i>

CLICAR SOBRE OS NOMES, DIRECIONARÁ VOCÊ PARA O ODONLINE OU FICHA DA CRIATURA



Criaturas da Aventura

Tocados pelo fogo

Nesta aventura, os jogadores enfrentarão uma pequena variedade de criaturas que habitam a região vulcânica. Muitas delas são anões corrompidos pelo poder elemental do fogo e pela maldição da bebida que criaram, a **Brasa Líquida**, agora, transformados em versões mais perigosas e imprevisíveis de si mesmos. Desde guerreiros anões até místicos bruxos e animais montanheses alterados pelo fogo, estas criaturas representam o maior desafio para aqueles que se aventuram nesta terra incandescente e desejam impedir seus planos que buscam trazer de volta o titã do fogo **Cindergaar** ou parar a fabricação de **Brasa Líquida**.

- Anão de Cindergaar
- Anão Guerreiro de Cindergaar
- Anão Bruxo de Cindergaar
- Bode Montanhês de Cindergaar
- Durgan Martelo Sombrio
- Cindergaar, O Fogo Ancião



ANÃO DE CINDERGAAR

CAPÍTULO 2



BODE MONTANHÊS DE CINDERGAAR

BODE MONTANHÊS DE CINDERGAAR [15XP]

DV	CA	JP	MO	MV
2 [10]	10	3	10	12

1x Cabeçada + 2 (1d6 +3)

ANÃO DE CINDERGAR Q[G] [40XP]

DV	CA	JP	MO	MV
2+2 [12]	13	5	10	6

1x Martelo de Batalha + 2 (2d4 +2)

Encantamento Flamejante: Enquanto sob o efeito da Brasa Líquida, o Anão pode encantar suas armas com fogo mágico. Isso adiciona um bônus de +1d3 no dano de ataque de suas armas.

Anões Urramont

Os demais anões do clã **Urramont** utilizam a ficha básica de **anão** como criatura, presente no *Livro III*. No entanto, muitos deles estão frequentemente embriagados pela poderosa **Brasa Líquida**. Caso o oponente seja um anão **Urramont** sob o efeito dessa bebida, ele receberá as seguintes modificações: ganhará **+1 dado de vida** e **terá a coragem** de um exército de mil homens, tornando-se muito mais difícil de intimidar. Esses anões protegem ferozmente o clã e sua destilaria, mas podem ser capturados. Se forem libertos da influência de Cindergaar e se tornarem "**esfriados**", poderão fornecer informações valiosas ao grupo.



ANÃO GUERREIRO CINDERGAAR

Q[G] [100XP]

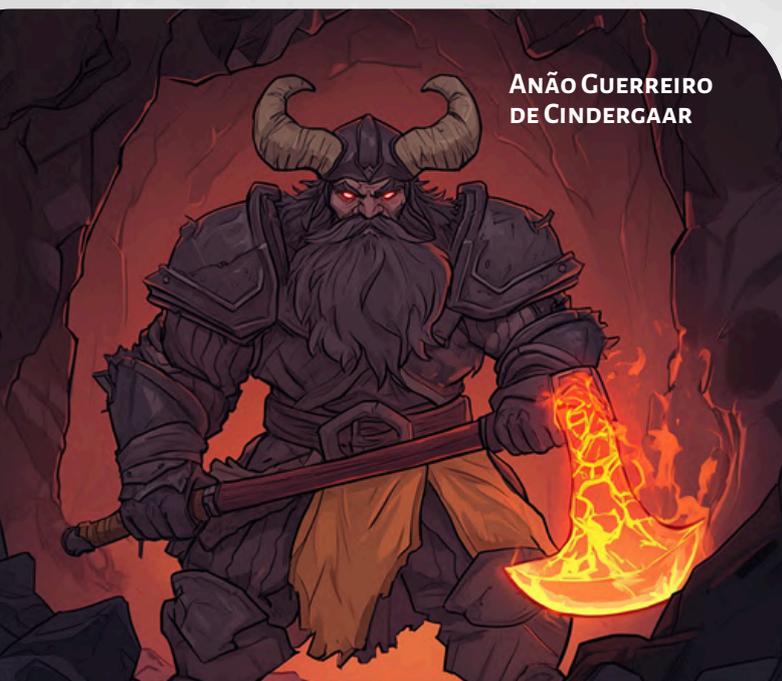
DV	CA	JP	MO	MV
5 [25]	18	10	10	6

1x **Machado de Batalha** + 4 (2d6 +3)

Encantamento Flamejante: Enquanto sob o efeito da Brasa Líquida, o Anão pode encantar suas armas com fogo mágico. Isso adiciona um bônus de +1d3 no dano de ataque de suas armas.

Armadura de Placas Urramont: O anão veste uma armadura de placas do Clã Urramont simbolizando ser um grande guerreiro.

Autocombustão: O Anão pode expandir o calor ao seu redor para criar uma aura de chamas que queimam inimigos próximos. Ao passar em uma JP, ele se torna rodeado por chamas que causam 1d8 de dano a inimigos a até 6 metros de distância.



ANÃO GUERREIRO DE CINDERGAAR



ANÃO BRUXO DE CINDERGAAR

ANÃO BRUXO DE CINDERGAAR

Q[G] [70XP]

DV	CA	JP	MO	MV
2 [10]	13	12	10	6

1x **Cajado** + 2 (1d4 +2)

Encantamento Flamejante: Enquanto sob o efeito da Brasa Líquida, o Anão pode encantar suas armas com fogo mágico. Isso adiciona um bônus de +1d3 no dano de ataque de suas armas.

Manipulação de Chamas: Pode produzir pequenas chamas quando necessário. Isso inclui acender uma fogueira, queimar um papel ou realizar outras tarefas visuais relacionadas ao fogo.

Autocombustão: O Anão pode expandir o calor ao seu redor para criar uma aura de chamas que queimam inimigos próximos. Ao passar em uma JP, ele se torna rodeado por chamas que causam 1d8 de dano a inimigos a até 6 metros de distância.

Gerar Elemental do Fogo: O Anão Bruxo pode transformar um de seus aliados devotos de Cindergaar em um **Elemental de Fogo Menor**. Essa característica é um ritual e deverá ser concluída com sucesso no final da próxima rodada se o Anão Bruxo não receber danos/ser movido ou imobilizado durante a conjuração.

**Durgan Martelo Sombrio**

Sempre foi um líder exemplar entre os anões do clã **Urramont**. Nascido em uma linhagem de mestres artesãos e guerreiros, ele herdou tanto a sabedoria da liderança quanto a habilidade no campo de batalha. Durante sua juventude, Durgan foi conhecido por sua perspicácia estratégica e sua habilidade em resolver conflitos, o que o tornou uma figura respeitada entre seu povo. Quando o rei anão ordenou a expedição aos ermos para encontrar novos recursos, Durgan foi escolhido para liderá-la, guiando seus 70 companheiros com coragem e determinação. Entretanto, após descobrir a planta **Brasanévoa** e criar a **Brasa Líquida**, a influência corruptora de **Cindergaar** começou a tomar conta de sua mente. Agora, Durgan não é mais o sábio líder de outrora, mas um cultista devoto e obcecado pelo retorno do Fogo Ancião.

Caso os personagens consigam salvar **Durgan** da mácula de **Cindergaar**, ele voltará a ser o líder sábio de outrora. Arrependido por ter levado seu clã à corrupção, **Durgan** decidirá ajudar os aventureiros a pôr um fim na produção da **Brasa Líquida** e destruir a destilaria que criou. No entanto, ele será firme em sua determinação de salvar seus companheiros anões, agora embriagados e corrompidos. **Durgan** não permitirá que o grupo mate seus irmãos de clã, insistindo que deve existir uma maneira de purificá-los e trazê-los de volta à razão, mesmo que isso torne a missão mais difícil e arriscada.

DURGAN

[300XP]

DV	CA	JP	MO	MV
7 [35]	14	12	10	6

1x **Martelo Sombrio** + 6 (2d4 +4 **Item Mágico**)

Encantamento Flamejante Maior: Enquanto sob o efeito da Brasa Líquida, o Anão pode encantar suas armas com fogo mágico. Isso adiciona um bônus de +1d6 no dano de ataque de suas armas.

Manipulação de Chamas: Pode produzir pequenas chamas quando necessário. Isso inclui acender uma fogueira, queimar um papel ou realizar outras tarefas visuais relacionadas ao fogo.

O Martelo Sombrio

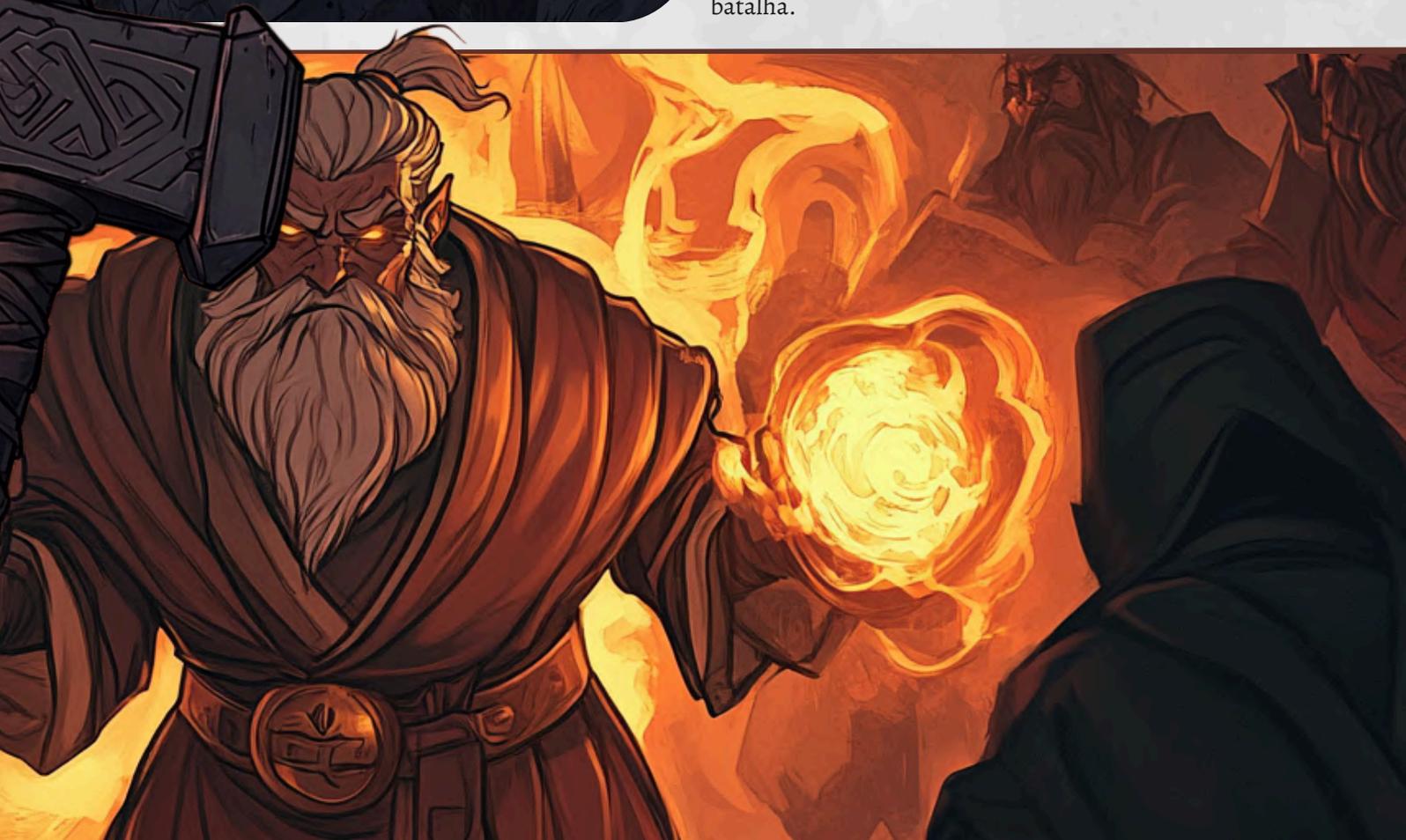


Martelo Sombrio +2

Item Mágico

Dano: 2d4+2

O martelo de Durgan, conhecido como **Martelo Sombrio**, é uma imponente arma de guerra, feita de um metal negro brilhante que reflete a luz como carvão polido. Seu cabo é longo e robusto, envolto em couro grosso e marcado com runas anãs que brilham levemente em tons de vermelho, como brasas ocultas. A cabeça do martelo tem um formato angular, com uma das faces ornamentada com o símbolo de um bode montanhês, o emblema do clã Urramont. O outro lado é um maciço bloco de metal, reforçado com espinhos curtos e afiados que irradiam calor quando o martelo é empunhado em batalha.



Cindergaar

O Fogo Anciã

13

DV/PV

65

CA

20

JP

12

MO

10

2 x SOCO FLAMEJANTE +11 (4d8)

EFEITOS

Besta, Imenso e Caótico | Extraplano
MV 12 | 2100xp

Bloqueio: Cindergaar não pode ultrapassar uma fonte de água mais profunda que sua altura.

Potencializado: um ataque realizado a um alvo formado ou ligado ao frio causa 1d8 de dano adicional.

Imunidades: um Cindergaar é imune ao dano de qualquer arma não mágica e a qualquer dano proveniente de fogo, ainda que mágico.

Vulnerabilidade: Cindergaar leva dano dobrado de qualquer ataque proveniente de uma fonte de água.

Baforada: o Cindergaar pode, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de fogo com a forma de cone com 9 metros de largura e 27 metros de distância. O dano de uma baforada é igual ao número de seus dados de vida em d6. Ou seja, Cindergaar causa 13d6 de dano em todos na área de efeito da baforada. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

Uma Batalha Final

Esta criatura ancestral, Cindergaar, o Fogo Anciã, foi criada para uma situação especial em que os anões consigam invocá-la. Caso seus jogadores se demorem além do necessário, você pode mostrar a eles as consequências de seu atraso.

Invocando Cindergaar

Para invocar Cindergaar, os anões precisarão de uma quantidade significativa de ouro e sacrifícios. Eles alimentam o vulcão com esses recursos ao longo de muitas luas. Se o ritual for concluído, Cindergaar despertará das profundezas do vulcão e começará um reinado de terror ao lado de seus súditos.



A Destilaria de Brasanévoa

CAPÍTULO 3

A recente construção

A destilaria dos Anões de **Urramont** é uma vasta construção que remete às antigas arquiteturas romanas, com um grande espaço central a céu aberto, onde se desenrola o coração da produção da **Brasa Líquida**. O centro da estrutura é dominado por enormes tonéis, fervilhando com a energia e o calor da destilação. Esse espaço aberto é a área de trabalho principal, mas também o palco de uma festividade caótica, onde anões embriagados cantam e celebram, completamente absorvidos pelo efeito da **Brasa Líquida**. A cantoria é tão alta que abafa quaisquer sons distantes, dificultando que percebam o que acontece além de sua própria comemoração.

Nos lados da destilaria, os telhados cobrem áreas essenciais para o funcionamento da operação. No lado direito, protegidos do calor e das intempéries, estão os estoques de alimentos e equipamentos necessários para a subsistência e manutenção da produção. A organização dos materiais sugere a preparação constante para expedições e trabalhos intensos. À esquerda, enormes barris de **Brasa Líquida** são armazenados em segurança, alinhados e prontos para distribuição, todos guardados no interior das paredes de pedra, sombreados pelos telhados que os protegem do sol inclemente da montanha vulcânica.

Enquanto o centro da destilaria fervilha com o trabalho e a festa, a disposição das áreas laterais garante que a produção continue sem interrupções. Mesmo com a celebração intensa, a organização das instalações reflete a eficiência anã, e o isolamento acústico da embriaguez e da cantoria torna este um local peculiarmente protegido, permitindo que eventos importantes passem despercebidos por aqueles absorvidos na bebedeira.

[DOWNLOAD MAPA DE BATALHA](#)



A Destilaria

ANÕES DE BRASANÉVOA - FFAGASHI

Sala 1: Entrada da Destilaria

Descrição Geral:

A sala é uma grande câmara esculpida diretamente nas pedras vulcânicas da montanha. O ambiente é austero e funcional, com o cheiro forte de fumaça e álcool permeando o ar. As paredes são feitas de pedra negra, refletindo um brilho avermelhado das fornalhas distantes. O chão de lajes de pedra polida, marcado pelo trânsito constante de anões e animais, tem algumas rachaduras leves que emanam um brilho tênue de magma.

No centro da sala, **dois bodes montanheses de Cindergaar**, criaturas robustas, estão parados, montados por dois anões fortemente armados. Eles seguram suas armas com uma postura alerta, prontos para ação, mas com um olhar de curiosidade quanto à chegada do grupo.

O líder do trio é um **anão guerreiro de Cindergaar**, que se destaca por suas placas de armadura reluzentes com inscrições rúnicas e um imponente machado de batalha em suas costas. Sua presença exala autoridade e determinação, e ele claramente está no controle da situação.

Encontro:

- Inimigos: **2 Anões de Cindergaar** montados em **2 Bodes Montanheses de Cindergaar**, liderados por um **Anão Guerreiro de Cindergaar**.

Interação Social:

- **Diálogo Inicial:** Se os personagens tentarem dialogar, os anões irão tratá-los como possíveis **futuros cultistas** ou **mercadores de Brasa Líquida**. Sem desconfiança imediata, eles se mostrarão dispostos a levá-los para a **Área 2** para oferecer uma amostra da Brasa Líquida e discutir a **compra de barris**.
- **Desconfiança ou Hostilidade:** Caso os personagens se mostrem desconfiados, hesitantes ou a conversa não flua bem, os anões podem realizar uma **Jogada de Proteção (muito fácil)** para perceber se o grupo é hostil. Se falharem em convencer os anões ou se forem percebidos como inimigos, os anões atacarão sem hesitação.

NOTA #5

FESTANÇA ENSURDECEDORA

Qualquer barulho gerado durante o combate não será ouvido nas outras áreas devido à música alta e à cantoria que ocorre na Área 5, onde uma festa anã está em andamento.

NOTA #6

ÁREAS DE SOMBRA

No mapa de batalha são geradas luzes e sombras, um personagem tem acréscimo de +1 chance em 1d6 de se esconder nas áreas sombreadas

Sala 2: O Estoque de Brasa Líquida

Descrição Geral:

Este vasto armazém é uma câmara fria e escura, iluminada apenas por um grande braseiro no centro, cujas chamas crepitam com um brilho laranja-avermelhado, lançando sombras dançantes nas paredes de pedra. Pilhas de barris de **Brasa Líquida**, estão empilhadas quase até o teto, que possui cerca de 6 metros de altura. O espaço é sustentado por arcos de pedra negra, com o solo de lajes frias e escorregadias devido à umidade do ambiente.

Um grande barril quebrado, em desuso, ocupa uma das laterais do salão. Ao norte da sala, em uma seção isolada e mal iluminada, encontram-se os barris de experimentação — versões ainda não finalizadas da **Brasa Líquida**. Esses barris são frequentemente vigiados pelos anões que fazem a ronda, mesmo que embriagados.

Vários arcos de pedra ao longo das paredes conectam esta sala diretamente à Área 5, de onde é possível ouvir o som abafado de cantorias e batuques. O eco da festa próxima se mistura com o ambiente austero e frio da sala.

Encontro:

- **Dois anões de Cindergaar**, ambos montados em **bodes montanheses**, fazem uma patrulha despreocupada de norte a sul, movendo-se lentamente enquanto bebem diretamente dos barris. Os dois estão visivelmente embriagados, rindo e tropeçando sobre suas palavras. Mesmo assim, estão sempre prontos para lutar caso percebam qualquer ameaça, sem demonstrar medo.

Interação Social:

- Se os personagens chegam até aqui **acompanhados pelos guardas da Área 1**, os anões embriagados ignoram os personagens e, após um severo sermão do anão guerreiro que os acompanha, partem em direção à festa na **Área 5**, deixando o estoque desprotegido.
- Caso os personagens demonstrem interesse ou curiosidade sobre a **Brasa Líquida**, os anões levarão o grupo até a parte norte, onde estão armazenados os barris experimentais. Eles podem oferecer uma amostra ou demonstrar os efeitos que a bebida tem nos anões.

Consequências do Combate ou Destruição:

- Se os personagens decidirem atacar ou danificar os barris de **Brasa Líquida**, os **anões de Cindergaar** e até outros anões das áreas próximas ficarão enfurecidos, partindo em busca dos culpados com sede de vingança.
- Caso a destruição dos barris seja significativa, muitos anões poderão perder o acesso à bebida, e sua falta resultará em uma transformação notável nos **próximos dias**: eles se tornarão os **Esfriados** — anões que, sem o calor da **Brasa Líquida**, tornam-se letárgicos e menos agressivos, como se o fogo em suas almas se apagasse.

Interação com *Esfriados* no futuro:

- Se os personagens conseguirem dialogar com os **Esfriados**, esses anões podem ser mais racionais e abertos a negociações, talvez até oferecendo informações valiosas ou alianças temporárias. A falta de **Brasa Líquida** os torna mais introspectivos e menos impulsivos.

Sala 3: Armazém dos Suprimentos

Descrição Geral:

Este longo corredor atua como um armazém para os anões de **Urramont**, repleto de cestas, equipamentos e alimentos. Pilhas de provisões estão organizadas em cada canto, e ao norte da sala repousam grandes cestas de coleta de **Brasanévoa**, prontas para serem usadas na produção de **Brasa Líquida**.

Acontecimentos:

No centro da sala, uma mesa de madeira robusta abriga três anões visivelmente embriagados, que bebem **Brasa Líquida** e conversam alto. **Dois deles são Anões Cindergaar** comuns, enquanto o terceiro é **um Anão Bruxo de Cindergaar**, também bastante embriagado, mas ainda capaz de manipular chamas, se necessário.

Thormir Aço Leve:

Próximo à porta que leva para a **Área 1**, duas celas de madeira mal iluminadas pelo braseiro central guardam um prisioneiro importante. **Thormir Aço Leve**, um anão ferreiro respeitado, encontra-se em uma das celas. Ele foi encarcerado por se recusar a adorar **Cindergaar** e consumir a **Brasa Líquida**. Conhecido por sua habilidade como o melhor ferreiro do clã, **Thormir** foi preso por **Durgan** na tentativa de quebrar sua teimosia e forçá-lo à submissão. Se os personagens interagirem com **Thormir** e conseguirem libertá-lo, ele sugerirá destruir a destilaria e interromper a produção da **Brasa Líquida**, pois acredita que seus irmãos anões voltarão à razão como ele, tornando-se **Esfriados**.

Ambiente:

O único braseiro central lança uma luz fraca e vacilante, criando um ambiente sombrio. As paredes de pedra ecoam a conversa animada e, mais ao norte, uma série de arcos de pedra conduzem à **Área 5**, de onde já se pode ouvir com mais clareza a música e as vozes da festa anã.

Sala 4: Barris de Produção e Destilação

Descrição Geral:

Nesta sala, três gigantescos barris de carvalho dominam o espaço, cada um com aproximadamente 4 metros de altura. Estes barris são responsáveis por toda a produção da **Brasa Líquida**, o combustível alquímico que alimenta a fervorosa adoração a **Cindergaar**. Cada barril possui uma escada de madeira que leva até o topo, onde uma pequena escotilha pode ser aberta para inspecionar o conteúdo.

Acontecimentos:

Aqui, os personagens podem ouvir claramente a música vibrante e as vozes ecoando da **Área 5**, conseguindo até mesmo contar quantos anões estão festejando do outro lado. A sensação de calor aumenta à medida que se aproximam dos barris, pois há uma infraestrutura mais profunda alimentando a produção.

Canais de Lava:

Vários tubos se estendem das profundezas do chão e se conectam aos barris, trazendo um líquido borbulhante vindo diretamente dos canais de lava que passam sob a destilaria. Esse fluxo de energia ígnea é fundamental para o processo de criação da Brasa Líquida, imbuindo-a com suas propriedades flamejantes.

Sala 5: Festa de Brasa Líquida

Descrição Geral:

O local ao ar livre está repleta de **anões de Cindergaar**, celebrando em torno de enormes barris de **Brasa Líquida**. Há um **anão guerreiro**, um **anão bruxo** e **seis anões de Cindergaar** presentes, todos extremamente embriagados e entoando cânticos fervorosos.

Ambiente:

O som da festa é estrondoso, com risadas, cantorias e o tilintar de canecas de metal. As tochas nas paredes brilham intensamente, refletindo o caos da

celebração.

A música é incessante e preenche o local, abafando os ruídos das áreas adjacentes. No entanto, se a música parar, os anões poderão ouvir sons distantes e investigar qualquer distúrbio.

Comportamento:

Todos os anões estão profundamente bêbados. Ao menor sinal de visitantes ou intrusos, eles atacarão de forma imediata e violenta, sem chance de negociação ou persuasão.

Sala 6 - Sala de Jantar e Cozinha:

Descrição Geral:

A sala de jantar é simples, com uma longa mesa de madeira cercada por bancos. Na mesa, restos de uma refeição e quatro **anões comuns**, adormecidos após se fartarem de comida e bebida.

Ambiente:

A cozinha ao lado tem um fogão de pedra ainda quente, com alguns alimentos e utensílios à vista. Caso investigado, o grupo pode encontrar **3d6 rações** entre os suprimentos.

Banheiro:

No banheiro, um **anão de Cindergaar** está visivelmente mal, vomitando após o excesso de **Brasa Líquida**.

Sala 7 - Quarto Comunitário

Descrição Geral:

Para chegar aqui, é necessário subir as escadas da área 6. Ao fim da escadaria, há uma pequena mesa que sustenta uma estátua de um ser desconhecido, assemelhando-se a uma besta imponente com uma juba de fogo esculpida em pedra. A presença da estátua confere um toque de mistério ao ambiente, como se estivesse protegendo o espaço sagrado de descanso dos anões.

Ambiente:

Dentro do quarto, existem sete beliches rústicos onde os anões se revezam para dormir.

O espaço é aconchegante, mas austero, refletindo a simplicidade da vida dos habitantes. Atualmente, **dez anões de Cindergaar** estão adormecidos, enquanto um grupo de **1d4 anões** dentre eles encontra-se em estado "**esfriado**", aguardando a oportunidade de tomar a bebida chamada Brasa Líquida novamente. O ar está impregnado com um leve aroma da bebida, misturado ao cheiro de madeira e metal que caracteriza a habitação anã. A atmosfera é de tranquilidade, interrompida apenas pelo ocasional ressonar dos anões.

Sala 8 e 9: Aposentos de Durgan

Descrição Geral

Os aposentos de **Durgan**, o líder dos anões **Urramont**, refletem seu estilo de vida prático e sua obsessão pelo Titã Cindergaar. O ambiente é marcado pela simplicidade e pela presença de objetos que revelam seu papel de liderança e sua devoção aos antigos poderes. Qualquer invasor que não pertença ao culto de Cindergaar será confrontado imediatamente por Durgan. No entanto, se o grupo estiver acompanhado pelos guardas, ele ouvirá suas palavras, mas dificilmente será convencido, dado o grau de influência que **Cindergaar** exerce sobre ele.

Aqui, **Durgan** carrega o **Martelo Sombrio**, uma poderosa arma que só pode ser obtida se ele for derrotado. Nas prateleiras da sala, há vários registros anões, incluindo correspondências sobre planos de expansão, mapas regionais dos ermos explorados e notas administrativas.

Nota para mestres: *Sinta-se à vontade para usar esses documentos como ganchos para futuras aventuras.*

Ambiente

O quarto é simples, equipado com uma mesa que guarda suas anotações sobre o uso da planta Brasanévoa e registros de pagamentos de coletores e guardas. Nas prateleiras, além das correspondências, também há mapas das regiões que os anões exploraram. Há uma armadura completa de tamanho anão, brilhante e imponente, que pertence a Durgan e pode ser um bom tesouro, dependendo das decisões do grupo.

Caso os jogadores busquem por portas secretas e movam a cama de **Durgan**, descobrirão um acesso oculto à **Sala Secreta 9**. Nesta sala, encontram-se 600 moedas de ouro e um **Machado de Batalha +1**, que pertenceu ao filho de Durgan, morto em combate contra ciclopes.