

LT 1

MÓDULO DE AVENTURA PARA PERSONAGENS DE 3º AO 4º NÍVEL

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Ataque à Vila do Forte



MÓDULO DE AVENTURA

◆ Criado por Tássio Lima Luzzi Tavares ◆

ATAQUE À VILA DO FORTE

Ataque à Vila do Forte

Criação

Tássio Lima Luzzi Tavares

Diagramação e Arte

Tássio Lima Luzzi Tavares

Revisão

DuVál

Elton

Tássio Lima Luzzi Tavares

Mayra Marta Luzzi Tavares

Inspiração da Dungeon

O Trono de Arak-Takna

Criação e Desenvolvimento

Necrocruel

Cartografia e Arte

Daniel F. Walthall

Disponível em:

<https://necrocruel.itch.io/o-trono-de-arak-takna>

Old Dragon - 2ª edição é uma criação de Antônio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson.

Old Dragon - 2ª edição é uma produção Buró de Jogos do Brasil Editora LTDA

◆ SUMÁRIO ◆

◆ Prefácio ◆	06
◆ Localização da Aventura ◆	07
◆ Visão Geral ◆	08
◆ A Missão ◆	10
O Grupamento Real	10
Conversas na Obra do Forte	11
Conversas na Vila do Forte	11
O que de fato está acontecendo	11
Ataque dos Goblins	11
Ataque dos Cultistas	12
Acampamento dos Cultistas	12
Templo em Construção	13
Sala 1 – Sala Escorregadia	13
Corredores	14
Sala 2 – Aposento dos Drider	14
Sala 3 – Câmara de Rituais	14
Concluindo	15
Próximos Passos	15
◆ Personagens ◆	16
Aderas	17
Pluzo	18
Grepin	20
Zanin	21
Wolton	22
Adanton	23
◆ Subordinados ◆	24
Pelotão Fixo	25
Pelotão Variável	26

◆ PREFÁCIO ◆

Uma das coisas mais legais que gosto no RPG é a criação de universos, e me encanto quando vejo algo muito rico em detalhes, com uma construção de mundo incrível. Isso faz toda a diferença quando se mestra ou joga uma Campanha longa dentro desse mundo.

Foi pensando exatamente em mostrar um pouco da história de Valansia que criei essa aventura para meus jogadores conhecerem um pouco sobre o início da colonização dessas terras, sem ser expositivo, mas sim, deixando eles presenciarem algumas coisas.

Essa aventura levará os jogadores para o ano 19 DC (depois do Cataclisma) da história de Valansia, que está atualmente, no ano 81 DC. A colonização dessas terras começou no ano 9 DC, ou seja, tudo se passa em apenas 10 anos que o Reino “começou”, tudo ainda está se formando, e o Forte das Terras Marginais ainda não foi concluído, está em obras desde o ano 10 DC, porém, as incursões e ataques de criaturas do Norte tem atrapalhado muito a conclusão.

Além desse panorama histórico, nessa aventura os jogadores também conhecerão uma figura importante, Joshua Sitorus, um garotinho de 10 anos de idade que está com o pai, Mestre de Obras do Reino, na Vila do Forte. Acontece que eventos dessa aventura confirmará seu sonho, e se tornará o Patriarca Joshua de Artheus em 77 DC.

Os cultistas começaram uma obra em uma gruta dentro da Floresta, e essa mesma instalação perpetuará escondida até os tempos presentes, sendo, inclusive, ampliada, e o fato dos jogadores já “conhecerem” o local, logicamente com personagens diferentes, tornará a exploração ainda mais interessante, já que existirá inúmeras diferenças, graças as mudanças ao longo de décadas de modificações.

Como visto, a ideia é expandir a *lore*, criar momentos memoráveis e se divertir. Nesse arquivo, inclusive, tomei a liberdade de incluir alguns detalhes da sessão que mestreí inicialmente essa aventura para inspirar.

E foi emocionante! Aproveite!

Ah, **LT1** significa **Luzzi Tavares #1**, a minha primeira aventura autoral. Existe ainda, disponível no Covil do Velho Dragão, uma conversão/adaptação que eu também fiz da primeira aventura do Old Dragon Day de 2011, a clássica *Árvore Morta dos Kobolds Infernais*, disponível em:

<https://covildovelhodragao.com/aventuras>

Mestre Tássio Lima Luzzi Tavares

◆ LOCALIZAÇÃO DA AVENTURA ◆

Essa aventura foi desenvolvida para ser uma história única e pontual, voltando no passado de Valansia, em seus primórdios, quando o Forte das Terras Marginais ainda estava em construção, e sofria inúmeros ataques para tentar impedir o Reino de se fixar nas entradas das Terras Marginais.

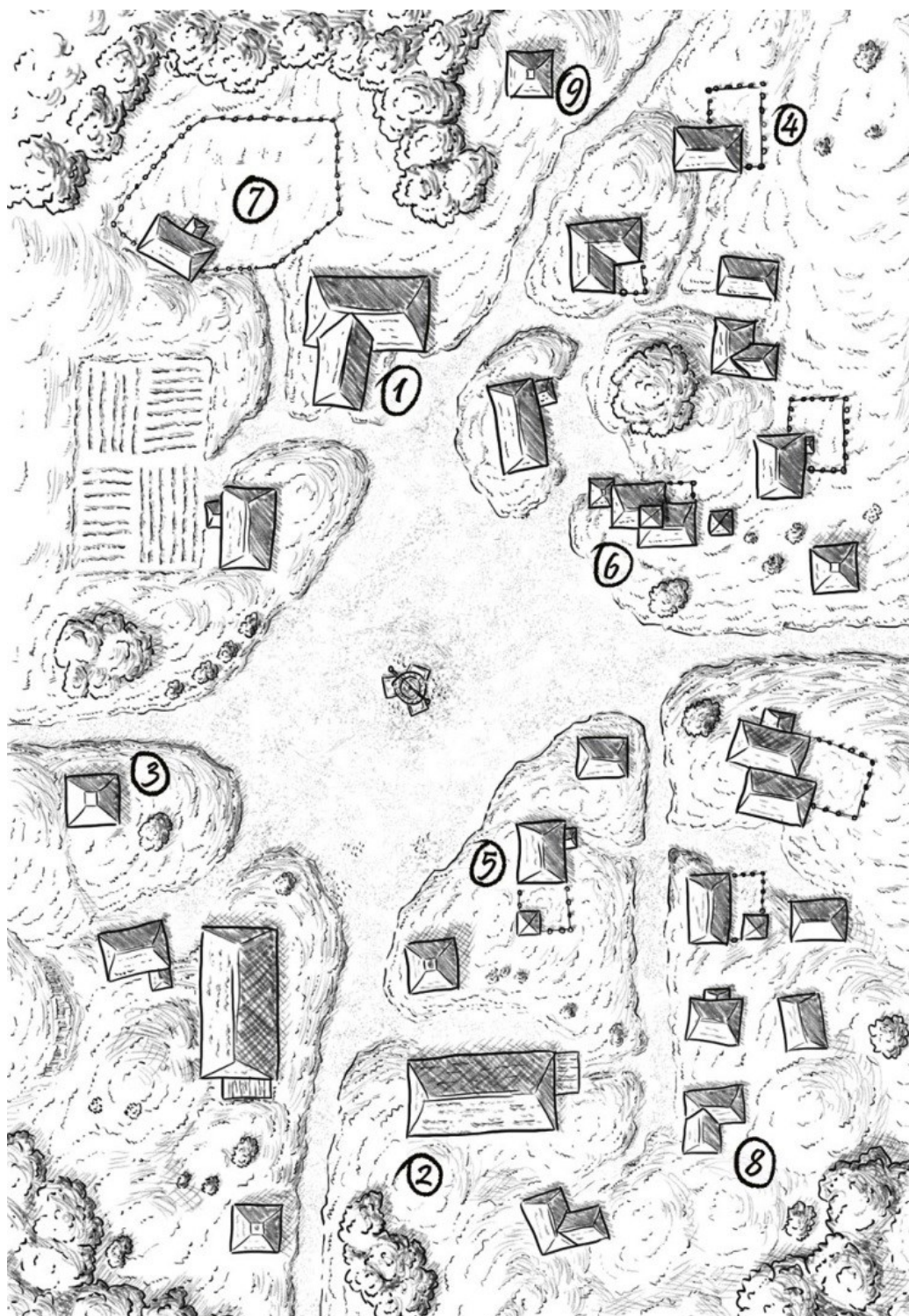
Tudo acontecerá nos arredores da Vila do Forte, de forma que os ataques virão do norte, na estrada entre a Vila e a Ponte, e adentrando a Floresta.

Como o objetivo é contar uma história da *lore* de Valansia, sinta-se livre em adicionar qualquer informação presente no livro *Heróis de Valansia*.



◆ VISÃO GERAL ◆

A VILA DO FORTE

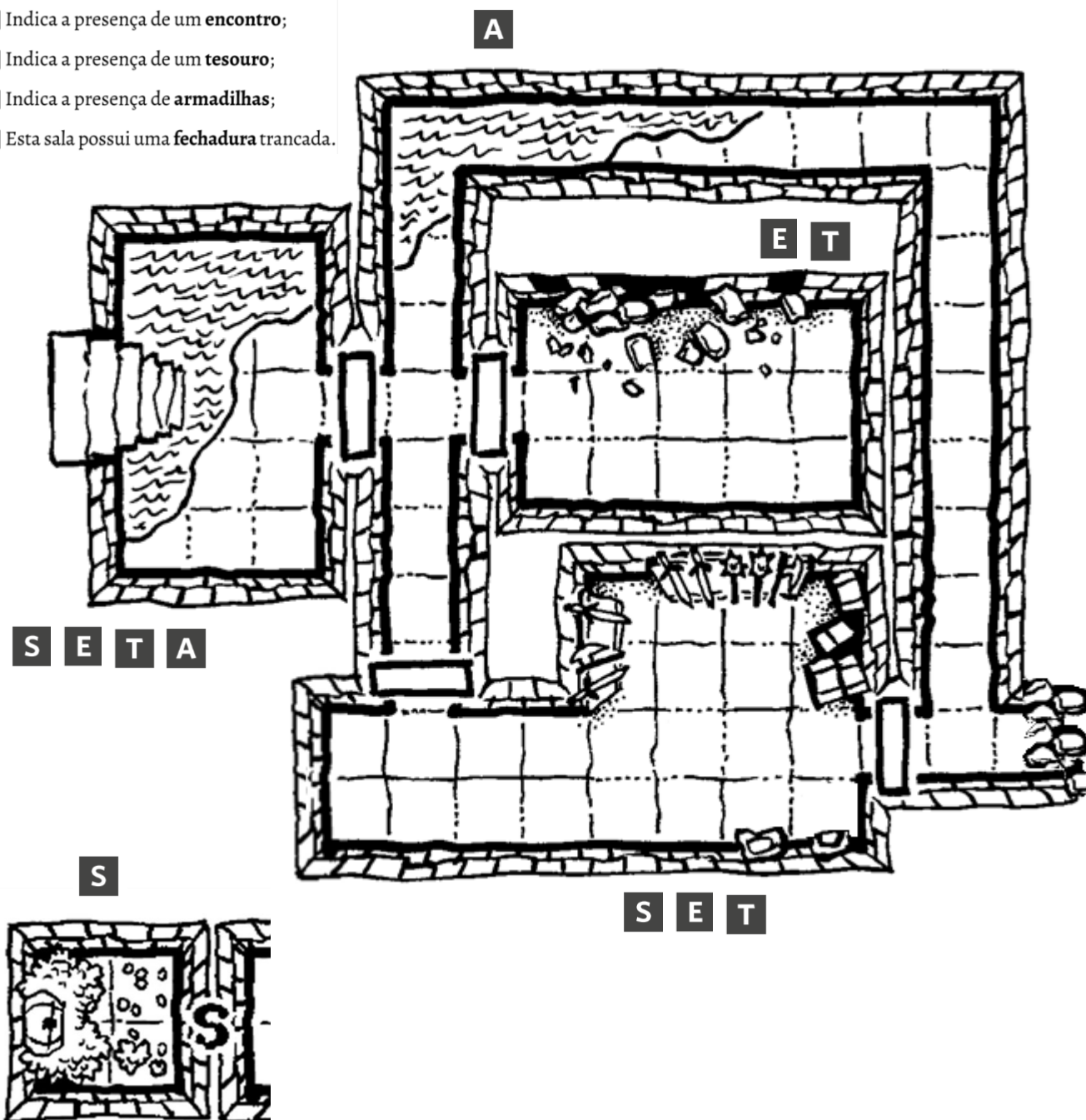


- 1 – CASA DO XERIFE DA VILA
- 2 – TAVERNA DO FIM DO MUNDO
- 3 – ALOJAMENTO DE OFICIAIS E CORREIO
- 4 – HORTA DA DONA JOELMA
- 5 – OFICINA DO FERREIRO

- 6 – PENSÃO E CORTIÇO DA JUREMA
- 7 – OVELHAS E QUEIJOS DO GUMERCINO
- 8 – CURANDEIRO WALMOR
- 9 – POSTO DE PATRULHA

MAPA DA DUNGEON DENTRO DA GRUTA

- S** Esta é (ou possui) uma sala **secreta** ou **escondida**;
- E** Indica a presença de um **encontro**;
- T** Indica a presença de um **tesouro**;
- A** Indica a presença de **armadilhas**;
- F** Esta sala possui uma **fechadura** trancada.



◆ A MISSÃO ◆

No ano 19 DC (depois do Cataclisma), 10 anos após o início da colonização dessas terras ao sul do continente de Vethusia, o Reino de Valansia, o Rei Steban III quer concluir logo a construção do Forte das Terras Marginais, ao Norte do Reino, que iniciou suas obras no ano 10 DC, porém, devido a localidade, e os inúmeros ataques hostis de Orcs, Goblins, Hobgoblins, Kobolds e Gigantes, vindo do norte, tem acumulado atrasos seguidos de atrasos, o que só dificulta a manutenção de tropas de defesa na região.

Após sucessivas derrotas e uma grande ameaça de perder a posição estratégica acima das Muralhas, que agora está com a travessia completa, por meio de elevadores, roldanas e largas trilhas que permitem chegar com materiais de construção, carroças e mantimentos, o Rei Steban III, o Patriarca Jophew IV de Artheus, e o Pequeno Conselho Real, definiram como meta de reinado, concluir com segurança, o Forte das Terras Marginais.

Cerca de 200 homens já estão na região, trabalhando pesado nas etapas finais do Forte. Entre eles estão 2 personagens importantes, o Mestre de Obras do Reino, Sr. Sitorus, e seu filho de 10 anos, Joshua (que no futuro, se tornará o Patriarca Joshua de Artheus).

Alguns dos batedores reais remanescentes na Vila do Forte, identificaram indícios que novos ataques começarão em breve, envia um mensageiro às pressas a Landora solicitando reforços urgentes.

Os aventureiros dessa missão são exatamente os reforços reais enviados pelo Rei, para manter em segurança a Vila e a obra do Forte, e estão chegando 2 semanas após o mensageiro ser enviado (deslocamento para a capital leva pouco menos de 1 semana).

O Grupamento Real

O Grupamento Real é composto sempre por 1 Humano Clérigo de Artheus Nível 4 (Pluzo) e 1 Humano Guerreiro Nível 4 (Aderas), que possui ao seu comando **5 Subordinados**, sendo **1 Soldado Pesado**, **2 Soldados Leves**, **1 Carregador** e **1 Arqueiro**. Enfim, o número mínimo de jogadores para essa missão são 2, e os próximos jogadores serão todos, sempre, Humanos Guerreiros Nível 3 (Grepin, Zanin, Wolton, Adanton, etc.), e todos eles também possuirão 5 subordinados, seguindo a mesma proporção, porém, alterando o **Arqueiro**, para **Besteiro** ou **Piqueiro**, de acordo com a organização dos Pelotões detalhados adiante. No final, você encontra algumas Fichas de Personagens prontos.

Aderas é o comandante de todos, portanto, a palavra final, tomada de decisões, movimentos, devem partir sempre dele. Recomenda sortear quem jogará com ele. Pluzo, o Clérigo Nível 4, também é de certa forma subordinado a ele, devido a missão, porém, como não é militar, e segue a Ordem de Artheus, é permitido certos níveis de “insubordinações”.

O objetivo inegociável desse Grupamento é proteger a Vila de Ataques, e eliminar todos os invasores e saqueadores, inclusive buscando formas de extinguir as chances de novos ataques.

A renda inicial para aquisição de equipamentos para cada aventureiro é de **4d6 x10**. Utilize a lista de Equipamentos do LB1 para adquirirem o que bem entenderem. Não é necessário adquirir nenhum equipamento para os Subordinados, eles já estão equipados e são autossuficientes.

A missão começa com o Grupamento na encruzilhada, avistando a obra do Forte a esquerda, e a Vila do Forte em frente. A partir desse ponto é com os jogadores.

Conversas na obra do Forte:

1. Os batedores e protetores atuais da Vila, perceberam movimentações de Goblins nas colinas ao norte da Ponte, com construções de barracas e derrubada de árvores (verdadeiro);
2. Tem um velho louco andarilho que veio parar na Vila a pouco mais de 6 meses, e desde que ele chegou tem sido aterrorizado por pesadelos, gritos noturnos, e sensações de ataques de aranhas (verdadeiro). “Caso encontrem o andarilho louco, não diga nada com nexo, apenas, coisas sem sentido, loucura, mas sempre coloque aranhas em suas visões”;
3. A população da vila já está muito amedrontada, restaram poucas mulheres e crianças, tudo decorrente das centenas de ataques que já aconteceram (verdadeiro);
4. A vila está em uma situação precária de estoque de comida, o inverno começou, e quando começar a nevar, pode ser que fiquem sem comida (verdadeiro).

Conversas na Vila do Forte:

1. Quem confeccionou o mapa da região, e que tem uma boa noção da geografia dos arredores do Forte, é o Sr. Sitorus, o Mestre de Obras do Reino (verdadeiro);
2. Essa vila foi amaldiçoada por Orcus e esquecida por Artheus, por isso nunca irá para frente, está fadada a ser devastada e extinta do mapa (falso);
3. A floresta é muito calma, tiramos grande parte do nosso sustento de lá, é possível encontrar várias forragens, mel e cogumelos (verdadeiro), ninguém nunca viu nenhuma movimentação estranha por lá (falso);
4. O rei Steban III nos abandonou, só chegam trabalhadores pobres, sem dinheiro, e andarilhos aqui na Vila (falso);
5. As caravanas estão cada vez mais raras, com medo de serem saqueadas e atacadas (verdadeiro);
6. Nunca ouvi falar de ninguém que adentrou muito na floresta, mas próximo do Vila, é bem agradável o local (verdadeiro).

O que de fato está acontecendo: Realmente nunca houve nenhum ataque à Vila, vindo da Floresta. Todos os ataques são sempre do norte, orquestrados pelas Criaturas que vivem nas Cavernas e Grutas nas Montanhas à nordeste da vila, dentre elas, Orcs, Goblins, Hobgoblins, Kobolds e Trolls.

Porém, dessa vez, um grupo de Cultista da deusa Arak-Takna, se organizaram e estão orquestrando um ataque conjunto com os Goblins, de forma que eles chamem a atenção no norte, atraindo os guerreiros e tropas reais para lá, e assim, a Vila ficando desguarnecida, para um ataque vindo do Leste, da Floresta, pelo grupo dos Cultistas.

Caso o Grupamento Real permaneça na Vila - ao invés de ir ao norte interceptar os Goblins antes do ataque – rapidamente, quando os Goblins chegarem na vila e forem atacados, fugirão para o norte, e ficarão atacando à distância, de forma a tentar atraí-los para fora da vila, e assim, os Cultistas começarem seu ataque e colocarem fogo nas casas.

Ataque dos Goblins

O ataque vai acontecer exatamente na primeira noite de chegada do Grupamento Real, e nenhuma busca e investigação ao norte, localizará os Exércitos Goblin.

O ataque deve ser bem volumoso, e é para ser bem difícil para o Grupamento Real, faça de modo que o Clérigo utilize todos os seus **Curar Ferimentos**. Eles são ardilosos, preferem emboscar ou atacar a distância. O Exército dos Goblins contará sempre com 1 Goblin Líder, e para cada jogador na mesa, serão 2 Goblin + 3 Goblin Batedor + 1 Goblin Xamã.

Eles passarão a Ponte por volta das 7h da noite, é inverno e escurece bem cedo, estará bem escuro. Da ponte até a Vila são 20 minutos em marcha. Acenderão tochas para pôr fogo, apenas quando chegarem à Vila, para não serem vistos, já que possuem infravisão. São bastante silenciosos.

O Grupamento Real quando estiver engajado no ataque não perceberá nada acontecendo na Vila do Forte, e só tomará ciência do ataque dos Cultistas quando o Goblin Líder morrer, que irá dar uma grande risada maldosa e apontará para a

Vila, e dessa forma o Grupamento verá as luzes do fogo e muita fumaça por cima da vila.

Ataque dos Cultistas

O ataque dos Cultistas também será bastante volumoso. Para cada jogador, serão 3 Cultistas + 1 Cultista Adepto + 1 Drider, e sempre haverá 1 Cultista Sacerdote.

Eles atacam apenas quando a vila estiver sem proteção militar, ou quando eles estiverem ocupados com os Goblins.

O ataque é para eliminar civis e colocar fogo nas casas, a cada rodada, considere que 2 Civis foram mortos. E no final do Ataque, dos 200 moradores da vila, devem ficar vivos por volta de 50, apenas. O estrago é para ser grande.

Os cultistas só atacam os militares se forem atacados antes, senão, permanecem em sua missão de matar civis e pôr fogo nas casas.

Quando 1 Cultista Adepto, ou 1 Drider, ou 1 Cultista Sacerdote for morto, todos os remanescentes começam a fuga para a Floresta, saindo pela saída leste da vila.

Quando o Grupamento Real estiver na saída leste indo para a Floresta, uma criança de 10 anos aparecerá correndo e chorando:

“Oi... me ajude... Meu nome é Joshua Sitorus, sou o filho do Mestre de Obras... meu pai foi atacado pela... por aquela criatura gigantesca, com pernas de aranha... está todo sangrando... a criatura enfiou o ferrão na coxa do pai... está com uma respiração muito ruim... No reflexo, ele cortou o ferrão com a espada, e aquela coisa está ‘viva’ mexendo lá em casa... joguei um pano por cima... mas estou com medo, me ajude...”

Caso seja indicado que o Clérigo Pluzo vá ajudar a criança, chegando no local verá o Sr. Sitorus com o peito todo ensanguentado, a coxa com um furo horrível, respiração ofegante em *gasping*, um pano se mexendo em um canto da sala (que é o ferrão “vivo” coberto) e uma espada no chão. Faça a criança implorar ao Clérigo que salve seu pai, aos prantos, dizendo que crê fielmente em Artheus, que sempre sonhou em entrar para a Ordem, e que ajude o seu pai.

Mesmo sem **Curar Ferimentos** disponíveis, se o Clérigo começar a orar à Artheus, deixe a cena rolar, e narre que o Sala começa a ser tomada por um calor acolhedor, o Clérigo começa a sentir que Artheus está com ele, e que será capaz de fazer tudo sob a eterna proteção divina. Começa a perceber que os sangramentos do Sr. Sitorus, começam a parar, a respiração começa a acalmar, e permanece dormindo (*na minha sessão, o jogador do Clérigo chegou a chorar*).

As magias Divinas do Clérigo são, então, restauradas completamente, para poderem ser usadas na perseguição aos Cultistas.

Acampamento dos Cultistas

Perseguindo os Cultistas que atacaram a Vila do Forte e fugiram; ou procurando os rastros deixados pela floresta ao longo da fuga, leva os aventureiros até um Acampamento no interior da floresta à leste da vila.

O acampamento fica em praticamente 20 minutos de caminhada mata adentro, praticamente em linha reta, com muitos sinais da fuga, desde passos, arbustos amassados, galhos quebrados, itens jogados fora, à tochas apagadas e deixadas para trás.

Ao chegar no Acampamento, em qualquer cenário, ele estará vazio. Encontrarão 3 barracas triangulares médias feitas de couro, com a frente de todas elas viradas para o centro, onde existe uma fogueira apagada.

A fogueira possui pedras arredondadas em sua volta, e está praticamente em cinzas, poucos pedaços de lenha, mas se alguém der uma atenção a ela, perceberá pergaminhos queimados. Se revirar e mexer nos pergaminhos queimados, conseguirá ver um trecho em que detalha o itinerário do Patriarca Jophew IV de Artheus, e mais nada.

Uma das barracas está completamente vazia, sem absolutamente nada, só o chão de terra pisada. Na outra é possível perceber que se tratava de uma barraca de reuniões, com pedaços de couro no chão para se sentar, em forma radial à extremidade oposto a entrada, onde também se encontra um pedaço de couro, mas com uma manta de lã, para o chefe se sentar. E na última

barraca, diversas caixas de madeira espalhadas. Em seu interior, ao serem abertas, repletas de palha de feno, apenas se forem mexidas e reviradas, encontrarão no meio das palhas, 2 Clava (Dano 1d6), 1 Maça (Dano 1d8) e 1 Martelo de Batalha (Dano 2d4), sendo cada arma em uma caixa diferente, e sempre com uma caixa vazia entre as que possuem armas, e seguindo a ordem acima, para os encontros.

Atrás do acampamento, atrás da barraca de reuniões, um trieiro de poucos metros leva a um monte de pedras, que se eleva até uns 2 metros de altura. Ao chegar próximo, percebe-se que entre as pedras, na lateral, existe uma entrada que passa um homem adulto facilmente, precisando apenas abaixar a cabeça para entrar. Na entrada, percebe-se uma espessa teia de aranha recém arrancada e jogada de lado, as pedras do lado oposto à teia, são bastante úmidas, com muito lodo, limo e água escorrendo. Do lado de fora, devido a claridade, é impossível ver qualquer coisa do interior da gruta, porém, não é uma escuridão mágica. Se for iluminada, terão a visão da primeira sala do Templo de Arak-Takna.

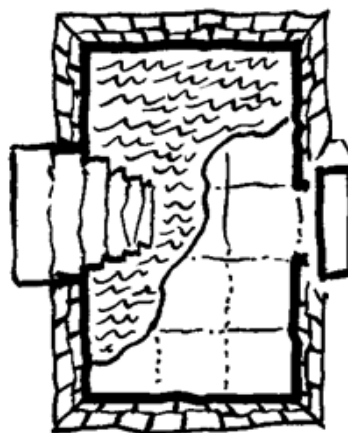
Templo em construção

Toda essa masmorra possui como características gerais, a escuridão completa, sem entradas de luz, ecos, frio moderado, umidade intensa, os blocos de pedra das paredes são de mármore, inúmeras teias de aranha espalhadas por todos os lados, o teto está por volta de 4 metros de altura, e as portas estão destrancadas.

Caso algum detalhe em uma sala específica seja diferente, será informado na sessão específica da sala.

Encontros Aleatórios ao longo de toda a masmorra possui uma frequência maior, já que é bem pequena e facilmente audível, de 1-3 chances em 1d6 a cada 2 rodadas, e em caso positivo, role 1d4, sendo 1-2 para **N. Enxames de Insetos (Aranhas)** e 3-4 para **N. Aranhas Negras Gigantes**, com **N. sendo o Nível Médio do Grupo**, ou seja, se todos estão no Nível 4, a cada encontro, aparecerão 4 Enxames de Aranhas ou 4 Aranhas Negras Gigantes.

Sala 1: Sala Escorregadia



Ao adentrar a gruta, sem nenhuma iluminação, irá perceber a existência de uma escadaria de pedra descendo por volta de 3 metros de altura, e que devido a água pingando constantemente pelas pedras, possui muito lodo. Para a primeira pessoa que estiver entrando na gruta, 1-3 chances em 1d6 de escorregar em um degrau escorregadio, caso escorregue, JPD para não cair escada abaixo e levar 1d2 de dano. Os próximos aventureiros que forem descendo, continuarão com a mesma chance de escorregar, a não ser que vejam alguém escorregando antes dele, ou que algum alerte os demais, que os degraus estão escorregadios, aí a chance de escorregão será de 1 chance em 1d6, e em caso de escorregar, JPD para evitar cair e levar 1d2 de dano.

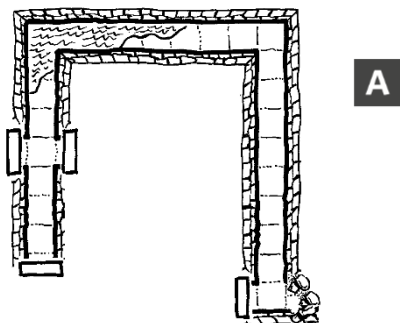
É possível perceber 1 furo de cada lado, nas paredes laterais, apenas, caso alguém procure ou preste atenção.

O último degrau é uma Placa de Pressão que disparará *Dardos Envenenados*. São expelidos 1d6 dardos por buraco na parede, JPD Difícil (-2), devido aos degraus escorregadios e escuridão intensa, e causam 1d4 de dano cada, além do efeito de Veneno de Paralisia Total por 1d3 turnos, porém, começa a fazer efeito em 1d6 +2 rodadas.

Metade do chão da sala está alagado com uma água turva, com muito lodo e limo escorregadio. Escondido debaixo de um bloco de pedra do piso, solto, está uma Adaga Ornamentada com um compartimento para veneno (Dano 1d4 +2), que possui um símbolo no cabo, de uma teia de aranha negra sob um fundo branco, os Clérigos reconhecem como o Culto à Arak-Takna.

N. Limos Cinzentos estão no meio da água turva tentando pegar a adaga para se alimentar, mas serão atraídos por outros objetos metálicos.

Corredores



Os corredores que ligam as salas estão repletos de armadilhas, já que na prática não são necessários para a movimentação principal (para quem conhece a dungeon).

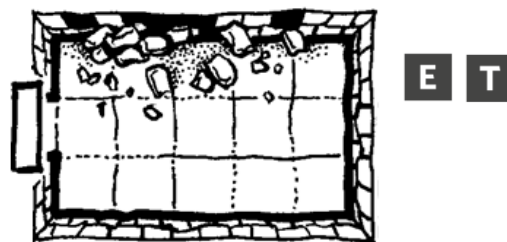
Na primeira curva do corredor, onde o corredor está inundado com uma água turva, esconde um buraco no chão, com Espetos na diagonal, tanto em cima, quanto embaixo, que quando alguém pisar e enfiar o pé dentro do buraco, os espetos entrarão nas laterais do pé, e quando puxar para retirar, espetarão por cima do pé, 1-2 chances no 1d6 do aventureiro que estiver passando enfiar o pé no buraco, aplicável sempre na sequência de fila que passar pelo corredor, o Dano é de 1d4 + Pé Preso, se tentar tirar a força, Teste de Força, porém com Dano Fixo +2, Andar Mancando, Combates Difíceis (-2) subsequentes. Apenas Armaduras Completas de Metal estão imunes.

Após a segunda curva do corredor, assim que virarem novamente para a direita, se prestarem atenção e possuírem iluminação, o teto possui um fino e comprido vão na pedra, e rente ao chão existe uma linha, que com uma chance de 1-2 no 1d6 de ser ativada, na sequência que passar pelo corredor, e assim, descer do teto, saindo do vão, um Grande Machado afiado em pêndulo. JPD para os 2 aventureiros à frente e os 2 aventureiros atrás do que ativou a linha, para não ser acertado pelo Machado, Dano de 2d4 +1.

No final do corredor, a direita estará uma Porta para a Sala 3, e do outro lado, uma parede de pedra bruta, com um começo de escavação. A obra ainda não está completa. Não existe passagem por ali.

Toda vez que alguém que não identificou a armadilha diretamente, só foi informado de sua existência, passar por qualquer uma delas, deve fazer um Teste de Inteligência para verificar se vai se lembrar de sua existência, a não ser que o jogador claramente lembre da armadilha e verbalize, senão, corre o risco de acionar os dispositivos.

Sala 2: Aposento dos Drider

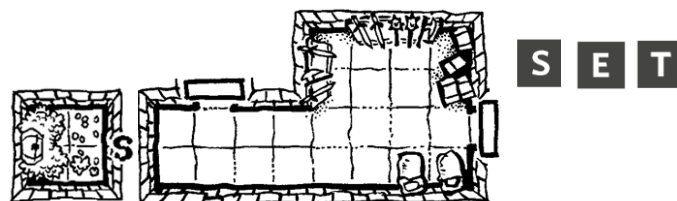


Em meio a uma parede de tijolos desmoronada, presa atrás de algumas pedras, está uma Tabuleta de Pedra escondida com símbolos arcanos e ritos cultistas à Arak-Takna, além de 5 P.O.

Dormindo em meio aos tijolos caídos, estão **N. Drider**. Se o grupo for silencioso, 1 chance em 1d6 deles acordarem, se forem normais 1-3 chances em 1d6 de acordarem, e se forem barulhentos, desastrados, 1-5 chances em 1d6 de acordarem.

Um dos Drider encontrado na sala, é o que fugiu do Ataque à Vila, e que teve o seu ferrão cortado, por isso não possuirá o ataque de Ferrão com Veneno.

Sala 3: Câmara de Rituais



Os cultistas estão escondidos nessa Câmara. São 6 no total, sendo 1 Cultista Sacerdote e 5 Cultistas Adeptos.

Detalhe importante, quando cada um desses Cultistas forem mortos, explodirão em uma grande nuvem negra escuro. Role JPS para todos que estiverem no aposento, se falharem, 1d3 de Dano, por perturbação mental.

Existem símbolos sagrados, mesas, potes com líquidos e muita teia de aranha no local.

Em um canto do aposento, existem cavaletes com 12 espadas. Uma delas é uma Espada Longa *Matadora de Elfos* com uma heráldica *Drow* talhada (Dano 1d8 +2), as demais são curtas e longas comuns, dano 1d6 e 1d8, respectivamente.

Próximo dos cavaletes estão baús com contratos. A leitura dos contratos revela planos de assassinato de um importante Duque da casa Real, que morreu misteriosamente uns meses atrás, e as investigações ainda estão em aberto. Aderas foi um dos que chegou ao local do crime, e não chegaram a nenhuma conclusão na época.

Se investigarem o chão, notarão que onde cada um morreu, existe uma grande mancha preta no chão, e entre cada bloco de pedra do chão, existe um fino fio de metal que cria uma trama toda conectada. A explicação aparecerá nas aventuras **LT2** e **LT3**.

Uma porta secreta, aberta por pressão, apertando uma pedra da parede, esconde uma saleta e um Baú Trancado com: 1 Espada Curta *Drow*, com a mesma heráldica (Dano 1d6 +2), e 1 Rubi (900 P.O.). No chão da sala estão espalhados inúmeras Peças de Prata e Peças de Ouro. Ao serem contadas, levando 3 Turnos, revela o montante de 3.000 P.P. e 1.200 P.O.

Concluindo

Missão extremamente mortal, grandes chances de os subordinados serem todos mortos ao longo da aventura.

Assim que eliminar todos os Cultistas e Drider presentes no Templo em Construção, a missão é considerada concluída. Cuidado apenas com a saída da dungeon, para não acionarem nenhuma armadilha na volta.

O que farão com a entrada da Gruta e com o Templo, fica da vontade dos jogadores, porém, como irão verificar nos próximos passos, muito no futuro, essas instalações vão novamente ser utilizadas pelos Cultistas de Arak-Takna.

O objetivo dessa missão no passado é apresentar personagens importantes no futuro, história para a *lore* de Valansia, deixar a região e a dungeon familiar para os jogadores, mesmo que os

personagens que vão para a aventura sejam outros.

O garotinho de 10 anos de idade, Joshua Sitorus que presenciou a cura de seu pai diretamente de Artheus por interseção do Clérigo Pluzo, se tornará, no presente (81 DC), ninguém menos que o Patriarca Joshua de Artheus, líder da Igreja de Artheus, em Valansia, com grande parte da sua devoção e desejo de se tornar Clérigo, alimentado pelo evento que presenciou.

O contato com os Venenos, principalmente o inoculado pelos Drider, também despertou o interesse de Joshua em Venenos, o que levou a escrever o mais importante **Tratado sobre Venenos** de Valansia, que se o grupo de aventureiros der sorte, podem encontrá-lo em alguma dungeon ou biblioteca, durante as missões no presente (81 DC).

Próximos Passos

A minha sugestão para essa aventura é realizá-la 2 vezes, mas com acontecimentos em tempos diferentes, dando assim mais informações históricas de background para o cenário de Valansia ao longo do tempo. A primeira no passado, em 19 DC, durante uma missão de proteção da Vila do Forte, com personagens prontos, apenas para ser uma One-Shot, ou no máximo Two-Shot, e a outra no Presente, Tempo Atual em Valansia, em 81 DC, durante uma Campanha convencional pelo grupo, como uma missão secundária para enriquecimento e desafios extremos, quando estiverem na Vila do Forte.

Porém, caso os jogadores se afeiçoem aos personagens, e queiram mais aventuras militares com o Grupamento Real de Humanos Guerreiros e um Humano Clérigo, sintam-se à vontade, e compartilhe na comunidade Old Dragon essas outras aventuras, para que também possamos jogar.

“O meu grupo achou muito interessante jogar como Humanos Guerreiros, uma vez que tudo é ainda mais mortal, realista e menos mágico. É uma experiência interessante para os jogadores serem pegos de surpresa, e que geralmente gostam do desafio”.

◆ PERSONAGENS ◆

A seguir você encontrará as *Fichas de Personagens* sugeridos para essa aventura, mas que podem ser substituídos por outros aventureiros à escolha do mestre, porém, tenha em mente que esses não são aventureiros comuns, eles são militares em uma missão militar. Serão todos Humanos, compostos por 1 Clérigo Nível 4, 1 Guerreiro Nível 4, e 4 Guerreiros Nível 3. Os dois personagens de nível 4, necessariamente, devem participar da aventura. Já os Guerreiros de nível 3, caso não tenha uma mesa com 6 jogadores, podem ser escolhidos pelos jogadores, ou sorteados.

Aderas: Humano Guerreiro Nível 4 – Comandante Ordeiro de todo o Grupamento Real;

Pluzo: Humano Clérigo de Artheus Nível 4 – Unidade Ordeira de Suporte Real;

Grepin: Humano Guerreiro Nível 3 – Chefe Neutro do Pelotão Alfa do Grupamento Real;

Zanin: Humano Guerreiro Nível 3 – Chefe Caótico do Pelotão Bravo do Grupamento Real;

Wolton: Humano Guerreiro Nível 3 – Chefe Neutro do Pelotão Charlie do Grupamento Real;

Adanton: Humano Guerreiro Nível 3 – Chefe Caótico do Pelotão Delta do Grupamento Real.

Todos os Guerreiros terão sob o seu comando 5 unidades militares subordinadas, que também estão disponibilizadas nesse material, com composição diferente para cada um dos Pelotões:

Pelotão do Cmte: 1 Soldado Pesado Real, 2 Soldados Leves Reais, 1 Carregador Real, 1 Arqueiro Real;

Pelotão Alfa: 1 Soldado Pesado Real, 2 Soldados Leves Reais, 1 Carregador Real, 1 Besteiro Real;

Pelotão Bravo: 1 Soldado Pesado Real, 2 Soldados Leves Reais, 1 Carregador Real, 1 Piqueiro Real;

Pelotão Charlie: 1 Soldado Pesado Real, 2 Soldados Leves Reais, 1 Carregador Real, 1 Arqueiro Real;

Pelotão Delta: 1 Soldado Pesado Real, 2 Soldados Leves Reais, 1 Carregador Real, 1 Besteiro Real.

A renda inicial de cada um dos personagens é de **4d6 x10**, que devem adquirir os equipamentos seguindo a lista de compras básica do LB1. Os subordinados não necessitam adquirir nada.



FICHA DE PERSONAGEM

Aderas

NOME

4

NÍVEL

Guerreiro

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

ALINHAMENTO

FOR FORÇA	11	M.FOR +0
DES DESTREZA	12	M.DES +0
CON CONSTITUIÇÃO	11	M.CON +0
INT INTELIGÊNCIA	13	M.INT +1
SAB SABEDORIA	12	M.SAB +0
CAR CARISMA	8	M.CAR -1

CA | CLASSE DE ARMADURA

M.DES	ARMADURA	ESCUDO
+0		

PV | PONTOS DE VIDA

M.CON	TOTAL
+0	27

PV ATUAIS

BA | BASE DE ATAQUE

M.FOR	BASE	M.DES
+0	4	+0

+4	+4
BAC	BAD

JP | JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE	RAÇA/CLASSE	ATRIBUTO
6	M. DES +0 M. CON +1 M. SAB +0	M. DES +0 M. CON +0 M. SAB +0

6	7	6
JPD	JPC	JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
----	----	----

EQUIPAMENTO GERAL

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
--------	-------

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
9	9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL
10.000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO

RAÇA:

Infravisão: 0 metros
Aprendizado (+10% XP)
Adaptabilidade (+1 JPC)

CLASSE:

=== 3º Nível: ===
Aparar
Maestria em Arma: Dano +2 (Espada Longa + Lança)

IDIOMAS:

Comum, Anão, Élfico



FICHA DE PERSONAGEM

Pluzo

NOME

4

NÍVEL

Clérigo

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

ALINHAMENTO

FOR FORÇA	9	M.FOR +0
DES DESTREZA	14	M.DES +1
CON CONSTITUIÇÃO	11	M.CON +0
INT INTELIGÊNCIA	9	M.INT +0
SAB SABEDORIA	13	M.SAB +1
CAR CARISMA	10	M.CAR +0

CA | CLASSE DE ARMADURA

M.DES	ARMADURA	ESCUDO
+1		

PV | PONTOS DE VIDA

M.CON	TOTAL
+0	22

PV ATUAIS

BA | BASE DE ATAQUE

M.FOR	BASE	M.DES
+0	3	+1

+3	+4
BAC	BAD

JP | JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE	RAÇA/CLASSE	ATRIBUTO
7	M. DES +0 M. CON +0 M. SAB +1	M. DES +1 M. CON +0 M. SAB +1

8	7	9
JPD	JPC	JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
----	----	----

EQUIPAMENTO GERAL

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO

RAÇA:

Infravisão: 0 metros
 Aprendizado (+10% XP)
 Adaptabilidade (+1 JPS)

CLASSE:

=== 3º Nível: ===
 Magias Divinas
 Afastar Mortos-Vivos (2x/dia) +1 no Teste de Moral
 Cura Milagrosa (1x/dia Troca 1 Magia por Curar Ferimentos)

IDIOMAS:

Comum, Élfico

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
--------	-------

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
9	9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL
8.500



FICHA DE MAGIAS DIVINAS

Pluzo

NOME

4

NÍVEL

1º MAGIAS POR DIA



M

- Arma Abençoada Toq | 1t | -
- Construção 18m | 1t | -
- R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- R** Curar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Detectar Alinhamento 36m | 6t | -
- R** Escuridão E | 12t | JPS
- R** Luz E | 12t | JPS
- Prot. contra Alinhamento Pes | 12t | -
- Prot. contra Temperatura Toq | 1t+1/n | -
- Purificar Alimentos Toq | P | -
- Remover Medo Toq | P | -
- Santuário Pes | 1t + 1/n | JPS

2º MAGIAS POR DIA



M

- R** Abençoar Toq | 6t | E
- Ajuda Toq | 2t | -
- Bom Fruto Toq | E | -
- Detectar Armadilhas 9m | 2t | -
- Falar com Animais Pes | 6t | -
- Imobilizar Pessoas 36m | 1t/n | JPC
- Martelo Espiritual 3+1,5m/n | 1d6+1/n | E
- Mensagem 18m | 1t + 1/n | -
- R** Profanar Toq | 6t | E
- Resistir à Energia Toq | 6t | -
- Silêncio 54m | 12t | -

3º MAGIAS POR DIA



M

- Ampliar Plantas 36m | P | -
- R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Convocar Insetos 18m | 1t/n | -
- Convocar Relâmpagos 150m | 1t+1/n | JPD
- Criar Água 6m | P | -
- R** Curar Doenças Toq | Inst | E
- R** Curar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Falar com Mortos Pes | 1t | Esp
- Imobilizar Monstros 36m | 6t+1/n | JPC
- Oração Pes | E | -
- Roupas Encantadas Pes | 1t + 1/n | -
- Símbolo de Proteção Toq | P | -

4º MAGIAS POR DIA



M

- Adivinhação E | E | -
- R** Amaldiçoar Toq | Inst | E
- Andar sobre as Águas Toq | 2t +1/n | -
- Bastão em Serpente 36m | 6t | -
- Dissipar Magia 36m | P | -
- Falar com Plantas Pes | 6t | -
- Neutralizar Veneno Toq | Inst | -
- Porta Dimensional 3m | Inst | JPS
- R** Remover Maldição Toq | Inst | E

5º MAGIAS POR DIA



M

- R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Comunhão Pes | E | -
- Consagrar Toq | P | -
- Criar Alimentos 6m | P | -
- R** Curar Doenças Toq | Inst | JPC
- R** Missão Toq | E | JPS
- Penitência Toq | Inst | -
- Praga de Insetos 144m | 1 dia | -
- R** Remover Missão Toq | E | JPS
- Reviver Mortos Toq | Inst | -
- Visão da Verdade Pes | 1d4t + 1/n | -

6º MAGIAS POR DIA



M

- Conjurar Animais 18m | 2t | -
- Dissipar o Caos 9m | 1t | E
- Falar com Monstros Pes | 1t | -
- Partir Água 18m | 1t + 1/n | -
- Santificar Objetos [PGM] Toq | Esp | -

7º MAGIAS POR DIA



M

- R** Causar Ferimento Toq | Inst | JPC
- Controlar o Clima 240m | Con | -
- R** Curar Doenças Toq | Inst | JPC
- Palavra Sagrada 18m | E | -
- Restauração Toq | Inst | -
- Terremoto 18m | Inst | E



FICHA DE PERSONAGEM

Grepin
NOME

3
NÍVEL

Guerreiro

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO
ALINHAMENTO

FOR FORÇA	15	M.FOR +2
DES DESTREZA	14	M.DES +1
CON CONSTITUIÇÃO	8	M.CON -1
INT INTELIGÊNCIA	12	M.INT +0
SAB SABEDORIA	15	M.SAB +2
CAR CARISMA	13	M.CAR +1

CA | CLASSE DE ARMADURA

M.DES +1	ARMADURA	ESCUDO
[Empty Box]		

PV | PONTOS DE VIDA

M.CON -1	TOTAL 26
PV ATUAIS	

BA | BASE DE ATAQUE

M.FOR +2	BASE 3	M.DES +1
+5	+4	
BAC	BAD	

JP | JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE 6	RAÇA/CLASSE	ATRIBUTO
	M.DES +0	M.DES +1
	M.CON +1	M.CON -1
	M.SAB +0	M.SAB +2
7	6	8
JPD	JPC	JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
[Empty]	[Empty]	[Empty]

EQUIPAMENTO GERAL

CARGA		MOVIMENTO	
MÁXIMA	ATUAL	BASE	ATUAL
[Empty]	[Empty]	9	9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA	
ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
[Empty]	7.000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
[Empty]	[Empty]	[Empty]	[Empty]
[Empty]	[Empty]	[Empty]	[Empty]
[Empty]	[Empty]	[Empty]	[Empty]

RAÇA:

Infravisão: 0 metros
 Aprendizado (+10% XP)
 Adaptabilidade (+1 JPC)

CLASSE:

=== 3º Nível: ===
 Aparar
 Maestria em Arma: Dano +2 (Espada Curta + Martelo)

IDIOMAS:

Comum, Anão



FICHA DE PERSONAGEM

Zanin
NOME

3
NÍVEL

Guerreiro

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO
ALINHAMENTO

FOR 14 M.FOR +1
FORÇA

DES 9 M.DES +0
DESTREZA

CON 12 M.CON +0
CONSTITUIÇÃO

INT 7 M.INT -1
INTELIGÊNCIA

SAB 10 M.SAB +0
SABEDORIA

CAR 12 M.CAR +0
CARISMA

CA CLASSE DE ARMADURA

M.DES ARMADURA ESCUDO

+0

PV PONTOS DE VIDA

M.CON TOTAL

+0 15

PV ATUAIS

BA BASE DE ATAQUE

M.FOR BASE M.DES

+1 3 +0

+4 BAC +3 BAD

JP JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE RAÇA/CLASSE ATRIBUTO

6

M.DES +1 M.DES +0
M.CON +0 M.CON +0
M.SAB +0 M.SAB +0

7 JPD 6 JPC 6 JPS

EQUIPAMENTOS

PO PP PC

EQUIPAMENTO GERAL

CARGA MÁXIMA ATUAL

MOVIMENTO BASE ATUAL

9 9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA ATUAL PRÓXIMO NÍVEL

7.000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
◇		◇	◇
◇		◇	◇
◇		◇	◇
◇		◇	◇

RAÇA:

Infravisão: 0 metros
Aprendizado (+10% XP)
Adaptabilidade (+1 JPD)

CLASSE:

=== 3º Nível: ===
Aparar
Maestria em Arma: Dano +2 (Machado + Arco Curto)

IDIOMAS:

Comum, Anão



FICHA DE PERSONAGEM

Wolton

NOME

3

NÍVEL

Guerreiro

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano

RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

ALINHAMENTO

FOR FORÇA	14	M.FOR +1
DES DESTREZA	12	M.DES +0
CON CONSTITUIÇÃO	11	M.CON +0
INT INTELIGÊNCIA	13	M.INT +1
SAB SABEDORIA	9	M.SAB +0
CAR CARISMA	11	M.CAR +0

CA | CLASSE DE ARMADURA

M.DES	ARMADURA	ESCUDO
+0		

PV | PONTOS DE VIDA

M.CON	TOTAL
+0	24

PV ATUAIS

BA | BASE DE ATAQUE

M.FOR	BASE	M.DES
+1	3	+0

+4	+3
BAC	BAD

JP | JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE	RAÇA/CLASSE	ATRIBUTO
6	M.DES +0 M.CON +1 M.SAB +0	M.DES +0 M.CON +0 M.SAB +0

6	7	6
JPD	JPC	JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
----	----	----

EQUIPAMENTO GERAL

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO

RAÇA:
 Infravisão: 0 metros
 Aprendizado (+10% XP)
 Adaptabilidade (+1 JPC)

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
--------	-------

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
9	9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL

PRÓXIMO NÍVEL
7.000

CLASSE:
 === 3º Nível: ===
 Aparar
 Maestria em Arma: Dano +2 (Espada Curta + Espada Bastarda)

IDIOMAS:
 Comum, Anão, Élfico



FICHA DE PERSONAGEM

Adanton
NOME

3
NÍVEL

Guerreiro
CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

Humano
RAÇA

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO
ALINHAMENTO

FOR FORÇA	7	M.FOR -1
DES DESTREZA	14	M.DES +1
CON CONSTITUIÇÃO	7	M.CON -1
INT INTELIGÊNCIA	13	M.INT +1
SAB SABEDORIA	15	M.SAB +2
CAR CARISMA	12	M.CAR +0

CA | CLASSE DE ARMADURA

M.DES	ARMADURA	ESCUDO
+1		

PV | PONTOS DE VIDA

M.CON	TOTAL
-1	15

PV ATUAIS

BA | BASE DE ATAQUE

M.FOR	BASE	M.DES
-1	3	+1

+2	+4
BAC	BAD

JP | JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE	RAÇA/CLASSE	ATRIBUTO
6	M.DES +0	M.DES +1
	M.CON +1	M.CON -1
	M.SAB +0	M.SAB +2

7	6	8
JPD	JPC	JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
----	----	----

EQUIPAMENTO GERAL

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO

RAÇA:

Infravisão: 0 metros
 Aprendizado (+10% XP)
 Adaptabilidade (+1 JPC)

CARGA	MOVIMENTO
MÁXIMA ATUAL	BASE ATUAL
	9 9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA
ATUAL PRÓXIMO NÍVEL
7.000

CLASSE:

=== 3º Nível: ===
 Aparar
 Maestria em Arma: Dano +2 (Espada Longa + Adaga)

IDIOMAS:

Comum, Anão, Élfico

◆ SUBORDINADOS ◆

Nessa sessão, você se familiarizará com as unidades militares subordinadas, que irão compor cada um dos Pelotões. Cada um deles agirá como um personagem, tendo, portanto, as mesmas ações que um outro personagem principal.

Nos cards adiante, você encontrará a Ficha de cada um deles, bem como algumas habilidades e características dessas unidades militares reais, que serão pormenorizadas agora:

Lealdade: São completamente leais ao seu Comandante direto, ao comandante do Grupamento Real e ao Rei, e, portanto, obedecerão a qualquer ordem superiora sem questionar. Não há riscos de insubordinação ou fuga em situações críticas.

Mantimentos: Já são equipados com todo o material básico de sobrevivência em uma missão, como itens de higiene pessoal, primeiros socorros, sacos de dormir, ração operacional, barraca individual, e roupas especiais para as situações ambientais climáticas extremas. Para isso, considere que todos eles possuem Mochila, mas já estão carregando a sua Carga Máxima (exceto os Carregadores Reais, *ver adiante*).

Teste de Atributo: Caso seja necessário realizar algum Teste de Atributo específico durante a missão, utilize o valor do CA do personagem.

Carga: Os Carregadores Reais possui a função de carregar peso e equipamentos de praticamente todo o Grupamento, só se lembre que é um Humano Comum, sem nenhuma habilidade ou força extra. Atente-se ao valor de carga que eles suportam. Já vem equipados com uma Mochila, portanto, carregam no máximo Carga 15. Eles também carregam seus próprios mantimentos de sobrevivência individual, mas desconsidere o peso dessa carga.

Armas: Os Carregadores Reais não portam armas, caso seja necessário em alguma situação específica, algum outro personagem deve fornecer a arma a eles. Possuem redutor na Base de Ataque (-3) e redutor no Dano da Arma (-3), de forma que só causam danos ao oponente, se rolarem um Dano de 4 ou mais. Em caso de Dano negativo, considere Dano zero.

Membros Fixos de cada Pelotão

Soldado Pesado Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	16	5	8


1x Espada Longa +1 (1D8 +1)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LTI: 25

Soldado Leve Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	5	8

1x Espada Curta +1 (1D6 +1)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LTI: 25

Soldado Leve Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	5	8

1x Espada Curta +1 (1D6 +1)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LTI: 25

Carregador Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: -
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [3]	10	4	7

1x Arma -3 (Arma -3)


Carga: usados para carregar peso, Carga 15, já equipados com Mochila.
Armas: não possuem armas, precisam receber alguma, se forem utilizar.
Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LTI: 25

Membros Variáveis de cada Pelotão

Arqueiro Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	12	5	8


1x Arco Curto +1 (1D8)
1x Espada Curta +1 (1D6)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LT1: 26

Besteiro Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	13	5	8

1x Besta +1 (1D6)
1x Espada Curta +1 (1D6)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LT1: 26

Piqueiro Real

Tropa do Exército Real que compõe as forças dos Reinos, destinados às mais diversas missões à mando do Rei.



Encontro: - Experiência: 15 XP
Tesouro: - Movimento: 9

DV [PV]	CA	JP	MO
1 [5]	12	5	8

1x Pike +1 (1D10)
1x Espada Curta +1 (1D6)

Lealdade: são totalmente leais ao seu Comandante e ao Rei.
Mantimentos: já são equipados com itens para sobrevivência ao longo da missão, como itens de inverno e alimentação.
Teste de Atributos: caso necessário, utilize sempre o valor do CA.

LT1: 26

UMA AVENTURA NO PASSADO DE VALANSIA, QUANDO O FORTE DAS TERRAS MARGINAIS AINDA ESTÁ EM CONSTRUÇÃO!

Após sucessivas derrotas e a grande ameaça de perder a posição estratégica acima das Muralhas, o Rei Steban III, o Patriarca Jophew IV de Artheus, e o Pequeno Conselho Real, definiram como meta de reinado, concluir com segurança, o Forte das Terras Marginais.

Cerca de 200 homens já estão na região, trabalhando pesado nas etapas finais do Forte. Entre eles estão 2 personagens importantes, o Mestre de Obras do Reino, Sr. Sitorus, e seu filho de 10 anos, Joshua (que no futuro, se tornará o Patriarca Joshua de Artheus).

Alguns dos batedores reais, remanescentes na Vila do Forte, identificaram indícios de que novos ataques começarão em breve, sendo assim, é enviado um mensageiro às pressas para Landora solicitando reforços urgentes.

Os aventureiros dessa missão são exatamente os Reforços Reais enviados pelo Rei, para manter em segurança a Vila e a obra do Forte. E estão chegando 2 semanas após...

Vocês conseguirão manter a Vila a salvo?

Os ataques são incursões simples e desordenadas?

Ou há alguém por traz de tudo isso?

