

Old
Dragon
COMPATÍVEL

CONTO DA DRAGOA VERMELHA

UMA AVENTURA LEGO®





CRÉDITOS

Wizards of the Coast

Líder de produto: Kyle Brink
Designer de aventura: Christopher Perkins
Editor: Janica Carter
Gerente de Produto: Natalie Egan
Produtor Sênior: Dan Tovar
Produtor: Andy Smith
Implantação D&D Beyond: Jay Jani
Diretor Criativo Sênior: Jeremy Jarvis
Líder criativa da franquia: Kara Kenna
Tradução: Toca do Coruja RPG
Revisão: Herói Anônimo
Adaptação OD2: Rangel Sardinha
Revisão OD2: Maximilian "O Max" Ferreira

AVdesign

Diretor de Arte: Jonas Scott Di Hu
Design Gráfico e Ilustração: Patrícia de Erasquin Llorens e Alison Titus Hughes

O Grupo LEGO

Líder Criativo: Jordan Scott
Gerente de Marketing: Tereza Dovinová
Gerenciamento de Projetos: Sanne Dollerup

DUNGEONS & DRAGONS seu logotipo, D&D, Player's Manual, Guia do Mestre, Manual dos Monstros, e o "e" comercial do dragão são marcas registradas da Wizards of the Coast LLC. ©2024 Wizards. Todos os direitos reservados.

LEGO, o logotipo LEGO e a Minifigura são marcas registradas do Grupo LEGO. ©2024 O Grupo LEGO.

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/>.

ÍNDICE

Old Dragon 2: O Conto da Dragoa Vermelha.....	4
Sobre os Heróis.....	4
Conduzindo a aventura.....	4
Cena 1: Pousada à vista.....	5
Cena 2: O Prado.....	7
Cena 3: A Masmorra.....	8
Cena 4: O Porão.....	9
Cena 5: A Torre.....	11
Cena 6: O Dragão.....	12
Conclusão.....	13
Personagens do Mestre.....	13
Sem regras de OD2.....	14
Fichas de Personagem.....	16



COMEÇO:

Para jogar esta aventura, você precisa de uma pessoa para ser o Mestre e até quatro outras pessoas para interpretar os heróis, doravante denominados personagens dos jogadores. Juntos, vocês constroem o conjunto de Ideias LEGO enquanto jogam a aventura.

Se você for o Mestre, leia o texto em caixa na seção “Sobre os Heróis” para os outros jogadores e, em seguida, revise a seção “Conduzindo a Aventura”.

Se você não for o Mestre, escolha um personagem do jogador entre as opções listadas na tabela abaixo. Cada personagem do jogador vem com uma minifigura LEGO, vários acessórios de minifigura e uma planilha de personagem que fornece mais informações sobre o personagem.

PERSONAGENS DOS JOGADORES

PERSONAGEM	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS LEGO
Anão Clérigo	Protetor e curandeiro corajoso	Armadura, Símbolo Sagrado, Martelo de Guerra
Elfo Mago	Usuário versátil de magia	Foco Arcano (Cetro), Livro de Magia, 3 Pergaminhos de Magia (armadura arcana, invisibilidade e mísseis mágicos)
Gnomo Guerreiro	Combatente destemido	Armadura, Escudo, Espada Curta, Espada Longa
Halfling Ladino	Especialista astuto e sorrateiro	2 Adagas, Besta Leve, Capa

O resto deste livro é apenas para os olhos do Mestre. Se você não é o Mestre, pare de ler agora!

SOBRE OS HERÓIS

Saudações, Mestre. Antes de narrar a aventura, certifique-se de que os outros jogadores escolheram um personagem do jogador (anão clérigo, elfo mago, gnomo guerreiro ou halfling ladino) e equiparam seus personagens LEGO com o equipamento inicial indicado na tabela personagens dos jogadores.

Peça a cada jogador para dar um nome ao seu personagem. Uma vez que todos os personagens dos jogadores tenham nomes, leia o seguinte texto em caixa para os outros jogadores:

Durante a aventura, quando eu perguntar o que você quer que seu personagem faça, tenha em mente o seguinte:

O anão clérigo usa uma armadura boa, segurando uma arma impressionante e canalizando magias úteis e prejudiciais usando um símbolo sagrado que representa sua fé.

O elfo mago conhece muitas magias, incluindo aquelas que criam bolas de fogo, tornam criaturas invisíveis e dissipam outros efeitos mágicos. O mago também pode identificar itens mágicos.

O gnomo guerreiro é forte, atlético, bem protegido com armadura, habilidoso com armas e capaz de suportar muitas penalidades.

O halfling ladino pode ser silencioso, atacando sorrateiramente inimigos distraídos, escalando paredes, abrindo fechaduras e desarmando armadilhas.

CONDUZINDO A AVENTURA

Você pode narrar esta aventura de duas maneiras:

USANDO AS REGRAS DE OD2: Se você e os outros jogadores estiverem familiarizados com o jogo de RPG Old Dragon 2, você pode narrar esta aventura com a ajuda dos livros básicos de OD2. Além das regras, esses livros contêm descrições das criaturas, magias e itens que aparecem nesta aventura.

SEM REGRAS DE OD2: Se você ou seus jogadores não jogaram Old Dragon 2 antes, você pode conduzir esta aventura como uma experiência narrativa sem regras de OD2. A seção “Sem Regras de Od2” no final da aventura diz como fazer isso.

Resumo da Aventura

A aventura desenrola-se entre as ruínas de uma torre de pedra, próxima a uma estrada empoeirada, onde se ergue a renomada pousada Estalagem Visão do Horizonte. Os viajantes são atraídos não só pela beleza das ruínas, mas também pela deliciosa comida servida na pousada, com destaque para as famosas asas-quentes.

A seção “Esquema do Feiticeiro” oferece uma visão geral da trama vilanesca que desencadeia a aventura. Enquanto isso, a seção “Progressão de Aventura” resume os eventos à medida que os personagens dos jogadores se envolvem. O restante da aventura é dividido em seis cenas, cada uma utilizando elementos do conjunto de Ideias LEGO. Elas descrevem características específicas dos locais e explicam o comportamento das criaturas em cada um deles.

Esquema do Feiticeiro

Ervan Almacaída, um feiticeiro maligno de reputação sombria, almeja obter um ovo de dragão vermelho. Sob um disfarce mágico, ele adentra a Estalagem Visão do Horizonte, uma pousada adjacente a uma torre de pedra em ruínas, à beira da estrada. Não distante dali está a montanha onde reside a dragoa vermelha conhecida como Brasardente.

Depois de prender o estalajadeiro na masmorra da torre, Ervan assumiu a pousada sob o nome falso de Feliz Rumél. Poucos dias depois, o grupo de aventureiros conhecido como Caminho Difícil chegou à pousada. Ervan os contratou para roubar um dos ovos de Brasardente, prometendo ouro e asas-quentes gratuitas como recompensa. No entanto, quando os aventureiros entregaram o ovo conforme combinado, Ervan os traiu, eliminando-os com sua magia e escondendo

dendo seus corpos no porão da torre.

Esperando que o roubo do ovo enfurecesse Brasardente, Ervan optou por permanecer na estalagem, mantendo-se fora da vista da dragoa. Ele escondeu o ovo e aguarda ansiosamente sua eclosão. Assim que o ovo chocar, Ervan tem planos de treinar o filhote de dragão para que ele obedeça às suas ordens malignas.

A aventura se desenrola quando os personagens dos jogadores chegam à pousada sem suspeitar da presença do feiticeiro maligno disfarçado como o estalajadeiro.

Progressão da Aventura

A aventura avança de cena em cena, oferecendo oportunidades para explorar, interagir socialmente e participar em combates emocionantes:

CENA 1 - ESTALAGEM VISÃO DO HORIZONTE: Os personagens dos jogadores encontram Feliz Rumél, o suposto dono da Estalagem Visão do Horizonte, sendo tentados por suas asas-quentes. Porém, uma investigação na pousada revela que nem tudo é como parece;

CENA 2 - O PRADO: A pousada está conectada a uma torre de pedra em ruínas, cercada por um pequeno prado. Explorar o prado revela uma árvore falante e mais pistas;

CENA 3 - A MASMORRA: Alex Jadescama, o verdadeiro estalajadeiro, está preso em uma masmorra escura e úmida. A masmorra é infestada por gosmas. Alex é grato aos personagens dos jogadores que se arriscaram para libertá-lo;

CENA 4 - O PORÃO: Os personagens dos jogadores vasculham o porão da torre e encontram os ossos de alguns aventureiros azarados. Eles também encontram o animal de estimação desaparecido de Alex: uma pantera deslocadora transformada por magia em um monstro de muitos olhos chamado Observador;

CENA 5 - A TORRE: Na torre de Ervan, os personagens dos jogadores encontrarão o ovo de dragão roubado, os bens preciosos de Ervan e um santuário mortal;

CENA 6 - A DRAGOA: Brasardente, a dragoa vermelha, irrompe na torre e acusa os personagens dos jogadores de roubar seu ovo, confundindo-os com outro grupo de aventureiros. Ao mesmo tempo, Ervan tenta neutralizá-la usando magia. Os personagens dos jogadores devem sobreviver à dragoa e derrotar o feiticeiro maligno.

CENA 1: ESTALAGEM VISÃO NO HORIZONTE

Conclua a montagem da Estalagem Visão do Horizonte antes de conduzir esta parte da aventura. Leia o seguinte texto em voz alta para descrever a cena:

Após uma árdua jornada pela estrada, vocês avistam finalmente a Estalagem Visão do Horizonte. A pousada, construída nos restos de uma antiga torre de pedra em ruínas, emana um aroma irresistível de asas-quentes fresquinhas. Diz-se que o proprietário, Alex Jadescama, as prepara sob encomenda.

Olhando para dentro, vocês veem que a estalagem está vazia.

A estalagem tem um andar térreo e um andar superior.

Andar Térreo

Se um ou mais personagens dos jogadores explorarem o bar no térreo, leia o seguinte em voz alta:

"Ah, receio que vocês tenham vindo em um momento ruim! Estamos fechados para reformas. Mas ficarei feliz em fazer algumas asas-quentes para ajudá-los em sua jornada", diz o estalajadeiro com um sorriso enquanto abre a porta da sala dos fundos.

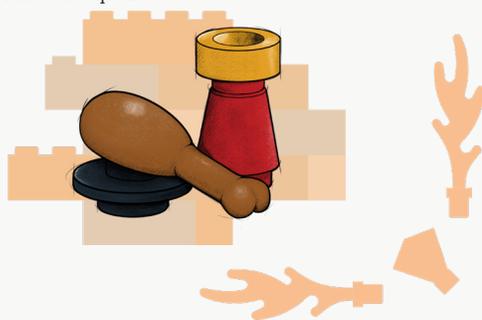
O estalajadeiro, que se identifica como Feliz Rumél, na verdade é o feiticeiro Ervan Almacaída disfarçado. Feliz não deseja receber nenhum hóspede no momento e está disposto a dizer quase qualquer coisa para se livrar dos personagens dos jogadores. Ele afirma ter adquirido a pousada de Alex Jadescama, que recentemente se aposentou, e menciona que há muito trabalho a ser feito antes que a pousada esteja pronta para receber hóspedes. No entanto, ele está mentindo sobre Alex e as reformas necessárias; uma inspeção na pousada não revela evidências de qualquer trabalho ou reforma em andamento.

Se os personagens dos jogadores desejarem explorar, Feliz não protesta; na verdade, ele fica satisfeito em deixar os monstros no quarto cuidarem deles (consulte "Andar Superior", abaixo).

Se for atacado, Feliz conjura uma magia (porta dimensional) e desaparece. Ele reaparece em sua oficina, que os personagens dos jogadores exploram na cena 5.

Asas-quentes

Se os personagens dos jogadores aceitarem a oferta de asas-quentes grátis de Feliz, eles podem esperar no bar ou explorar outras partes da pousada enquanto Feliz prepara o pedido. Deixe claro o quão bom é o cheiro e o sabor das asas-quentes!



Os personagens dos jogadores que espionam Feliz descobrem que ele não cozinha as asas ou prepara o molho sozinho; ele simplesmente reaquece as asas que já foram preparadas. Fica claro que outra pessoa fez o trabalho árduo anteriormente.

Investigando o Bar

Ao investigar o bar, os personagens dos jogadores descobrem o seguinte:

AVISO: Na parede atrás do balcão, há um aviso sobre um animal de estimação perdido, que diz o seguinte: “Gato desaparecido. Grande, com pelo preto e tentáculos. Responde pelo nome de Saltitante. Adora leite. Entre em contato com Alex Jadescama, se encontrado.” Acima deste aviso, há um pedaço de papel com um esboço do rosto de um dragão vermelho, acompanhado das palavras “Símbolo do Culto do Dragão”;

Caixotes: Personagens que examinam caixotes do lado de fora encontram uma variedade de pimentas secas para fazer o molho da asa-quente, porém não há nenhuma receita visível;

Gravuras: No alto do bar, estão esculpidas duas frases: “A árvore esconde o caminho” e “O mal se alegra enquanto o bem dorme”;

PLACA: Ao lado do aviso de “Gato Desaparecido”, encontra-se uma placa de “Aventureiros do Mês” com um esboço de alguns aventureiros, acompanhado pela seguinte legenda: “O Caminho Difícil saqueou o covil da dragoa Brasardente e voltou vivo!”

Despensa

Na parte de trás, há uma cozinha que mal é usada. Esta sala contém vários potes de molho picante, um barril de asas de frango cozidas e magicamente preservadas, e uma prateleira de itens comuns que pertenciam às vítimas dos mímicos no andar de cima, incluindo um alaúde, uma lança longa, um machado de batalha e uma rapieira.

Andar Superior

Se um ou mais Personagens explorarem o quarto no andar superior, leia o seguinte em voz alta:

Este quarto contém uma cama e um baú fechado. Acima do baú estão dispostas três pequenas imagens: uma harpa aninhada entre os chifres de uma lua crescente, um retrato heroico e uma cena de montanha com uma pequena placa sob ela. Sobre a cama está pendurado um retrato de família: dois pais draconatos com um ovo não chocado. Um dos pais, orgulhoso, tem escamas verde-claras; o outro tem escamas douradas.

Armário

O quarto tem um pequeno armário onde os hóspedes podem guardar casacos e afins. Uma bolsa está em uma prateleira:

PANO: Este é um buraco portátil (LB2 ,p.125) contém equipamentos de viagem mundanos, como um saco de dormir e rações secas comestíveis.



Mímicos

A cama e o baú são dois mímicos (LB3 p.132). Os mímicos atacam assim que um deles é tocado.

Os mímicos são preguiçosos e famintos, mas alimentá-los os torna amigáveis o suficiente para que parem de atacar e responder a perguntas simples. Eles sabem o seguinte:

FELIZ, O ESTALAJADEIRO: Quando os mímicos chegaram à pousada há algumas semanas, Feliz Rumél os convidou para ficar. Ele alimenta os mímicos com asas-quentes para mantê-los felizes;

O CAMINHO DIFÍCIL: Um grupo de aventureiros chamado Caminho Difícil visitou a pousada não muito tempo atrás. Feliz os contratou para encontrar um ovo de dragão (os mímicos não têm mais informações sobre os aventureiros ou o ovo).

Fuga do Feliz

Caso ainda não tenha fugido da cena, Feliz conjura uma magia (porta dimensional) que magicamente o teleporta para sua oficina assim que ele percebe qualquer comção no quarto. Os personagens podem explorar a oficina na cena 5.

Pinturas

As pinturas nas paredes são descritas abaixo:

CENA DE MONTANHA: Esta pintura retrata uma cor-dilheira. A minúscula placa abaixo diz: “A Espinha do Mundo”.

FAMÍLIA DE DRACONATOS: As pinturas neste retrato são dos pais de Alex Jadescama. A pintura esconde uma rachadura na parede através da qual os personagens podem espiar para dentro da masmorra (veja a cena 3), mas a rachadura é pequena demais para que os personagens se espremam através dela;

HARPA: A harpa retratada aqui é o símbolo dos Harpistas, uma organização dedicada a proteger os inocentes dos malfeitores;

RETRATO HEROICO: Nesta pintura está retratado Sir Lucas, um herói corajoso e harpista, que é um hóspede frequente;

CENA 2: O PRADO

Certifique-se de que o Prado esteja totalmente montado antes de conduzir esta parte da aventura e, em seguida, leia o seguinte texto em voz alta para descrever a cena:

Uma hera espinhenta cresce na lateral da torre desmoronada, cercada por um prado exuberante. Ao lado da torre, há uma enorme árvore com folhas farfalhantes. Cogumelos crescem na sombra sob uma ponte de pedra, que tem uma escultura do rosto de um dragão. Rondando o prado há um urso-coruja que anda nas quatro patas. Fica claro que o urso-coruja está caçando três grandes aranhas que rastejam pela grama alta.

O rosto do dragão esculpido na ponte representa o Culto do Dragão, sugerindo que este local já foi usado por membros dessa organização maligna.

Urso-coruja e Aranhas

Há três aranhas caçadoras (LB3, p.114) fugindo de um urso-coruja faminto (LB3, p.169). Se os personagens matarem uma aranha, o urso-coruja volta para comê-la. Após comer as três aranhas, o urso-coruja fica cheio e adormece. Se os personagens atacarem ou ameaçarem o urso-coruja ou uma aranha, a criatura os ataca em troca ou foge se sofrer qualquer dano.

Após lidar com o urso-coruja e as aranhas, os jogadores podem explorar a árvore, os cogumelos sob a ponte e a hera que cresce na torre.

Um personagem que vasculhe a grama encontra os buracos escondidos das aranhas. As aranhas coletaram os seguintes objetos:

CHAVE DE OURO: Em meio às moedas há uma chave de ouro que destranca a porta da masmorra (veja “Árvore Desperta”, mais adiante nesta cena).

MOEDAS: Os personagens dos jogadores encontram moedas soltas no valor de 150 peças de ouro;

Árvore Desperta

Se um personagem do jogador estiver perto da árvore ou tentar escalá-la, leia o seguinte em voz alta:

Os pássaros voam para longe da árvore quando os galhos dela começam a se mover. Um dos galhos se move para revelar um sorridente rosto de madeira.

Anos atrás, um druida usou magia para transformar a árvore em um Treant (LB3, p.166). O Treant fala deva-



gar e de forma pensativa, principalmente sobre coisas como o clima e as estações do ano. Fala com carinho de esquilos e pássaros, embora com menos carinho de pica-paus e do “feiticeiro que mora na torre”.

Se os personagens dos jogadores pedirem ao Treant que compartilhe um segredo ou lhes diga o que sabe, ela se afasta e move uma rocha para revelar uma porta que leva à masmorra abaixo da torre. A maçaneta da porta tem um leve brilho. Um exame mais detalhado revela que a porta é mantida fechada por uma magia de trancar fechadura. A chave dourada escondida pelas aranhas no prado a abre, assim como uma magia arrombar ou dissipar magia conjurada pelo elfo mago. A porta também pode ser destruída, mas demora um pouco e criará muito barulho. Se os personagens dos jogadores entrarem na masmorra, avance para a cena 3.

Fungos Pigmeus Debaixo da Ponte

Os personagens dos jogadores podem descansar na grama macia sob a ponte, que cria sombra suficiente para dois fungos pigmeus (LB3, p.85) habitarem aqui confortavelmente. Os fungos pigmeus, que se assemelham a cogumelos superdimensionados, lutam apenas em autodefesa.

Os fungos pigmeus liberam esporos que lhes permitem comunicar-se telepaticamente com outras criaturas inteligentes nas proximidades. Personagens dos jogadores que indagam aos fungos pigmeus descobrem as seguintes informações:

FEITICEIRO DISFARÇADO: Feliz Rumél é um feiticeiro maligno chamado Ervan Almacáida;

ITENS MÁGICOS: Ervan instruiu recentemente os fungos pigmeus a enterrarem alguns itens mágicos. Se os personagens forem amigáveis, os fungos pigmeus desenterram esses itens e os entregam aos personagens. Os itens incluem um escudo sentinela, uma poção de cura e uma poção de resistência (ácido).

PRISIONEIRO DA MASMORRA: Ervan aprisionou o verdadeiro estalajadeiro, Alex Jadescama, na masmorra da torre;

Hera Espinhenta

A hera espinhenta que cresce na lateral da torre é forte o suficiente para ser escalada. Se os personagens dos jogadores usarem a hera para alcançar os níveis superiores da torre, pule a cena 3 e continue com a cena 4 ou 5, dependendo de quão alto eles subam.

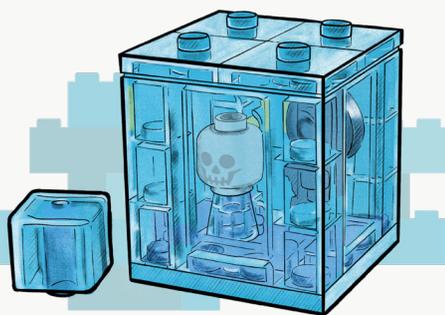
CENA 3: A MASMORRA

Certifique-se de que a Masmorra esteja totalmente montada antes de conduzir esta parte da aventura.

É provável que os personagens dos jogadores cheguem aqui pela porta atrás da árvore desperta. Leia o seguinte texto em voz alta para descrever a cena:

A entrada desta masmorra escura é iluminada por uma tocha. Próximo à parede, encontra-se um esqueleto sem cabeça segurando uma bonita cimitarra em uma de suas mãos ossudas. Além disso, outros objetos estranhos, como um cajado gelado, um escudo e um livro, estão espalhados pela escuridão. Uma escada leva até uma porta de cela que está fechada.

Três globos negros de gosma rastejam pelo chão da masmorra. Ao fundo, flutuando no ar, encontram-se vários itens: uma pedra preciosa amarela brilhante, um crânio e uma frigideira prateada.



Gosmas

Antes de avançarem para explorar o restante da masmorra, os personagens precisam enfrentar várias gosmas (LB3, p.37,p.148):

CUBOS GELATINOSOS: A pedra preciosa amarela brilhante, o crânio e a frigideira prateada parecem estar flutuando porque estão envolvidos em um cubo gelatinoso. O cubo é transparente e hostil. Personagens dos jogadores próximos ao cubo podem ver sua forma brilhante mais claramente. Silenciosamente cambaleando atrás deste cubo está um cubo gelatinoso bebê. O cubo bebê não luta.

PUDINS NEGROS: As bolhas negras rastejando pelo chão são três pudins negros. Eles não podem se comunicar com os personagens e são hostis. Espadas e outras armas cortantes não têm efeito sobre eles, mas

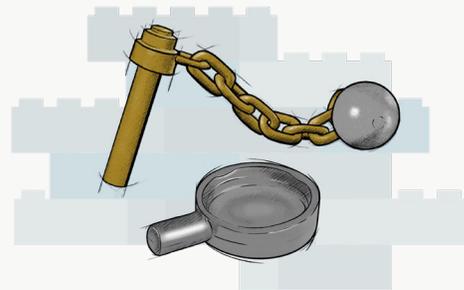
os pudins têm medo de fogo e não atacam quem carregar uma tocha acesa. Causar dano ígneo a um pudim faz com que ele se afaste. Os pudins adoram molhos picantes; se um personagem derramar um pote de molho picante no chão, os pudins rastejam em direção a ele, ignorando outras criaturas enquanto o fazem. Levam 1 minuto para digerir o molho, durante o qual não atacam, a menos que sejam perturbados;

Os pudins e os cubos lentamente dissolvem a carne das criaturas que engoliram. O ácido digestivo do cubo do bebê é fraco, tornando-o praticamente inofensivo.

Investigando a Masmorra

Após lidarem com as gosmas, os personagens dos jogadores podem saquear a masmorra. Ela contém os seguintes tesouros:

AMULETO DO DEVOTO: Este mangual mágico causa 1d8 pontos de dano radiante adicionais em caso de acerto e pode ser usado como um símbolo sagrado. Com uma ação bônus, você pode fazer com que a cabeça do mangual libere uma fina nuvem de incenso em um raio de 3 metros por 1 minuto. No início de cada um dos seus turnos, você e quaisquer outras criaturas na nuvem recuperam 1d4 pontos de vida. Esta propriedade não pode ser usada novamente até o próximo amanhecer;



ARCO CURTO E CAJADO: Um cajado do gelo totalmente carregado se projeta de um cano em um canto. Deitado no chão perto do barril há um arco curto não mágico.

CIMITARRA: O esqueleto sem cabeça agarra uma cimitarra da velocidade (LB2, p.106). Remover a lâmina do aperto severo do esqueleto faz com que ele desmorone em uma pilha de ossos;

ESCUDO E LIVRO: Um Grande Livro da Conjuração (LB2, p.126) repousa atrás de um escudo +1. Dentro do livro, escondido, há um pergaminho de magia de falar com mortos (LB1, p116);

FRIGIDEIRA PRATEADA: A frigideira prateada é uma relíquia de família que pertence a Alex Jadescama. Após ser libertado da cela de prisão (consulte "Libertando Alex", a frente), Alex tenta recuperá-la;

GEMAS E MOEDAS: Os personagens podem encontrar

uma ametista no valor de 500 peças de ouro, um diamante no valor de 1.000 peças de ouro e uma pilha de moedas soltas no valor de 100 peças de ouro. Dentro do cubo gelatinoso adulto, há uma gema amarela brilhante, um topázio no valor de 500 peças de ouro, com uma magia de luz contínua conjurada sobre ele.

Poção: Em uma prateleira atrás da escada há uma poção de velocidade(LB2,p.116).

Crânio de Clérigo

O crânio flutuando no cubo gelatinoso pertence a Estus, o Clérigo, um membro malfadado do Caminho Difícil. Um personagem pode usar o pergaminho de magia de falar com mortos para interrogar o crânio e fazer até cinco perguntas. Ele revela as seguintes informações:

NOMES DOS AVENTUREIROS: O Caminho Difícil tinha quatro membros: Grackle, o Ladino, Kildar, o Mago, Colin, o Guerreiro, e Estus, o Clérigo;

OVO DE DRAGÃO: Ervan recrutou o Caminho Difícil para roubar um ovo de dragão do covil de Brasardente, a dragoa vermelha. Os aventureiros aguardaram até que a dragoa deixasse seu covil na montanha antes de prosseguir;

TRAIÇÃO DO FEITICEIRO: Depois de entregar o ovo, o Caminho Difícil exigiu pagamento. No entanto, em vez disso, Ervan usou sua magia poderosa para eliminar o grupo.

VITÓRIA DIFÍCIL: Os membros do Caminho Difícil eliminaram vários guardas reptilianos (kobolds) no covil da dragoa, roubaram um ovo e fugiram antes da volta da dragoa;

Libertando Alex

A porta da cela da prisão está trancada e pode ser aberta de várias maneiras:

- O elfo mago pode conjurar a magia arrombar na porta, fazendo-a se abrir;
- O gnomo guerreiro ou o anão clérigo podem arrombar a porta (é preciso esforço, mas o sucesso é automático);
- O halfling ladino pode usar as ferramentas de ladrão para destrancar a fechadura (leva um tempo, mas o sucesso é automático);
- Se os personagens encontrarem a chave grande na cena 5, eles podem usá-la para destrancar e trancar a porta.

Preso na cela está Alex Jadescoma, o draconato proprietário da Estalagem Visão do Horizonte (veja a seção “Personagens do Mestre” no final da aventura para as estatísticas). Fiel ao seu nome, Alex tem escamas verde-claras. Ele repudia a violência e prefere evitar o combate.

Alex expressa sua gratidão aos personagens dos jogadores por libertá-lo e oferece aos personagens todas as asas-quentes que puderem comer assim que o feiticeiro Ervan não for mais uma ameaça. Ele está ansioso para recuperar sua frigideira prateada e se propõe a acompanhá-los até que encontrem o “gato” desaparecido de Alex, uma Fera Refratora(LB3: p.81) chamada Saltitante (consulte a cena 4). Se os personagens recusarem sua oferta de se juntar a eles, Alex retorna à pousada e espera lá. Em ambos os casos, ele adverte os personagens a não subestimar o feiticeiro maligno e compartilha as seguintes informações úteis:

TRAMA DE ERVAN: Ervan contratou um grupo de aventureiros conhecido como Caminho Difícil para roubar um ovo de dragão do covil de Brasardente, uma dragoa vermelha. Os aventureiros entregaram o ovo conforme combinado, mas Ervan traiu-os. Em vez de pagar pelo trabalho, ele os assassinou brutalmente e alimentou suas gosmas com os cadáveres dos aventureiros na masmorra;

ONDE ESTÁ O OVO?: Ervan escondeu o ovo de dragão em algum lugar da torre e está esperando que ele ecloda.

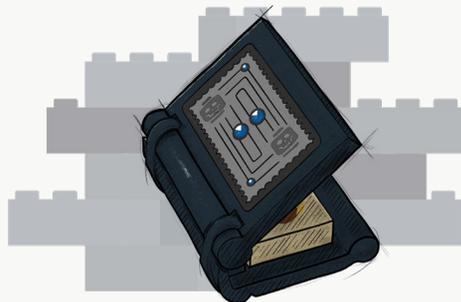
CENA 4: O PORÃO

Certifique-se de que o Porão da torre esteja totalmente montado antes de conduzir esta parte da aventura.

Armadilha de Machado

A porta que leva do porão da torre à masmorra possui uma armadilha. Ao abri-la, uma lâmina de machado balança de cima. Qualquer criatura que esteja na porta quando o machado cair deve ser bem-sucedida em uma JPD ou sofre 2d8 pontos de dano cortante. A armadilha pode ser reiniciada manualmente, mas não se arma sozinha.

O halfling ladino pode desarmar esta armadilha automaticamente, mas somente se estiver posicionado do lado da porta onde a armadilha é visível.



Características do Porão

Utilize o texto a seguir para descrever o conteúdo e os ocupantes do porão:



Vocês alcançaram o fundo da torre, como evidenciado pela escadaria de pedra que se curva para cima. A luz das velas ilumina um par de portas e alguns tesouros espalhados.

Neste porão, encontram-se três esqueletos animados vestidos como aventureiros. Em um canto próximo, há algumas plantas de cores vivas. No centro da sala, flutua um monstro esférico e aterrorizante, com dentes afiados, um olho grande e dez olhos menores em pedúnculos contorcidos.

Saltitante

Os personagens dos jogadores identificam o monstro de muitos olhos como um observador, dotado do poder de emitir um cone invisível de anti-magia de seu olho central. No entanto, este observador não é o que parece ser. Na verdade, é o animal de estimação desaparecido de Alex, uma Fera Refratora chamada Saltitante (LB3, p.81). Ervan utilizou um poderoso pergaminho para transformar Saltitante em um observador(LB3,p.138).

Se Alex acompanhar os personagens dos jogadores, Saltitante demonstra inicialmente uma atitude amigável. O observador flutua em direção a Alex e começa a lambar seu rosto, um sinal claro de que há algo suspeito acontecendo. Se Alex não estiver presente, o observador mostra os dentes e mantém distância, mas não ataca, a menos que seja provocado. Oferecer leite ou chamá-lo de Saltitante altera sua atitude para amigável.

Se Alex ou algum dos personagens dos jogadores puder refletir o cone anti-magia do observador de volta para ele usando um objeto polido, como uma frigideira prateada, o efeito polimorfo em Saltitante é encerrado, restaurando a Fera Transmorfa à sua forma natural. O elfo mago também pode restaurar a verdadeira forma de Saltitante conjurando dissipar magia no observador.

Depois que Alex se reúne com Saltitante, os dois retornam à pousada, confiantes de que os personagens dos jogadores podem lidar com Ervan por conta própria. No entanto, se os personagens dos jogadores pedirem ajuda, Alex e Saltitante se juntarão a eles.

O Caminho Difícil

Os três esqueletos (LB3,p.76) são mortos-vivos: os remanescentes hostis de três membros do Caminho Difícil, o grupo de aventureiros contratado por Ervan para roubar o ovo de dragão.

Esses esqueletos lutam até serem destruídos e carregam o seguinte tesouro:

GUERREIRO: Este esqueleto usa uma couraça peitoral (armadura de placas) +1 e um elmo não mágico, e carrega uma espada da precisão;

LADINO: Este esqueleto carrega uma adaga crítica(LB2,p.110) e usa um anel de invisibilidade(LB2,p.119);

MAGO: Este esqueleto usa uma capa mágica que tem as propriedades de um manto élfico(LB2, p.127).

Após a derrota dos esqueletos, um personagem do jogador pode empregar o pergaminho de magia de falar com mortos, encontrado na cena 3 (se ainda não foi utilizado), para interrogar o crânio de um dos aventureiros falecidos e fazer até cinco perguntas. O crânio sabe as mesmas informações que o encontrado na cena 3.

Plantas Venenosas

As plantas que se desenvolvem no porão apresentam um tom rosado e são altamente venenosas. Qualquer criatura que toque em uma dessas plantas sofre 2d6 pontos de dano venenoso.

Escadaria

Os personagens dos jogadores podem subir as escadas para alcançar os níveis superiores da torre. Se eles subirem as escadas, continue com a cena 5.





Tesouro

Após lidarem com os esqueletos, os personagens podem saquear o porão. Eles conseguem os seguintes tesouros:

LIVRO: Um manual de rapidez nas ações repousa perto de algumas plantas venenosas. Dentro do livro está escondido um pergaminho proteção(LB2,p.117);

MOEDAS: No chão há uma pilha de moedas soltas no valor de 100 peças de ouro;

LANTERNA: Uma lanterna reveladora fica em uma alcova. Enquanto acessa, esta lanterna coberta queima por 6 horas com 1 litro de óleo, emitindo luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. Criaturas e objetos invisíveis serão visíveis enquanto estiverem na luz plena da lanterna. Você pode usar uma ação para abaixar o capuz, reduzindo a luz para penumbra num raio de 1,5metro.;

POÇÃO: No topo das prateleiras altas estão uma poção de cura (maior, similar a LB1,p.163 mas cura 3d8 pontos de vida) e uma poção de heroísmo(LB2,p.115).

CENA 5: A TORRE

Certifique-se de que a Torre esteja totalmente montada antes de conduzir esta parte da aventura. A torre tem três andares, descritos nas seções a seguir.

Primeiro Andar: Santuário

Quando um ou mais personagens dos jogadores chegarem aqui, leia o seguinte em voz alta:

Neste nível da torre, encontra-se um santuário encostado contra uma das paredes. Cinco cabeças de dragão esculpidas adornam a parte superior do santuário, enquanto um orbe verde brilhante repousa no altar. Ao lado, uma chave grande descansa em um pequeno suporte no chão.

Chave Grande

A chave grande destranca a porta da cela da prisão na masmorra (veja a cena 3). Também tranca e destranca a armadilha de alçapão descrita abaixo.

Armadilha de Alçapão

Logo dentro da porta desta sala, exatamente onde se

encontraria para pegar a grande chave de seu suporte, há um alçapão oculto. Qualquer criatura mais pesada que um gato doméstico que pise no alçapão faz com que ele se abra, derrubando a criatura no porão abaixo (consulte a cena 4). A criatura sofre 1d6 pontos de dano contundente devido à queda. Um personagem pode usar a chave grande mencionada acima para trancar o alçapão, impedindo-o de abrir.

Orbe e Trono do Dragão

No altar do santuário repousam um Orbe Dracônico, um poderoso item mágico contendo a essência de um dragão maligno. Porém, seu uso é perigoso. Aquele que controla o orbe pode emitir uma chamada telepática que se estende por 64 km em todas as direções. Dragões malignos dentro desse alcance são compelidos a se dirigir até o orbe, seguindo a rota mais direta possível. Caso o orbe seja utilizado desse modo, apenas Brasardente responde ao chamado, conforme descrito na cena 6.

O próprio dono original da torre construiu o santuário, sendo ele membro de uma organização maligna conhecida como Culto do Dragão. As cabeças de pedra acima do altar retratam Tiamat, a rainha de cinco cabeças dos dragões malignos. As cinco cabeças de dragão atacam qualquer criatura que não seja um dragão ou um draconato que toque o orbe ou o santuário. É feito um ataque com uma jogada de ataque (1d20 + 5). Se o ataque acertar, aquele que disparou o ataque sofre 5d6 pontos de dano perfurante. Se você não estiver usando as regras de OD2, as mordidas das cabeças de dragão acertam automaticamente.

Escadas para o Andar de Cima

Esses degraus sinuosos levam ao segundo andar. Logo abaixo das escadas, há uma pequena alcova contendo uma poção da clarividência(LB2,p.114) e uma aranha negra gigante (LB3, p.114). A aranha ataca qualquer criatura que tente tomar a poção e se defende se for atacada.

Segundo Andar: Oficina Arcana

Neste andar, encontra-se a oficina de Ervan. O feiticeiro maligno está presente quando os personagens dos jogadores chegam, porém, ele rapidamente se retira para o pico da torre. Ao descrever a cena, você pode ler o seguinte texto em voz alta:

Neste espaço estão reunidos todos os elementos de uma oficina arcana: uma vela vermelha, um caldeirão, diversos componentes de magia, pergaminhos e um braseiro aceso feito a partir de um crânio humanoide.

“Vocês de novo não!”, declara com frustração Feliz Rumél. “Por que vocês não vão incomodar outra pessoa?” Com essas palavras, a forma do estalajadeiro trêmula, sendo substituída pela de um feiticeiro vestido de carmesim que pega um pergaminho e desaparece mais uma vez.

Ervan conjura outra magia de porta dimensional e escapa antes que os personagens dos jogadores possam fazer qualquer coisa com ele. Ele leva um de seus pergaminhos de magia consigo (veja “Investigando a Oficina”, abaixo). Os personagens dos jogadores encontram Ervan na cena 6.

Investigando a Oficina

A vela, o caldeirão, os componentes de magia e o bra-seiro em forma de crânio não são mágicos. Em meio a esses itens mundanos estão os seguintes tesouros:

MOEDAS: Ervan deixa para trás uma pilha de moedas no valor total de 100 peças de ouro;

PERGAMINHOS: Empilhados nas mesas estão três pergaminhos de magia (criar mortos-vivos (LB1,p.111), força arcana (LB1,p.116) e tempestade glacial (LB1,p.134)). Antes de desaparecer, Ervan pega um quarto pergaminho: um pergaminho de magia de imobilizar monstro(LB1,p.118).

Terceiro Andar: Câmara de Ovos

Quando os personagens dos jogadores chegarem a este andar, leia o seguinte em voz alta:

A esta altura, não resta muito da torre. Descansando no que restou do terceiro andar há um ovo de dragão cercado por velas acesas.

Ervan posicionou velas ao redor do ovo de dragão para mantê-lo aquecido até a eclosão. Devido à ausência de sua mãe, o filhote leva consideravelmente mais tempo do que o esperado para eclodir, algo que o feiticeiro não antecipou.

O ovo de dragão é claramente visível do topo da torre, onde Ervan decidiu fazer sua última valentia. Se os personagens olharem para cima, avistam Ervan encarando-os. Agora, leia o seguinte em voz alta:

Uma escada se estende pela parede até pouco abaixo do pico da torre, pouco mais do que uma prateleira de pedra onde o feiticeiro está de pé, com um pergaminho na mão. Suas vestes tremulam ao vento enquanto ele olha em sua direção. “Esse ovo é meu!”, ele grita.

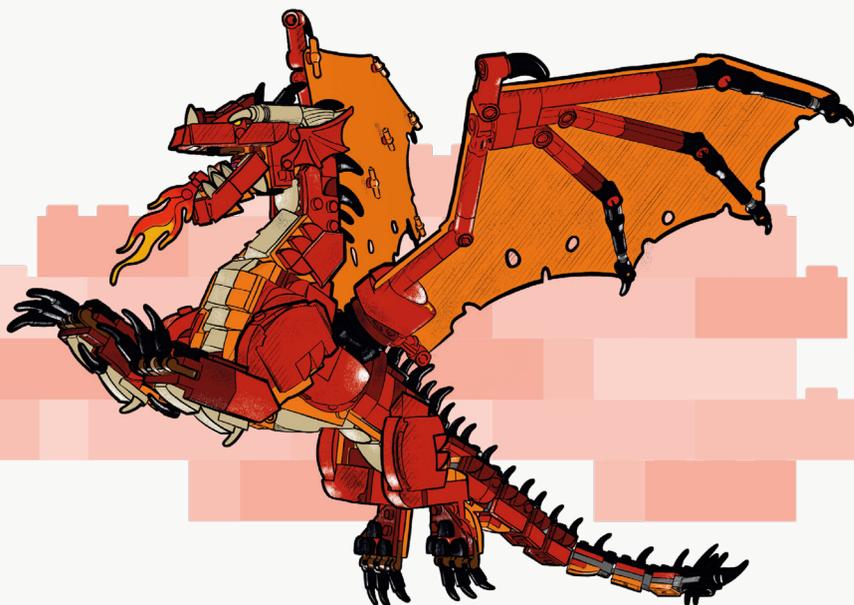
O ovo de dragão demonstra uma surpreendente resistência. O fogo não o afeta, uma queda não o quebra e armas não-mágicas são incapazes de danificá-lo.

Mesmo com a resiliência natural do ovo, Ervan não se arrisca a danificá-lo atacando personagens dos jogadores próximos a ele. Se os personagens pegarem o ovo, Ervan grita: “Ladrões!”. Antes que Ervan possa tomar qualquer medida adicional, Brasardente o avista e voa em direção à torre. Continue com a cena 6.

CENA 6: A DRAGÃO

Nesta cena final, Brasardente chega, procurando no campo por sinais dos ladrões que roubaram seu ovo. A movimentação no topo da torre em ruínas atrai sua atenção:

Um rugido aterrador preenche os céus enquanto um dragão vermelho completamente desenvolvido voa em direção à torre. O feiticeiro maligno empalidece ao avistar a criatura e rapidamente desdobra seu pergaminho.



O desfecho da aventura culmina em uma dupla batalha de chefões. Os personagens enfrentam dois inimigos simultaneamente: Brasardente e Ervan Almacáida. Estratégias inteligentes podem ser empregadas para fazer com que um desses inimigos se vire contra o outro.

Brasardente

Brasardente é uma dragoa vermelha adulta (LB3, p.60) hostil que fala Comum (o idioma dos povos comuns) e Dracônico (o idioma dos dragões). Seus sentidos são excelentes, e é quase impossível esconder algo dela, tal como o ovo. Ela acusa aqueles próximos do ovo de serem ladrões e ameaça queimá-los vivos, a menos que o ovo seja entregue imediatamente a ela.

Não há nada que os personagens possam dizer para acalmar a raiva de Brasardente. A dragoa está convencida de que Ervan os contratou para roubar seu ovo. Com uma ação, um personagem pode tentar redirecionar a ira de Brasardente para Ervan, fazendo um teste bem-sucedido de Carisma muito difícil (-5).

Se Brasardente foi atraída para a torre pelo Orbe Dracônico (veja a cena 5), ela tenta matar quem estiver com o orbe depois que o ovo estiver em segurança sob sua custódia. Se um personagem der de bom grado o orbe a ela, Brasardente recebe o orbe sem dar nada em troca.

Se Brasardente recuperar o ovo, mas parecer prestes a perder a batalha, ela retorna com o ovo ao seu covil na montanha, após avisar os personagens dos jogadores de que assombrará seus pesadelos.

Ervan Almacáida

Ervan Almacáida (consulte a seção “Personagens do Mestre” ao final da aventura para as estatísticas) mira Brasardente com seu pergaminho de magia de imobilizar monstro. Se Brasardente falhar em sua jogada de proteção, ela fica paralisada pela duração da magia e cai no chão, permitindo que Ervan pegue o ovo e fuja. Se Brasardente for bem-sucedida na jogada de proteção, ela ri da “magia insignificante” de Ervan. De qualquer forma, o pergaminho se transforma em pó depois que Ervan o conjura.

Ervan prefere morrer do que desistir do ovo.

CONCLUSÃO

Caso os personagens triunfem sobre Ervan e Brasardente, Alex Jadescoma organiza um banquete festivo que inclui travessas suculentas de asas-quentes. Os personagens são cordialmente convidados a se hospedarem na Estalagem Visão do Horizonte sempre que desejarem.

PERSONAGENS NÃO JOGADORES

Esta seção fornece blocos de estatísticas OD2 para Alex Jadescoma, o draconato estalajadeiro, e Ervan

Almacáida, o feiticeiro maligno. Se você está jogando a aventura sem as regras do OD2, você não precisa desses blocos de estatísticas.



◆ ALEX JADESCAMA ◆

HUMANOIDE MÉDIO, NEUTRO

Taverneiro Draconato aprisionado pelo mago

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	450 XP
TESOURO	NENHUM	MOVIMENTO	9

DV [PV]	CA	JP	MO
58 [9D8+18]	10	9	9

2 X GOLPE ÍGNEO +5 (2D6+3)

1 X SOPRO +5 (4D6)

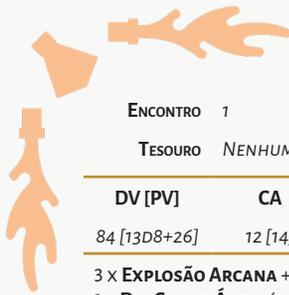
1 X DIA CONJURAÇÃO (CURAR FERIMENTOS, PURIFICA ALIMENTOS E BEBIDAS)



◆ ERVAN ALMACÁIDA ◆

HUMANOIDE MÉDIO, CAÓTICO

Mago que aprisionou o taverneiro e roubou o ovo da Dragoa.



ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 1800 XP

TESOURO NENHUM MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
84 [13D8+26]	12 [14]	10	10

3 X EXPLOSÃO ARCANA +6 (3D6+3)

1 X DIA CHUVA ÁCIDA (4D10), JPD REDUZ

1 X DIA CONJURAÇÃO (PORTAL DIMENSIONAL, ARMADURA ARCANA, LUZ)

SEM REGRAS DE OD2

O sistema a seguir pode ajudá-lo a conduzir a aventura sem regras de OD2. Se você não tiver certeza de como resolver uma situação usando o sistema descrito abaixo, aproveite-o.

Realizando Turnos

Durante cada cena da aventura, as minifiguras se revezam na seguinte ordem, a menos que todos concordem com algum outro modo:

Halfling ladino;

Elfo mago;

Gnomo guerreiro;

Anão clérigo;

Criaturas controladas pelo Mestre.

O Que Pode Acontecer em um Turno

O que as minifiguras podem fazer é limitado apenas pela imaginação dos jogadores. Em cada um dos seus turnos, uma minifigura pode fazer quaisquer atividades que o jogador que controla essa minifigura queira que ela faça, sujeito à aprovação do Mestre. Incentive todos a serem criativos. Aqui estão exemplos de atividades que uma minifigura pode fazer por sua vez:

ATACAR: A minifigura pode tentar causar dano a outra criatura ou a um objeto usando uma magia, uma arma, um elemento do ambiente ou qualquer outra coisa (você decide se isso é possível). Veja “Dano” abaixo para mais informações;

MOVER-SE: A minifigura pode se mover para qualquer área do conjunto que tenha sido construída e esteja acessível (você decide se uma área é acessível);

OUTROS: A minifigura pode tentar realizar algo não explicado de outra forma nesta seção, como forçar a abertura de uma porta trancada, usar a magia salto para pular até o topo de uma parede ou passar sorrateiramente por um monstro sem ser detectada. Se a minifigura tiver uma perícia, magia ou item mágico que possa ajudá-la a realizar o que seu jogador quer fazer, suponha que ela seja bem-sucedida.

Soltar, Pegar ou Mover um Item. A minifigura pode

largar um item que está segurando, pegar um item que não está sendo segurado ou usado por outra criatura ou mover um item que não está sendo segurado ou usado por ninguém (agarrar um item requer uma mão livre. Você decide se um item é grande demais para ser pego ou movido);

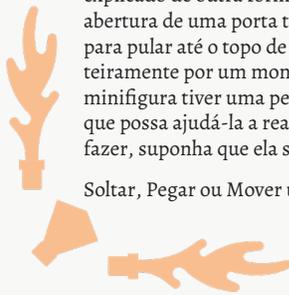
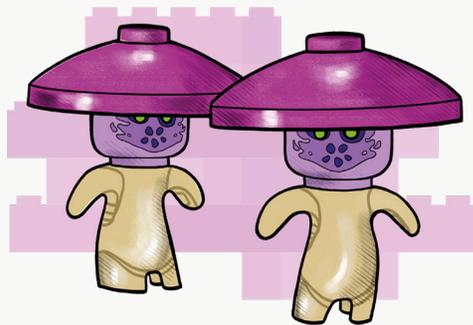
Dano

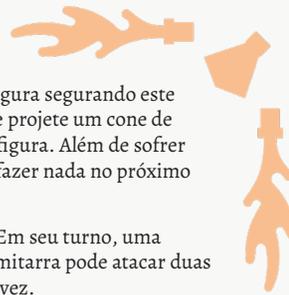
Alex Jadescama, Ervan Almacáida e os personagens dos jogadores têm regras especiais para determinar o que acontece quando sofrem dano (veja “Personagens Especiais”, abaixo). Para todas as outras criaturas, use as seguintes regras.

Quando uma criatura é alvo de um ataque com arma ou magia que cause dano, ou é afetada por outro efeito prejudicial, ela automaticamente sofre uma redução em seus pontos de vida, a menos que haja uma razão específica para isso não acontecer. Você determina a quantidade de pontos de vida que a criatura perde, mas aqui estão algumas sugestões:

- 1 ponto de dano é aplicado caso a minifigura sofra uma queda curta, seja vítima de uma armadilha menor, atacada por uma arma não mágica ou alvo de uma magia causadora de dano de 1º círculo ou inferior;
- 2 pontos de dano são aplicados se a minifigura for submetida a uma queda alta, entrar em uma armadilha mortal, ser atacada por uma arma mágica ou ser alvo de uma magia de 2º círculo que cause dano;
- 3 pontos de dano são aplicados se a minifigura for atingida por uma magia de 3º círculo que cause dano ou algum outro efeito devastador, como o sopro de um dragão, um ataque armado ou um edifício em colapso.

Você determina quantos pontos uma criatura pode perder antes de se render, fugir ou morrer. Uma criatura grande como Brasardente pode suportar muitos pontos de dano, enquanto uma minifigura menor pode ter apenas um ou dois.





Personagens Especiais

Sempre que a minifigura de Alex Jadescama, Ervan Almacaída ou um personagem for alvo de um ataque armado, uma magia que cause dano ou qualquer outro efeito prejudicial, o resultado será determinado por sorteio, utilizando o sistema descrito abaixo:

ALVO VENCE: A minifigura não está machucada;

ALVO PERDE: A minifigura fica caída devido ao dano e deve usar seu próximo turno para se levantar; durante esse turno, não pode realizar mais nenhuma ação. A minifigura pode evitar ficar caída removendo um acessório que esteja usando ou carregando. O item removido é perdido ou destruído; de qualquer forma, ele não está mais em jogo;

UM, DOIS TRÊS, VOCÊ ESTÁ FORA: Qualquer minifigura que fique caída devido ao dano três vezes durante uma cena fica nocauteada (incapaz de agir) até que a próxima cena comece; a mesma regra se aplica a Alex Jadescama. Se todas as minifiguras dos personagens dos jogadores forem nocauteadas quando o turno do Mestre começar, a aventura termina em derrota.

Se Ervan Almacaída ficar caído três vezes durante uma cena, ele se rende, escapa ou morre (à sua escolha).

Julgando Jogadas de Proteção

Sempre que um Personagem do jogador for alvo de um efeito que permita uma jogada de proteção, resolva o resultado com um sorteio usando o sistema descrito abaixo:

O PERSONAGEM DO JOGADOR VENCE: O personagem não é afetado;

PERSONAGEM DO JOGADOR PERDE: O personagem perde uma peça de equipamento que está usando ou carregando. O item é removido do jogo e não pode mais ser obtido. Se o personagem não tiver itens a perder, ele fica caído (veja “Um, Dois Três, Você Está Fora!”, acima).

Usando Itens Mágicos

Itens mágicos estão espalhados ao longo da aventura. Você e os outros jogadores podem inventar efeitos para esses itens, usando as sugestões abaixo para inspiração:

ADAGA CRÍTICA: Se uma minifigura estiver escondida antes de fazer um ataque com esta adaga, ela causa dano adicional.

AMULETO DO DEVOTO: Quando usado como um manual, este incensário mágico destroi automaticamente qualquer criatura morta-viva que atinja.

ANEL DE INVISIBILIDADE: No turno da minifigura, ela pode colocar este anel para ficar invisível ou remover o anel para ficar visível novamente.

CAJADO DO GELO: Uma minifigura segurando este cajado pode fazer com que ele projete um cone de energia gélida em outra minifigura. Além de sofrer dano gélido, o alvo não pode fazer nada no próximo turno dele.

CIMITARRA DA VELOCIDADE: Em seu turno, uma minifigura segurando esta cimitarra pode atacar duas vezes com ela em vez de uma vez.

COURAÇA PEITORAL +1: Armas portáteis não mágicas não podem ferir a minifigura usando esta couraça peitoral.

ESCUDO +1: Uma minifigura equipada com este escudo pode usá-lo para empurrar outra criatura. O escudo também protege contra flechas e ataques de sopra.

ESCUDO SENTINELA: Quem segura este escudo é ótimo em ver e encontrar coisas.

ESPADA DA PRECISÃO: Esta espada é tão afiada que pode cortar madeira e pedra. Ele pode ser usado para quebrar partes de construções e outros objetos grandes.

GRANDE LIVRO DA CONJURAÇÃO: Depois que uma minifigura lê este livro mágico, o livro desaparece, e a minifigura adquire conhecimento especial previamente desconhecido para ela, na forma de um segredo ou dica revelada pelo Mestre.

LANTERNA REVELADORA: Uma minifigura pode usar esta lanterna para ver criaturas e objetos invisíveis.

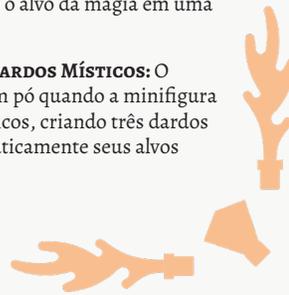
MANUAL DA RAPIDEZ: Depois que uma minifigura lê este livro mágico, o livro desaparece, e a minifigura ganha a capacidade de realizar feitos acrobáticos incríveis pelo resto da aventura.

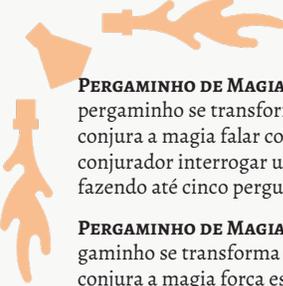
ORBE DRACÔNICO: Três vezes durante a aventura, o orbe pode ser usado para teleportar quem os possui para um local seguro à escolha do titular dentro dos limites do conjunto LEGO® construído. O orbe também tem o poder de invocar dragões malignos, conforme descrito na cena 5.

PERGAMINHO DE MAGIA DE CRIAR MORTOS VIVOS: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia animar mortos, que transforma ossos inanimados em um esqueleto morto-vivo sob o controle do conjurador.

PERGAMINHO DE MAGIA DE ARMADURA ARCANAS: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia armadura arcana em si mesma ou em outra minifigura, envolvendo o alvo da magia em uma armadura mágica.

PERGAMINHO DE MAGIA DE DARDOS MÍSTICOS: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia mísseis mágicos, criando três dardos mágicos que atingem automaticamente seus alvos





PERGAMINHO DE MAGIA DE FALAR COM MORTOS: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia falar com mortos, que permite ao conjurador interrogar um crânio inanimado próximo, fazendo até cinco perguntas.

PERGAMINHO DE MAGIA DE FORÇA ARCANA: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia força espectral, que cria uma ilusão de uma criatura ou objeto. A ilusão dura até o final da cena atual, mas o conjurador pode fazê-la desaparecer antes disso.

PERGAMINHO DE MAGIA DE IMOBILIZAR MONSTRO: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia imobilizar monstro em outra minifigura, impedindo-a de fazer qualquer coisa no próximo turno dela.

PERGAMINHO DE MAGIA DE INVISIBILIDADE: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia invisibilidade em si mesma ou em outra minifigura. O alvo da magia fica invisível até que ataque ou conjure uma magia..

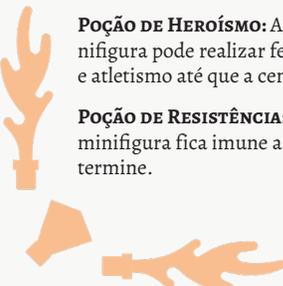
PERGAMINHO DE MAGIA DE PROTEÇÃO CONTRA ALINHAMENTO: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia proteção contra energia, seja em si mesma ou em outra criatura, dando imunidade ao alvo das magias a um tipo de energia (como ígneo ou gélido) até o final da cena atual.

PERGAMINHO DE MAGIA DE TEMPESTADE GLACIAL: O pergaminho se transforma em pó quando a minifigura conjura a magia tempestade glacial, que causa dano a todas as criaturas na área da tempestade.

POÇÃO DA CLARIVIDÊNCIA: Beber esta poção permite que uma minifigura veja ou ouça o que está acontecendo em um local que está além do alcance de seus sentidos. Por exemplo, esta poção pode ajudar uma minifigura a ver o que está do outro lado de uma porta fechada.

POÇÃO DE CURA: Dar esta poção a uma minifigura caída faz encerrar esse efeito, permitindo que a minifigura volte a se revezar. Além disso, a contagem da minifigura por estar caída para a cena atual é redefinida para 0. Como alternativa, se uma minifigura faltando um ou mais pontos de vida beber esta poção, ela recupera um de seus pontos de vida faltantes.

POÇÃO DE CURA (MAIOR): Esta poção é idêntica a uma poção de cura (veja acima), exceto que dois pontos de vida são recuperados em vez de um.



POÇÃO DE HEROÍSMO: Após beber esta poção, uma minifigura pode realizar feitos impressionantes de força e atletismo até que a cena atual termine.

POÇÃO DE RESISTÊNCIA: Após beber esta poção, uma minifigura fica imune a ácido até que a cena atual termine.

POÇÃO DE VELOCIDADE: Após beber esta poção, uma minifigura pode fazer um ataque adicional em cada um de seus turnos e se move mais rapidamente do que o normal. Esses efeitos terminam quando a cena atual termina.

MANTO ÉLFICO: A minifigura pode acionar esta peça de roupa para ficar invisível.



MAPAS RED DRAGON'S TALE

Não pode pagar um conjunto de Lego de \$300? Tenha um mapa gratuito em vez disso! O usuário TessaPresentsMaps do reddit r/DnD fez esse favor à comunidade e criou os mapas.

Eles não são uma cópia exata do modelo, mas tentam capturar o espírito dele a partir de imagens e vídeos, e são fiéis às descrições da aventura.

Foi adicionado algumas escadas para o piso superior da estalagem, além de ocultar a porta dos fundos para o porão. Também foi inserido muito espaço, o modelo é incrível, mas parece apertado.

[Link para os mapas de Red Dragon's Tale](#)

Fichas de Personagem

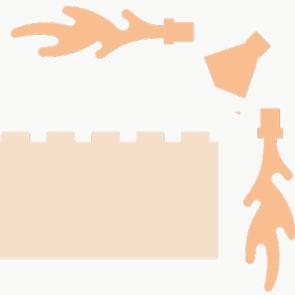
Incluídas aqui estão quatro Fichas de Personagem, uma para cada Personagem do Jogador. Estas fichas são projetadas para jogadores que têm acesso às regras de OD2.

Se você não estiver usando regras de OD2, as seções a seguir de cada Ficha de Personagem ainda é relevante, embora os jogadores devam interpretá-la usando as informações fornecidas:

Ignore os modificadores numéricos.

Equipamento: Somente itens representados como elementos LEGO podem ser usados. Esses itens são marcados com uma adaga (†).

Magias (apenas Clérigo Anão e Mago Elfo): Cada feitiço tem uma curta descrição para ajudar o jogador a imaginar o que a magia pode fazer. Para lançar uma magia, um Personagem do Jogador deve gastar um espaço de magia do nível apropriado.



Lined writing area with 18 horizontal yellow lines.



Lined writing area with 18 horizontal yellow lines.



Lined writing area with 10 horizontal yellow lines.



Lined writing area with 10 horizontal yellow lines.





FICHA DE PERSONAGEM

NOME _____

6

NÍVEL _____

Clérigo

Anão

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

ALINHAMENTO

FOR

FORÇA

14

M.FOR

+1

DES

DESTREZA

10

M.DES

+0

CON

CONSTITUIÇÃO

15

M.CON

+2

INT

INTELIGÊNCIA

8

M.INT

-1

SAB

SABEDORIA

18

M.SAB

+3

CAR

CARISMA

12

M.CAR

+0

CA

CLASSE DE ARMADURA

M.DES

+0

ARMADURA

+4

ESCUDO

+0

14

PV

PONTOS DE VIDA

M.CON

+2

TOTAL

51

PV ATUAIS

51

BA

BASE DE ATAQUE

M.FOR

+1

BASE

3

M.DES

+0

+4

BAC

+3

BAD

JP

JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE

7

RAÇA/CLASSE

M. DES +0

M. CON +1

M. SAB +0

ATRIBUTO

M. DES +0

M. CON +2

M. SAB +3

7

JPD

10

JPC

10

JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
28	0	0

EQUIPAMENTO GERAL

- Martelo de Batalha (1)
- Cota de Malha (1)
- Símbolo divino (1)
- Água Benta (2)
- Traje de exploração (1)

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
15	8

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
6	6

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
17000	27000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
1x	Martelo de Batalha	+4	2d4+1

RAÇA:

Infravisão: 18 metros
 Mineradores
 Vigoroso
 Armas grandes
 Inimigos

CLASSE:

=== 1º Nível: ===
 Magias Divinas
 Afastar Mortos-Vivos
 Cura Milagrosa

IDIOMAS:

comum, anão



FICHA DE MAGIAS DIVINAS

6

NOME _____

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 | 1d6t+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 | -
- **Roupa Encantada** Pes | 1t + 1/n | -
- **Símbolo de Proteção** Toq | P | -





FICHA DE PERSONAGEM

NOME _____

6

NÍVEL _____

Mago

Elfo

ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

ALINHAMENTO

FOR

FORÇA

8

M.FOR

-1

DES

DESTREZA

16

M.DES

+2

CON

CONSTITUIÇÃO

10

M.CON

+0

INT

INTELIGÊNCIA

18

M.INT

+3

SAB

SABEDORIA

13

M.SAB

+1

CAR

CARISMA

12

M.CAR

+0

CA

CLASSE DE ARMADURA

M.DES

+2

ARMADURA

+0

ESCUDO

+0

12

PV

PONTOS DE VIDA

M.CON

+0

TOTAL

19

PV ATUAIS

19

BA

BASE DE ATAQUE

M.FOR

-1

BASE

2

M.DES

+2

+1

+4

BAC

BAD

JP

JOGADA DE PROTEÇÃO

BASE

7

RAÇA/CLASSE

M. DES +1

M. CON +0

M. SAB +0

ATRIBUTO

M. DES +2

M. CON +0

M. SAB +1

10

7

8

JPD

JPC

JPS

EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
10	9	0

EQUIPAMENTO GERAL

- Adaga (4)
- Bordão/Cajado (1)
- Manto (1)
- Grimório (1)
- Pergaminho Armadura Arcana
- Pergaminho Dardos Místico
- Pergaminho Invisibilidade

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
10	6

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
9	9

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
23000	33000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
1x	Adaga	+1/+4	1d4-1
1x	Bordão/Cajado	+1	1d4-1

RAÇA:

- Infravisão: 18 metros
- Percepção Natural
- Gracioso
- Arma Racial
- Imunidades

CLASSE:

- === 1º Nível: ===
- Magias Arcanas
- Ler Magias
- Detectar Magias

IDIOMAS:

comum, élfico, dracônico



FICHA DE MAGIAS ARCANAS

6

NÍVEL

1º MAGIAS POR DIA

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

G M

- ⊙ **R** Abrir 18m | P | -
- ⊙ **N** Aterrorizar 9+3m/n | 1d6t+1/n | JPS
- ⊙ Cerrar Portas 3m | 2d6t | -
- ⊙ Disco Flutuante 1,5m | 6t | -
- ⊙ Enfeitiçar Pessoas 36m | E | JPS
- ⊙ Escudo Arcano Pes | 2t | -
- ⊙ **R** Escuridão E | 12t | JPS
- ⊙ **I** Ilusão E | E | JPS
- ⊙ Ler Idiomas Pes | 2t | -
- ⊙ **R** Luz E | 12t | JPS
- ⊙ Mãos Flamejantes 3m+1/n | Inst | JPD
- ⊙ Mísseis Mágicos 45m | Inst | -
- ⊙ Patas de Aranha Toq | 1t | -
- ⊙ **I** Som Ilusório 9m +1/n | E | JPS
- ⊙ Sono 72m | 4d4t | -
- ⊙ **R** Trancar 18m | P | -
- ⊙ **N** Toque Sombrio Toq | Inst | E
- ⊙ Ventrioloquismo 18m | 2t | -

NOME

2º MAGIAS POR DIA

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

G M

- ⊙ **N** Criar Morto-Vivo Toq | P | -
- ⊙ Detectar Invisibilidade 18m | 2t | -
- ⊙ **R** Escuridão Contínua 36m | P | JPS
- ⊙ Flecha Ácida 45m | Inst | JPD
- ⊙ Força Arcana Toq | 3t | -
- ⊙ **I** Ilusão Melhorada E | E | JPS
- ⊙ Invisibilidade Toq | P | -
- ⊙ Levitação Pes | 6t + 1/n | -
- ⊙ Localizar Objetos 18m+2m/n | 2t | -
- ⊙ **R** Luz Contínua 36m | P | JPS
- ⊙ Per. Extrassensorial 18m | 12t | -
- ⊙ Queda Suave 10m/n | 1 rodada/n | -
- ⊙ Reflexos Pes | 6t | -
- ⊙ Respirar na Água 9m | 24 horas | -
- ⊙ Teia 3m | 48t | -

3º MAGIAS POR DIA

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

G M

- ⊙ Bola de Fogo 72m | Inst | JPD
- ⊙ Clarividência 18m | 12t | -
- ⊙ Dissipar Magia 36m | P | -
- ⊙ **N** Drenar Vida Toq | Inst | JPC
- ⊙ Flecha de Chamas 45m | Inst | -
- ⊙ Imobilizar Pessoas 36m | 1t/n | JPC
- ⊙ Infravisão Toq | 24 horas | -
- ⊙ Invisibilidade 3m 36m | P | -
- ⊙ Invocar Criaturas E | 6t | -
- ⊙ **R** Lentidão 72m | 3t | JPC
- ⊙ **I** Miragem E | E | E
- ⊙ Proteção c/ Projéteis Pes | 12t | -
- ⊙ Relâmpago 54m | Inst | JPD
- ⊙ **R** Velocidade 72m | 3t | JPC
- ⊙ Voo Toq | 1d6t + 1/n | -





FICHA DE PERSONAGEM

6

NOME _____

NÍVEL _____

Guerreiro

Gnomo

 ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

ALINHAMENTO

FOR

FORÇA

18

M.FOR

+3

DES

DESTREZA

12

M.DES

+0

CON

CONSTITUIÇÃO

14

M.CON

+1

INT

INTELIGÊNCIA

15

M.INT

+2

SAB

SABEDORIA

8

M.SAB

-1

CAR

CARISMA

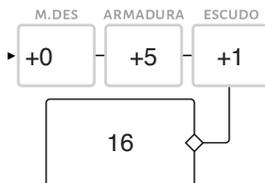
10

M.CAR

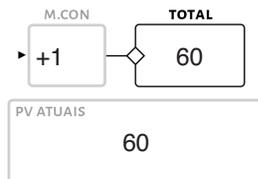
+0

CA

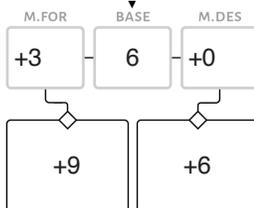
CLASSE DE ARMADURA

**PV**

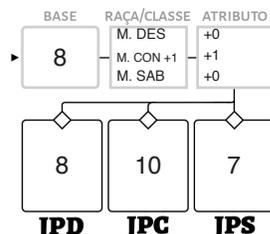
PONTOS DE VIDA

**BA**

BASE DE ATAQUE

**BAC****BAD****JP**

JOGADA DE PROTEÇÃO



EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
10	5	0

EQUIPAMENTO GERAL

- Armadura de Placas (1)
- Espada Longa (1)
- Escudo (1)
- Funda (1)
- Traje de exploração (1)

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
18	9

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
6	6

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
20000	30000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
2x	Espada Longa	+9	1d8+5
2x	Funda	+9/+	1d4+5

RAÇA:

Infravisão: 18 metros
 Avaliadores
 Sagazes e Vigorosos
 Restrições

CLASSE:

=== 1º Nível: ===
 Aparar
 Maestria em Arma

IDIOMAS:

comum, anão, gnômico, élfico





FICHA DE PERSONAGEM

6

NOME

NÍVEL

Ladrão

Halfling

 ORDEIRO NEUTRO CAÓTICO

CLASSE & ESPECIALIZAÇÃO

RAÇA

ALINHAMENTO

FOR

FORÇA

10

M.FOR

+0

DES

DESTREZA

18

M.DES

+3

CON

CONSTITUIÇÃO

10

M.CON

+0

INT

INTELIGÊNCIA

12

M.INT

+0

SAB

SABEDORIA

14

M.SAB

+1

CAR

CARISMA

13

M.CAR

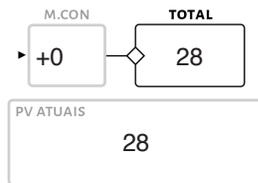
+1

CA

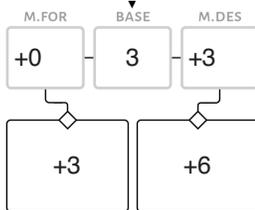
CLASSE DE ARMADURA

**PV**

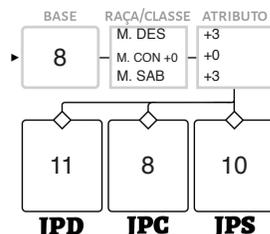
PONTOS DE VIDA

**BA**

BASE DE ATAQUE

**BAC****BAD****JP**

JOGADA DE PROTEÇÃO



EQUIPAMENTOS

PO	PP	PC
15	7	0

EQUIPAMENTO GERAL

- Manto (1)
- Adaga (2)
- Besta de Mão (1)
- Virote (40)
- Espada Curta (1)
- Ferramentas de Ladrão (1)
- Traje de exploração (1)
- Armadura de Couro Batido (1)

CARGA

MÁXIMA	ATUAL
10	8

MOVIMENTO

BASE	ATUAL
6	6

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

ATUAL	PRÓXIMO NÍVEL
14000	24000

ATAQUES & HABILIDADES

ATQ	ARMA	BA	DANO
1x	Adaga	+3/+	1d4
1x	Besta de Mão	+6	-
1x	Virote	-	1d6
1x	Espada Curta	+3	1d6

RAÇA:

Furtivos
Destemidos
Bons de Mira
Pequenos

CLASSE:

=== 1º Nível: ===
Ataque Furtivo
Ouvir Ruídos

IDIOMAS:

comum, halfling

 **Armadilha** 1-4 em 1d6

Detecta e desarma silenciosamente armadilhas em lugares ou objetos.

 **Arrombar** 1-5 em 1d6

Permite destrancar e abrir fechaduras, cadeados, algemas e trancas em geral de forma silenciosa sem danificá-las.

 **Escalar** 1-4 em 1d6

Permite escalar superfícies sem uso de cordas e de forma segura, incluindo as íngremes, lisas e sem apoios para mãos e pés.

 **Furtividade** 1-4 em 1d6

Permite se esconder de maneira imóvel nas sombras, não podendo ser detectado por outros alvos sem o uso de magia.

 **Punga** 1-3 em 1d6

Permite retirar pequenos itens de bolsos, algibeiras, mochilas etc. de outras pessoas, além de realizar pequenos truques de prestidigitação com as mãos.



Old
Dragon
COMPATÍVEL



WIZARDS
OF THE COAST
OFFICIAL LICENSED PRODUCT