





# PRIMEIRA AVENTURA

## Relíquias de Brachian

### Parte I - O forte do Leão

editora  
manticora



**Editora Manticora**  
editora@manticora.com.br  
www.manticora.com.br

#### **Desenvolvimento**

Marcelo Cassaro  
Rogério Saladino  
J. M. Trevisan  
Marcelo Wendel

#### **Capa**

Julio César Leote  
Ricardo Riamonde

#### **Artes Internas**

Julio César Leote  
André Freitas  
Caio Majado

#### **Projeto Gráfico**

Fabio Akio Fugikawa

#### **Diagramação**

Ricardo Wendel

#### **Edição de Texto**

Gisele Roth Saiz

#### **Impressão**

Editora Parma

#### **Distribuição**

Fernando Chinaglia S/A  
Rua Teodoro da Silva, 907  
Grajaú - RJ/RJ  
CEP: 20563-900

#### **Planejamento de Circulação:**

EdiCase - Soluções para Editores  
www.edicase.com.br

## Sumário

Conto Introdutório.....4

Início da Aventura.....6

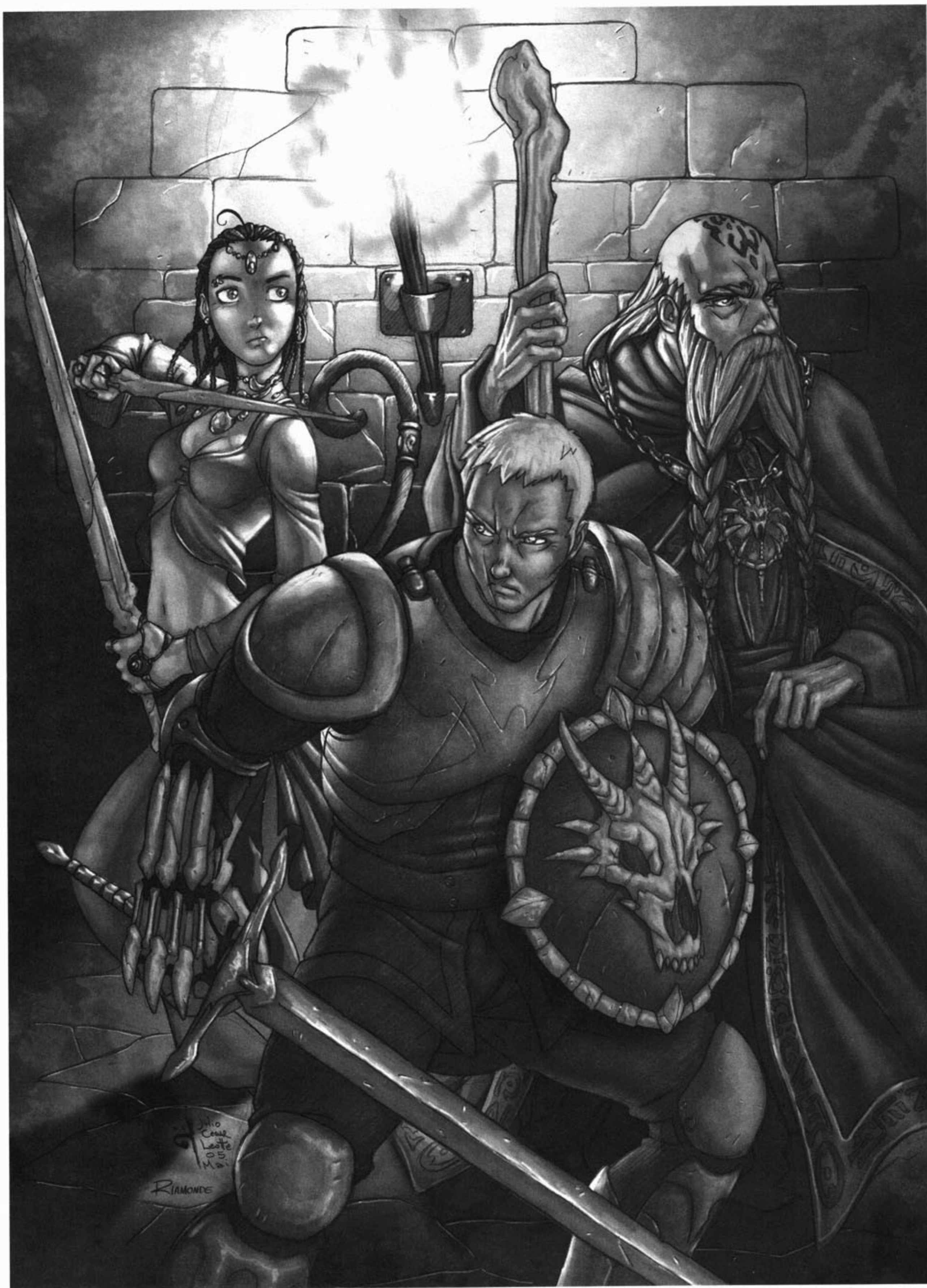
OGL.....34

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons*® criado por Gary Gygax e Dave Arneson e *Dungeons & Dragons*® criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast e usados de acordo com o d20 System License versão 1.0a. Uma cópia desta Licença pode ser encontrada em [www.wizards.com](http://www.wizards.com).

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

**Atenção:** PRIMEIRA AVENTURA não tem representantes em nenhum lugar do Brasil. Ninguém está autorizado a receber valores em nome da Editora Manticora. Todas as ilustrações pertencem à Editora Manticora.



**S**ou um marinheiro diferente. Não possuo a perícia para manobrar barcos nem para dar nós. Não sou destemido como os bucaneiros nem posuo a astúcia de um pirata.

Por outro lado, aprendi a arte da escrita com a mesma facilidade com que os outros aprendem a caminhar no convés de um barco em meio à tempestade. Graças a este dom, guardo as histórias do mar, das areias e das marés. De heróis, vilões, monstros e tesouros.

E foi assim que, ao passar por Corealis, ouvi a jornada dos Heróis da Estrela. Não só de como transformaram o recife em ilha, usando a Estrela-das-Marés, atravessando masmorras com a ajuda das lendárias Relíquias de Brachian, mas de um pouco da vida de cada um deles também.

Que meu relato sirva de inspiração para que novos e nobres aventureiros possam se levantar contra o mal, protegendo as ilhas e os reinos!

Que sigam os passos da sorradeira Greiph, do sábio Movrian e do guerreiro Alock!

Que sigam os passos dos Heróis da Estrela!

— extraído das “Crônicas de Erol Fishhook”.

Alock Veinhard tombou pela segunda vez. A cabeça latejando de dor. O lábio sangrando por um profundo corte vertical feito por uma das garras do monstro.

Seu elmo, até então inexpugnável, havia rolado pelo solo frio da caverna e parado embaixo de uma estalagmite chorosa, que pingava em intervalos regulares. Por um instante, imaginou que o som intermitente das gotas batendo na superfície de metal marcava exatamente o pouco tempo que lhe restava de vida.

A criatura levantou os braços e urrou triunfante. Depois, permaneceu parada como se observasse sua presa imóvel.

A pele do monstro era rugosa e flácida como a de um humano gordo e doente, vítima de alguma moléstia de natureza mágica. Seus dentes eram pontiagudos e afiados. Capazes de destroçar metal, carne e osso. Os cabelos desgrehados, que emolduravam a face redonda e pustulenta, se arrastavam longos até o chão de pedra. Estranhamente, os olhos destoavam do resto. Eram azuis e límpidos como as águas do rio Ipeck-Akuanya, que cruzava boa parte da Ilha Nobre.

Mas nada disso interessava ao guerreiro.

Seu objetivo, o motivo que o havia feito seguir desde as Planícies de Vrionn até as profundezas das Cavernas de Horph, balançava despreocupadamente no pescoço do monstro, pendendo de uma fina corrente prateada: o *Medalhão das Sete Luas*.

Contavam os antigos escritos que, numa noite, a bondosa rainha Meik havia sido raptada na calada da noite por um terrível monstro que tencionava roubar o medalhão e nunca mais foi vista. Isto havia acontecido há dois séculos.

Em Vrionn, a história podia variar dependendo de com que se falava. Mesmo a descrição do *Medalhão das Sete Luas* era vaga e imprecisa. Tudo o que se sabia é que sete luas marcavam sua face.

Apesar de tudo isso, o item ainda era tido como um símbolo da nobreza e status do povo de Vrionn. Era o marco

da união de famílias rivais que haviam deixado de lado suas diferenças, mas que ameaçavam retomar suas atitudes hostis após tanto tempo sem o item que selava o contrato de paz entre todas elas.

Justamente por isso precisava levar a jóia de volta.

Alock permaneceu deitado, imóvel. A criatura observou por mais alguns segundos e, com uma velocidade espantosa para um ser tão grande, debruçou-se sobre o guerreiro. A boca aberta, babando de antecipação. Os braços se aproximando lentamente do pescoço do guerreiro. As garras afiadas roçando sua pele alva.

Antes que o pior viesse a acontecer, Alock girou o corpo, afastando o monstro e, ao mesmo tempo, cravando-lhe fundo a lâmina de sua espada longa. O monstro se contorceu, tentando virar-se, mas o guerreiro agiu rápido e, num único puxão, estourou a corrente que prendia o medalhão.

Uma estranha força, uma névoa azulada tomou conta do terrível ser deitado no solo rochoso. Suas formas começaram a mudar, a encolher, a moldar-se num belo corpo de mulher. As únicas coisas que permanciam inalteradas eram os belos e estranhos olhos azuis.

Aquela era a rainha Meik.

Ao contrário do que se contava, ela própria havia roubado o medalhão e fugido. Meik havia descoberto que o medalhão tinha poderes mágicos ocultos, e tomou-o para si. Mas, para a infelicidade da rainha, o item mágico havia reconhecido a chama da ganância em sua alma e usara de suas propriedades para transformá-la no monstro que sempre fora internamente.

Meik morreu no solo da caverna, finalmente livre da maldição que trouxera sobre si mesma. Seu corpo transformou-se em cinza levada pelo vento. Sua tragédia havia terminado, dois séculos depois de seu início.

\* \* \*

Alock Veinhard foi recebido como herói em Vrionn.

Os patriarcas das famílias nobres usaram o medalhão entregue por ele para selar um novo pacto de paz e prosperidade que, acreditavam, duraria eras e mais eras.

Em troca, deram ao herói os itens mais preciosos da corte de Vrionn: duas das lendárias *Relíquias de Brachian*. A *Manopla* e o *Escudo*, que antes haviam pertencido ao terrível tirano que trouxe o terror e a morte aos Reinos de Moreania.

Encerradas as festividades, o guerreiro partiu, cavalcando pelas estradas poeirentas das planícies.

E, mesmo com toda a gratidão do povo de Vrionn, Alock só deu sua missão por encerrada quando finalmente chegou ao litoral da ilha e tirou da surrada algibeira o verdadeiro Medalhão das Sete Luas.

Cuidadosamente, amarrou a jóia a uma grande pedra e atirou-a no mar, olhando atento enquanto o item afundava velozmente, tragado pelas águas do oceano.

O acordo em Vrionn havia sido restaurado com uma réplica rústica, mas convincente. Ninguém mais seria corrompido pela magia do Medalhão das Sete Luas. Tudo estava em paz novamente.

Satisfeito, Alock Veinhard montou em seu cavalo e retomou a estrada, deixando para trás apenas a memória de seus feitos.

## Prefácio

Ouvir histórias de aventuras sempre foi algo que me cativou desde criança.

Quando tinha a oportunidade de ler um livro ou ver um filme que trazia heróis, monstros e magia, ficava fissurado e sentia como se estivesse entrando naquele mundo fantástico. Mas algo faltava. Apesar de me imaginar naqueles lugares de fábula ainda era mero espectador das lutas entre guerreiros e dragões, dos poderes mágicos dos feiticeiros e das paisagens incomuns. Eu queria fazer parte da história e essa insatisfação me levou a procurar por outras fontes de fantasia. Foi quando me apresentaram o RPG.

O Role Playing Game, ou jogo de interpretação, era exatamente o que procurava. Eu podia ouvir e contar histórias de fantasias, criar um personagem do meu jeito, que participava efetivamente do enredo, podendo até mudar os rumos da narração. Estava vivendo de fato todas as aventuras de que tanto gostava, podia ser um guerreiro que salvaria uma cidade de monstros, um mago que criaria um castelo voador ou qualquer outro herói que pudesse imaginar. Essa diversão me conquistou de imediato e até hoje jogo RPG. Para mim é um passatempo maravilhoso, que me permite usar minha imaginação e interagir com meus amigos.

Por considerar esse jogo uma atividade saudável, prazerosa e enriquecedora, resolvi trabalhar neste ramo. Desenvolvi inúmeros livros e revistas de RPG, mas tive maior satisfação ao participar da criação de PRIMEIRA AVENTURA. Este RPG básico, constituído de um GUIA DO JOGADOR e um GUIA DO MESTRE, vem sendo importante para oferecer fácil acesso ao jogo de interpretação. Seu caráter simples e preço acessível buscam a disseminação desse hobby e, conseqüentemente, o aumento do número de praticantes vivendo aventuras com amigos.

E, por falar de amigos, não seria possível para a Editora Mantícora lançar PRIMEIRA AVENTURA e outros títulos não fosse a união de nosso grupo com um trio já conhecido no RPG nacional. Falo de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan. Eles foram os responsáveis pela criação original de 1ªA, então formatado e completo por Ricardo Wendel, Fabio Fugikawa e Gisele Roth Saiz.

Com esse novo time de profissionais, a Mantícora se revitalizou e o desejo de alimentar os jovens com entreterimento, cultura e fantasia tornou-se nossa maior meta. Por essa razão, também preparamos a série RELÍQUIAS DE BRACHIAN, cujo primeiro volume — O FORTE DO LEÃO — você tem em mãos. A primeira de uma série de cinco histórias, próprias para PRIMEIRA AVENTURA e também outros jogos de fantasia que usam dados de vinte lados.

Espero que gostem de superar os obstáculos e situações que oferecemos aqui.

Boa sorte e bom divertimento!

Marcelo Wendel

## Introdução

O FORTE DO LEÃO é uma aventura para quatro a seis personagens de 1º nível. Uma vez concluída, os personagens bem-sucedidos recebem Pontos de Experiência (XP) suficientes para avançar até o 2º nível.

Qualquer combinação de personagens pode participar da aventura, mas recomendamos que a equipe seja formada pelos seguintes membros: dois a três Combatentes (bárbaro, guerreiro, monge e/ou paladino), um Conjurador arcano (mago ou feiticeiro), um Conjurador divino (clérigo ou druida) e um a dois Especialistas (bardo, ladrão e/ou ranger).

A aventura O FORTE DO LEÃO pode ser usada isoladamente. No entanto, ela também é parte da pentalogia RELÍQUIAS DE BRACHIAN, uma saga formada por cinco aventuras que levam do 1º ao 5º nível.

## Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o GUIA DO JOGADOR e o GUIA DO MESTRE do jogo PRIMEIRA AVENTURA; ou com o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros do jogo Dungeons & Dragons.

Esta aventura, assim como os outros quatro títulos que formam a série RELÍQUIAS DE BRACHIAN, foi preparada para ser conduzida em REINOS DE MOREANIA — sendo que O FORTE DO LEÃO é uma excelente forma de iniciar uma campanha em Moreania. Este cenário é descrito mais detalhadamente na revista DRAGONSLAYER nº1.

As histórias são baseadas em certas características exclusivas de Moreania (veja o quadro adiante), como um grande número de ilhas, humanos com traços de animais, e a não-existência de semi-humanos (elfos, anões, halflings...). No entanto, um Mestre pode conduzir todas as aventuras da pentalogia em qualquer outro cenário sem dificuldade, com adaptações ligeiras (por exemplo, permitindo as raças normais de D&D como personagens jogadores de forma normal).

Os três Heróis da Estrela, mencionados constantemente ao longo da pentalogia, são descritos em detalhes na revista DRAGONSLAYER nº2. Embora não seja essencial, é recomendado que o Mestre se familiarize com estes personagens.

A revista DRAGONSLAYER também oferece numerosas regras adicionais para jogadores e Mestres de PRIMEIRA AVENTURA.

## Histórico da Aventura

Nos dias de hoje, Corealis é uma das inúmeras ilhas povoadas que formam Moreania. Mas nem









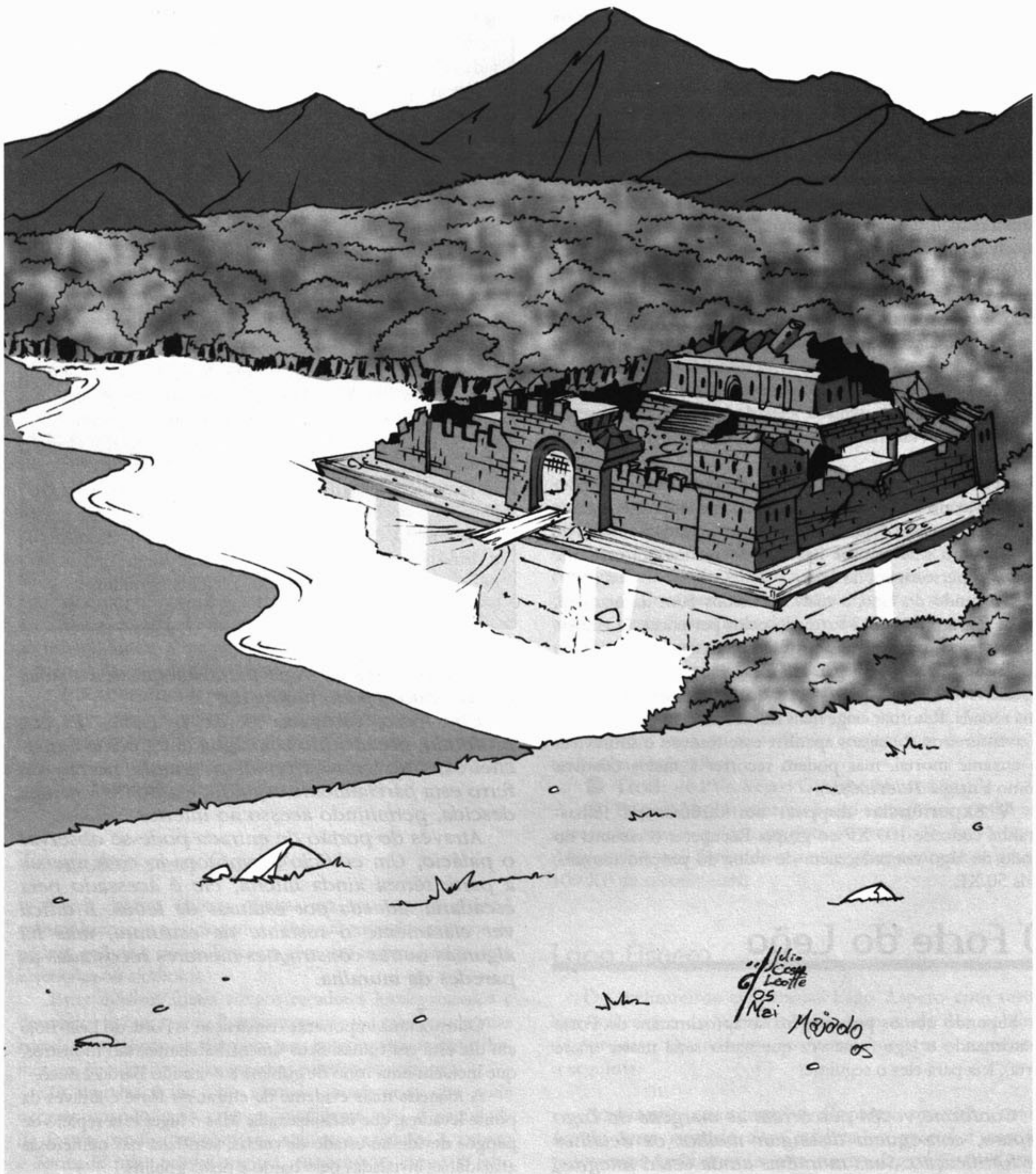












## 1. Entrada/Ponte Levadiça

*A ponte levadiça está abaixada, permitindo a entrada até o interior das muralhas. Tem 6m de largura e mais de 10m de comprimento, feita de grandes toras presas por barras de ferro.*

*O aspecto da madeira denuncia seu estado podre, e as barras enferrujadas estão perigosamente dobradas. A ponte era suspensa por grossas correntes, mas estas estão quebradas e caídas no fosso. Também pode-se ver duas guaritas laterais, de onde pendem os restos das correntes.*

*A muralha se estende para os lados até terminar em torres. A torre esquerda está em melhores condições, ainda com suas janelas altas e estreitas: eram seteiras, onde os arqueiros podiam disparar contra os invasores. A torre direita desmoronou.*

As correntes que permitiam içar a ponte estão quebradas, e o portão de ferro emperrado. Não há como fechar a entrada do forte.

O estado da ponte é muito precário. A madeira está podre, e os reforços metálicos estão enfraquecidos pela ferrugem. Um personagem bem-sucedido em um teste de Observar (CD 15) ou Conhecimento (arquitetura, CD 12) pode encontrar pontos mais resistentes que permitam a passagem do grupo.

Caso contrário, qualquer pessoa pesando mais de 80kg (incluindo equipamento) que tente atravessar fará a ponte desabar quando chegar à metade. Quem estiver na ponte deve então ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 12) para não sofrer 1d6 pontos de dano pela queda. Personagens bem-sucedidos não sofrem dano, mas mesmo assim caem no fosso (veja adiante a área 2).

Há um kobold dormindo na torre esquerda. Faça para ele um teste de Ouvir (CD 20) a cada dez minutos, ou sempre que os personagens fazem algum barulho (como desmoronar a ponte). Se acordar, o kobold avistará os invasores e usará a seteira para atacá-los com flechas. Este kobold recebe um bônus de +8 em sua CA devido à proteção oferecida pela seteira. Para mais detalhes, veja a área 4.

Existe a possibilidade de escalar a muralha. Para isso um teste de Escalar (CD 15) deve ser feito, uma falha por mais de 10 pontos ocasionará uma queda, cuja consequência será 1d6 pontos de dano e ainda fará com que o personagem mergulhe no fosso (ver o item "2. Fosso", para mais informações).

🗡 **Experiência:** passar pela ponte sem cair dá 50 XP.

## 2. Fosso

*Existe um fosso de proteção escavado à volta do forte. Tem em média 6m de largura. É difícil dizer a profundidade, pois a água está podre. Bolhas pegajosas estouram na superfície viscosa, que lembra piche.*

Os personagens podem chegar ao fosso caindo da ponte (área 1) ou descendo voluntariamente. A água

não é profunda (menos de 1m), não oferecendo risco de afogamento, mas está contaminada. Este fosso foi habitado por um cubo gelatinoso, que devorava restos lançados aqui pelos monstros. Um dia o monstro morreu, e sua massa coloidal misturou-se à água, resultando em uma gosma repulsiva e infecciosa.

Qualquer personagem que entre em contato com esta água deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 10) ou contrairá uma doença semelhante à Febre do Carniçal: a doença se manifestará em 1 dia, causando a perda de 1d4–1 pontos de Constituição e Destreza por dia. A vítima deve fazer um novo teste de Fortitude todos os dias para evitar novas perdas, mas vai curar-se apenas quando conseguir dois sucessos seguidos. Caso sua Destreza ou Constituição chegue a 0, a vítima morre. Personagens com o talento Aura Sagrada são imunes a esta doença.

## 3. Guaritas

As guaritas são acessadas apenas pela porta que leva ao pátio interno do forte. As portas estão abertas.

*A pequena sala está vazia, apenas um mecanismo enferrujado ocupa o lugar. Pode-se ver que um jogo de alavancas, engrenagens e correntes controlavam o portão de entrada e a ponte levadiça.*

Os mecanismos que permitiam erguer e baixar o portão e a ponte levadiça não funcionam mais, estão estragados há tempos. As engrenagens estão emperradas e recobertas de uma espessa camada de ferrugem.

Em cada guarita, um teste bem-sucedido de Procurar (CD 16) revela que uma adaga foi usada para prender a engrenagem primeiramente, essa adaga está estragada, mas em sua empunhadura existe uma pequena esmeralda (no valor de 100 PO). É possível remover as adagas com testes de Operar Mecanismos (CD 20), mas isso provoca a queda do portão, que não poderá ser erguido novamente.

## 4. Vigia na Torre

Das quatro torres de vigia, esta é a única que ainda mantém parte da estrutura intacta. Seu nível térreo pode ser acessado por uma porta que leva

chão. Em caso de falha, um personagem com as duas mãos livres ainda pode tentar se agarrar à borda com um teste de Força (CD 8). Falhar em ambos os testes provoca uma queda que causa 1d6 pontos de dano.

Na torre vive um kobold subordinado do Bardo Louco. Seu trabalho é vigiar a entrada, mas na verdade o bicho passa grande parte do tempo dormindo. Ele acorda apenas se tiver sucesso em um teste de Ouvir (CD 20) a cada dez minutos, ou cada atividade barulhenta dos aventureiros.

O kobold atacará intrusos na área 1 com seu arco curto, com um bônus de +1 por sua posição elevada. Ele ainda recebe um bônus de CA+8 contra ataques vindos de fora, pela proteção da seteira. O kobold cessa de atacar se acabarem suas 20 flechas, se os intrusos saírem de alcance ou se conseguirem entrar no pátio interno. Neste último caso, ele se esconde dentro da torre (no andar superior) e espera a entrada de alguém.

Para alguém que entre pelo andar térreo perceber o kobold escondido exige um teste de Observar (CD 25) devido ao excelente esconderijo; vindo pelo andar superior, a dificuldade cai para CD 16. Personagens que não percebam o kobold estarão sujeitos a um ataque surpresa, com flechas ou espada curta (ambos com bônus de +1).

**Kobold:** ND ½; LM; DVs 1d6; PVs 4; Inic +1; Desloc 9m; CA 15, toque 12, surpresa 14; Ataques: +1 espada curta (1d6-1) ou +2 arco curto (1d6); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Sensibilidade à Luz; Fort +2, Ref +3, Von -1; For 8 (-1), Des 13 (+1), Cons 10, Int 10, Sab 9 (-1), Car 8 (-1); **Perícias:** Arte da Fuga +3, Equilíbrio +3, Escalar +3, Esconder-se +8, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +5; **Talentos:** Esquiva, Prontidão; **Equipamento:** arco curto, 20 flechas, espada curta.

**Experiência:** derrotar o kobold pelo lado de fora (na área 1) concede 200 XP; pelo lado de dentro, 100 XP.

## 5. Torres Destruidas

*Esta torre outrora usada para vigiar os arredores do forte está totalmente desmoronada. O teto e a laje do andar superior sucumbiram, e destruíram a escada circular que dava acesso ao piso de cima. Apenas escombros e detritos se espalham pelo chão.*

Estas torres estão totalmente destruídas. Não é possível percorrer o andar de cima. Todas as passagens estão abertas.

As torres não contêm nada interessante, mas o Mestre pode incluir poções de *Curar Ferimentos Leves* (1d8 +5 PVs) escondidas (Procurar, CD 15) para ajudar os jogadores; ou ninhos com 1d4+1 ratos gigantes para atrapalhar. Ambos são descritos no GUIA DO MESTRE.

**Experiência:** derrotar ratos gigantes concede 35 XP cada.

## 6. Pátio Interno

*O amplo pátio interno de terra batida abriga diversas edificações. A mais imponente, ao centro, é o Palácio da Ordem do Leão Valente. Toda a cobertura, torres e andares superiores ruíram, restando apenas o pavimento térreo. A entrada*

*do palácio é marcada por uma escadaria e duas estátuas de leões em mármore branco, posicionadas como se estivessem guardando o local.*

*No pátio, há restos de construções menores, muitas totalmente arruinadas. Aquelas que ainda oferecem alguma integridade ficam no lado oeste. Parecem ser um estábulo, um templo e duas casas térreas com telhado de sapé.*

Durante cada hora em que os personagens circulam pelo pátio, pode ocorrer um Encontro Aleatório de ND 1 (veja no GUIA DO MESTRE).

**Experiência:** cada encontro de ND 1 dá 100 XP.

## 7. Passadiços

*Estas plataformas de madeira seguem toda a extensão das muralhas, na altura certa para que um humano consiga observar acima dos enormes muros. Antigamente, eram conectados pelas torres, mas estas tombaram. Agora, os passadiços só podem ser alcançados pelas escadas que levam ao pátio interno.*

Não há nada nos passadiços, mas os lacaios de Mineh montaram armadilhas ao longo deles. Nos pontos onde há uma "P" existem pisos falsos que, quando pisados, levam a uma queda.

**Fosso comum (ND 1).** A abertura é escondida por um alçapão. Tem 6m de profundidade e uma queda causa 2d6 pontos de dano. Reflexos (CD 20) para evitar. Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar (emperrando ou cobrindo a abertura).

**Experiência:** passar pelas armadilhas sem ativá-las rende uma recompensa de 100 XP cada.



*Este palácio poderia ter sido maravilhoso antigamente, uma verdadeira obra-prima arquitetônica com vários andares, porém agora é somente uma ruína. Resta apenas o piso térreo, que pode ser alcançado por de uma escadaria. No final da escada, acima da porta, há um lema: "Força e Coragem".*

*Duas grandiosas estátuas de leão, do tamanho de animais reais, repousam nas laterais da escada. Elas movem suas cabeças e olham para vocês...*

As estátuas são uma armadilha mágica, construída pelos antigos habitantes do forte. Elas sentem a presença de auras malignas, como se tivessem o talento Detectar o Mal.

Se houver entre os aventureiros alguém de tendência Maligna (ou carregando um item amaldiçoado), as estátuas sopram pelas bocarras uma nuvem de gás venenoso (uma armadilha de ND 2). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar. O veneno causa a perda de 1d6 pontos de For, Des e Cons; teste de Fortitude com CD 18 para evitar.

As estátuas podem ser danificadas apenas com armas mágicas +2 ou melhores. Elas movem suas cabeças acompanhando o grupo mas, se não houver pessoas ou itens malignos, não fazem mais nada.

As portas duplas no final da escada estão fechadas, mas não trancadas.

✚ **Experiência:** 200 XP por sobreviver à armadilha, caso ela dispare.

## 12. Hall

*Quando entram no palácio, vocês se deparam com um amplo salão. Tochas presas nas paredes se acendem como por mágica, revelando outra porta dupla ao norte e duas portas simples a leste e oeste. O local está completamente vazio, exceto por quadros e tapeçarias puídas espalhadas desordenadamente nas paredes.*

*Um grande espelho com moldura dourada está fixado ao sul da parede leste. Tudo está recoberto por uma fina camada de pó.*

Este hall servia para receber visitantes, pedidos de ajuda ou realizar julgamentos de criminosos. Sendo uma área de grande circulação, o salão não contava originalmente com nenhum tipo de mobília, exceto quadros e tapeçarias. Aquelas que ainda restam exibem figuras de leões, além de guerreiros com faces de leões.

O espelho é mágico. Uma pessoa diante dele pode "ver" qualquer doença ou maldição que esteja em seu corpo, mesmo que não esteja sentindo nada nem sofrendo qualquer efeito evidente. A doença aparece na forma de vermes ou pústulas verde-escuras.

O funcionamento do espelho pode ser desvendado com um teste de Conhecimento (Arcano) (CD 14), Conhecimento de Bardo (CD 20) ou pela da inscrição em idioma celestial na moldura. Note que o espelho pode ajudar jogadores que estejam doentes por cair no fosso (área 2), uma vez que a doença só aparece no dia seguinte.

Removidos de seus suportes, as tochas e o espelho deixam de funcionar. Só voltam a ser úteis quando devolvidos ao lugar original.

✚ **Experiência:** 50 XP de recompensa por descobrir como o espelho funciona.

## 13. Salão de Festas

*Este salão apresenta numerosas mesas redondas, cercadas de cadeiras, mas com bastante espaço livre no centro. Um imenso e belo lustre de cristal ornamenta o teto; subitamente todas as velas se acendem no momento em que vocês entram, iluminando o ambiente.*

*Aqui também as paredes são repletas de quadros, tapeçarias e cortinas estragadas. Está tudo muito empoeirado, parece que ninguém entra aqui há séculos. Há uma porta entreaberta na parede norte.*

Exceto pelas muitas mesas e cadeiras, o salão está quase vazio. Mas há uma pequena e bela harpa repousando sobre um suporte, atrás de uma cortina (Procurar, CD 12). Caso seja apanhada ou apenas tocada por uma criatura viva, a harpa mágica começa a emanar uma bela e tranqüila melodia durante 10 minutos.

A Harpa de Djanina nunca toca duas vezes a mesma música e vale 300 peças de ouro. Ela ainda funciona normalmente caso seja removida, e oferece um bônus de +2 para testes de Atuação enquanto toca. A harpa não cessa de tocar enquanto está em contato com um ser vivo (mas pode ficar em silêncio quando manuseada com luvas ou guardada em mochilas).

✚ **Experiência:** 30 XP por encontrar a harpa.

## 14. Sala de Julgamentos

*Ao abrirem a porta, candeeiros recostados nos cantos da sala se acendem.*

*O lugar parece um pequeno tribunal: há um palanque para o juiz, um banco para o júri, uma cadeira para o réu e um auditório. A mobília é feita de madeira escura. Sobre a mesa do juiz há um martelo e um grande livro. Uma outra porta*

## 15. Sala do Trono

Todas as portas para esta sala estão trancadas. Abri-las exige um teste de Abrir Fechaduras (CD 20) ou Força (CD 25). Também é possível despedaçá-las com armas (as portas têm 50 PVs cada).

*Esse deve ser o maior aposento do palácio. Além da porta pela qual entraram, há também outras duas. A iluminação é difusa, sem tochas ou velas como nos outros ambientes. Ao norte a parede se inclina em um ângulo fechado e depois recua em direção ao centro da sala.*

*Um majestoso trono de pedra se recosta no recuo da parede norte. Uma criatura humanóide no trono parecia estar meditando. Com a chegada de vocês, ele se levanta. Por suas feições felinas, olhos amarelos luminosos e juba farta, parece ser um homem-leão. Um tipo de gente comum em Moreania.*

Este humanóide, de nome Sir Hellon Finäwe, talvez seja o último integrante vivo da Ordem do Leão Valente.

Sir Hellon estava em peregrinação pelos reinos. Voltou recentemente, encontrando o forte destruído e nenhum sinal de seus companheiros. Impotente, trancou-se na sala do trono, esperando pelo retorno de alguém. Estava em transe de meditação, para não envelhecer nem precisar de água ou comida. Acaba de ser despertado pelos aventureiros.

Embora tenha sido um cavaleiro valoroso, o homem-leão não está bem. Encontrar o Forte do Leão destruído e seus amigos desaparecidos foi um grande choque, que abalou sua sanidade. Com seu transe interrompido, ele estará surpreso com a chegada dos heróis, recebendo-os com desconfiança e hostilidade.

Caso os aventureiros estejam carregando qualquer item encontrado no castelo (especialmente a espada de Lorde Heixvar Fillenson; veja a área 11), o leão reconhece o tesouro e ataca:

**— Malditos! Foram vocês que destruíram a ordem! Então morram! Assim como mataram Lorde Heixvar!**

Se ninguém tiver tesouros do castelo, e com um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD 16), o leão adotará uma postura mais amistosa. Mas ele tem dificuldade em lembrar do passado, perdeu a noção do tempo e não pode oferecer nenhuma dica útil. Apenas dirá que voltou de uma missão e encontrou tudo destruído.

Caso a Diplomacia falhe, há chances iguais (50%) de que Hellon ataque ou fique amigável.

Uma vez amigo, o homem-leão se oferece a ajudar caso os aventureiros revelem sua missão. Se os jogadores assim quiserem, preencha uma Ficha de Personagem para Hellon com suas estatísticas e entregue para os jogadores, que poderão controlá-lo. Atenção: o leão é um NPC, os jogadores não podem forçá-lo a fazer coisas arriscadas e estúpidas (como avançar na frente sempre que entram em um lugar perigoso). Se isso acontecer, interfira dizendo que "Hellon não aceita fazer isso".

Se um novo jogador quer participar da aventura após ela ter sido iniciada, ele poderá jogar com Hellon (que é um Combatente de 1º nível). O mesmo vale para algum jogador cujo personagem tenha morrido.

A sala esconde uma passagem secreta atrás do trono. Um teste de Observar (CD 25) ou Procurar (CD 20) revelam a passagem. Arrastando o trono, uma escada se torna visível, levando para os subterrâneos do forte. Hellon sabe sobre esta passagem, dispensando testes se ele estiver no grupo.

✂ **Experiência:** 100 XP por vencer Hellon em combate, ou então convencê-lo a não lutar.

## 16. Biblioteca

A porta a sul está aberta, a porta a leste está trancada.

*Quando entram no salão, vocês logo percebem que se trata de uma biblioteca. Infelizmente, o colapso do palácio permitiu que água e umidade invadissem o recinto, provocando enorme estrago nos livros.*

*Além de prateleiras com livros embolorados, uma mesa redonda de madeira é cercada por bancos de leitura, no centro da mesa um globo mágico de vidro emite uma forte luz. A oeste há uma passagem que leva até uma escada, mas esta desmoronou e não permite mais acesso aos andares superiores, caso houvesse ainda algum.*

Quase todos os livros estão imprestáveis, mas com um teste de Procurar (CD 16) é possível achar um estojo de couro bem fechado, contendo dois pergaminhos mágicos. Um deles, divino, contém *Curar Ferimentos Leves* (2 vezes), *Benção* e *Escudo da Fé*. O outro é um pergaminho arcano com as magias *Compreender Idiomas*, *Detectar Magias* (2 vezes) e *Sono*.

Examinado de perto, o globo de luz mostra uma pequena criatura alada aprisionada. Quando quebrado, ele liberta uma fada feita de luz. A criaturinha mágica agradecida transforma uma das tochas nas paredes em uma *Tocha de Chama Contínua*



Uma gravura exibe uma estrela de vidro, chamada *Estrela-das-Marés*. Segundo as anotações, ela teria sido criada pelo poder de seis itens mágicos que pertenciam a Brachian, o Imbatível. Os seis itens teriam sido divididos entre os três Heróis da Estrela, famosos por salvar Corealis de uma invasão de demônios marinhos.

A última informação que se pode extrair das velhas inscrições é o paradeiro de Greiph; ela seria, hoje, líder de uma guilda de aventureiros na cidade de Otebo.

## As Masmorras do Forte

Existem três acessos possíveis para os subterrâneos do forte. Um deles fica no mausoléu (área 11), outro atrás do trono no palácio (área 15), e o terceiro através de um túnel construído por Fargh, o chefe goblin. Este último fica no exterior e está bem camuflado: deve-se ter sucesso em um teste de Observar (CD 20) para notar a entrada. Dificilmente os jogadores usarão esse túnel para entrar no Forte do Leão, mas podem mais tarde usá-lo para sair.

### 18. Catacumbas

*A luz que trazem consigo revela um salão repleto de túmulos de pedra e urnas funerárias.*

*O local parece ser uma imensa catacumba. Alguns caixões foram violados, e pedaços de ossos se espalham pelo chão. O fedor é insuportável.*

*No canto sudeste, um som de mastigação é fracamente audível. Um vulto parece se levantar, sua forma encurvada avança na direção de vocês. Sob a luz ele se revela como um humanóide de pele azulada, com dentes pontiagudos cheios de carne rasgada. Ele prepara as garras para atacá-los.*

A criatura é um carniçal, ou ghoul, trazido por Mineh. Estava se banquetando com os corpos, mas a carne fresca dos aventureiros mostra ser uma refeição bem mais saborosa.

**Carniçal:** 13 PVs. Veja o GUIA DO MESTRE pág. 24.

Depois de enfrentar o carniçal, os heróis podem procurar por pistas e notar as portas existentes no salão. Com algum tempo de procura, encontram a tumba do guerreiro Alock Veinhaud... mas a tampa do túmulo está aberta, e a cripta vazia!

Os demais túmulos parecem normais, exceto pela violação do carniçal. Porém, com um teste de Procurar (CD 20), os aventureiros encontram um pequeno saco contendo quatro poções (duas *Curar Ferimentos Leves*, uma *Invisibilidade* e uma *Patas de Aranha*).

**Experiência:** 100 XP por derrotar o carniçal.

### 19. Escada Secreta

Esta é a escada secreta que fica atrás do trono. Ela acaba neste pequeno aposento, que contém mais duas passagens secretas. São claramente visíveis pelo lado de dentro, mas por fora (áreas 18 e 21) exigem testes de Procurar (CD 20) para serem reveladas. O local está vazio.

### 20. Interdição

Esse pequeno corredor de ligação não contém nada além de uma armadilha instalada pelos goblins. Uma espécie de guilhotina gigante alojada no teto, pronta para apanhar aquele que atravessar o corredor. Esta armadilha é um orgulho técnico de Fargh, uma lâmina mecânica muito comprida salta do teto, fazendo uma descida vertiginosa (ND 1). Ataca com +10, dano de 1d8 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para emperrar.

**Experiência:** 100 XP de recompensa por passar com sucesso pela armadilha.

### 21. Arsenal

*Ao entrar neste salão nota-se o poder bélico que a Ordem do Leão Valente um dia teve. Inúmeros hacks e prateleiras guardavam armas, cabides especiais sustentavam armaduras. Uma bigorna e forno funcionavam como oficina de ferreiro para reparos, e alvos de palha serviam para treinamento de tiro.*

*Quase tudo foi levado. Poucos itens permaneceram, e mesmo estes parecem estragados.*

Procurando entre as armas e armaduras restantes, os aventureiros encontram uma cota de malha ainda em bom estado, além de uma maça e uma espada longa ainda úteis.

A porta secreta na parede leste foi escavada pela Tribo Guilhotina e não está bem camuflada. Um teste de Observar (CD 14) ou Procurar (CD 11) denunciam a passagem.

### 22. Corredores de Ligação

Estes corredores estão vazios, mas podem ser bons lugares



## 26. Quartel

*Este salão que se abre ao sul funciona como um quartel para o exército goblin. Algumas dessas criaturas deveriam estar fazendo a guarda no corredor, mas estão em um sono profundo, assim como alguns outros cochilando recostados em cadeiras de madeira. Garrações jogados pelo chão, exalando um forte cheiro de álcool demonstram que os monstros andaram bebendo demais.*

O pequeno "exército" (1d4+4 goblins) estava entediado, esperando ordens de seu chefe — ordens que não vinham, porque Fargh estava ocupado com seus inventos. Queriam atacar alguma coisa, pilhar tesouros e causar confusão. Mas, quando o chefe está inventando, somente resta esperar. Assim, beberam muito rum e caíram em um sono profundo.

Os personagens podem percorrer a câmara sem acordar os goblins com testes bem-sucedidos de Furtividade (CD 5). Passar pelo corredor ao norte e travar batalhas longe daqui não os fará acordar. Se deixados de lado, os goblins recuperarão a consciência apenas em 1d4 horas.

✚ **Experiência:** não há recompensa em XP por matar os goblins dormindo.

## 27. Armadilha

Este corredor parece ser como qualquer outro, mas contém uma armadilha de ND 1: uma besta automática escondida dispara contra a vítima quando ela pisar em uma placa solta no chão. Ataca com +10, dano de 1d6 (triplicado em caso de crítico). Procurar (CD 20) para achar. Operar Mecanismo (CD 20) para desarmar.

✚ **Experiência:** 100 XP de recompensa caso o grupo escape da armadilha.

## 28. Entrada/Saída

A porta de ferro deste aposento está trancada. É possível tentar abri-la (Abrir Fechaduras, CD 25) ou arrombá-la (Força, CD 22). Apenas dois goblins têm a chave. Um deles está morto na área 9, enquanto o outro faz parte da patrulha nesta sala. Vindo pelo corredor sul, os heróis vão precisar da chave do goblin morto ou encontrar outro meio de entrar.

*Este salão tem uma porta de ferro ao sul e uma abertura na parede leste, por onde entra ar fresco. Alguns goblins fazem a guarda e estão prontos para o combate.*

O corredor a leste é um túnel que leva ao exterior do forte. Um dos 1d4+1 goblins aqui presentes tem no pescoço uma corrente com uma chave de ferro, para a porta sul.

Caso os jogadores vasculhem a sala e sejam bem-sucedidos em um teste de Procurar (CD 18), verão um alçapão secreto. Abrindo-o, encontrarão um pequeno tesouro que pertence a Fargh e à Tribo Guilhotina.

O tesouro, fruto de muitos saques, é formado por 1.500 peças de cobre, 400 peças de prata, 70 peças de ouro, um rubi no valor de 200 PO, uma estatueta de marfim no valor de 55 PO e uma varinha mágica de *Detectar Magias* com 26 cargas.

✚ **Experiência:** 50 XP por cada goblin.

## 29. Túnel Goblin

Este túnel liga a cidadela goblin ao Vale da Caçada.

*Vocês seguem o túnel tortuoso, e a luz do dia parece mais e mais próxima. Após um bom tempo de caminhada e subida, encontram uma saída para o exterior. Ao cruzá-la, encontram-se novamente no Vale da caçada, fora do Forte do Leão e bem perto do Lago Áspero.*

Este túnel é uma boa maneira de entrar e sair do Forte do Leão. Uma vez descoberto, os jogadores podem utilizá-lo à vontade. Mas lembre-se de que outras criaturas podem tentar se infiltrar no local — principalmente o goblin Krigan, se ainda estiver vivo.

## O Labirinto Ilusório

Estes salões foram elaborados por Mineh como proteção e diversão insana. Eles escondem criaturas e armadilhas para destruir invasores.

O próprio Mineh vive no último aposento, seu estúdio. O Bardo Louco roubou o cadáver de Alock Veinhaul, transformando-o em um zumbi ao seu controle.

As áreas seguintes são repletas de ilusões, criando cenários e sensações desagradáveis para os aventureiros.

## 30. Prisão

Os personagens chegam a este corredor resolvendo o enigma na área 23.

*Assim que passam pela porta de metal na câmara das colunas, vocês entram em um pequeno corredor com outra porta a sul.*

*Quando todos entr*



















