

Luciano Abel
Domenico Gay
Gustavo Brauner

A VILA DO SALSO

UMA AVENTURA PARA O SISTEMA RUNAS DO RPG

Mighty
Blade

EDITORA
RUNAS

Porto Alegre

2025

Versão: 3.75

Copyrights © Editora Runas

Autores: Domenico Gay, Luciano Abel, Gustavo Brauner

Design de Capa: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Ilustrações Internas: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Revisão: Gustavo Brauner

Para apoiar nosso projeto visite:

www.catarse.me/mightyforge

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com.br

www.editorarunas.com.br

Porto Alegre

2025



Esse material segue as regras do

Creative Commons (www.creativecommons.org)

sob as seguintes determinações:



Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139m Abel, Luciano

Mighty Blade: Canção do Bardo / Luciano Abel, Gustavo Brauner, Domenico Gay; [ilustração Domenico Gay] - Porto Alegre: [Edição de Luciano Abel], 2025.

76f. : il.

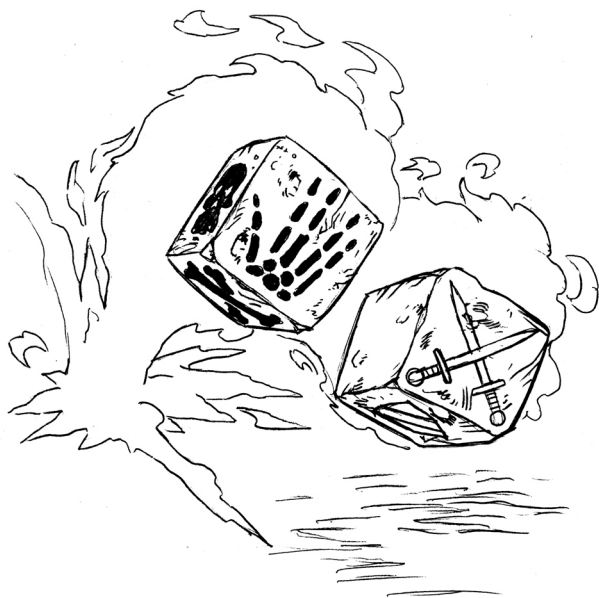
Índice

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico.
II. Título.

CDD: 793.9

Sumário

Sobre Esta Aventura	4
Introdução	5
A Vila do Salso	6
Chegando na Vila	6
Estrada Principal	7
Casa de Barbudo Saleiro	7
O Porto	7
Pousada do Caneco	8
Armazém do Caneco	9
O Cemitério	10
O Círculo de Pedras	10
Escapando da Vila do Salso	11
O Rio	11
A Floresta	12
Diário de Teiva Rigel	13



Sobre esta Aventura

A Vila do Salso é uma aventura para um grupo de 2o a 4o nível, desenvolvida para ser jogada em uma única sessão. É uma aventura com muitos combates, no qual o grupo será constantemente atacado e as chances de um aventureiro — ou vários — perecerem é considerável.

Se algum aventureiro morrer e o grupo já tiver encontrado Neraldo Saleiro, é sugerido que o jogador que perdeu seu personagem assuma o papel do Metadílio — ele é um personagem de nível 0 com poucos recursos, mas é mais interessante que um jogador possa controlá-lo do que ficar de fora da aventura. Se algum jogador assumir Neraldo e o grupo não tiver investigado a casa de Barbudo Saleiro ainda, indique para o jogador assumindo o Metadílio que seu pai era um curandeiro e tinha muitas poções em casa — ele viu a casa pegando fogo, mas acredita que algumas poções possam ter se salvado.

O confronto final da aventura é onde há mais riscos de aventureiros morrerem, devido ao número de criaturas e o ambiente confinado. A intenção é que a aventura seja realmente difícil, com a tensão vindo do fato de não haver tempo para os jogadores descansarem nem planejarem muito antes que mais dríades infernais cheguem à vila.

Com relação a tesouros, a Vila do Salso é um local isolado e com poucos moradores, a maioria deles sem condições para viverem em qualquer outra parte. Então, se o grupo investigar algum dos locais que não foram descritos aqui, eles não encontrarão muito em termos de tesouros. Cada casebre talvez tenha um ou outro item comum (como lamparinas, pederneiras ou cordas), um punhado de moedas (2d6) e, talvez, uma ferramenta que pode ser usada como arma (veja o Guia do Vilão, p. 106, para exemplos), mas nada além disso.

Finalmente, se os aventureiros encontrarem o conjunto de mapas de Teiva, que estão em uma tenda montada próxima ao círculo de pedras, um mapa em específico tem marcações de três locais: A Vila do Salso, as ruínas de Faendul e um local não especificado no Campo dos Onze Segredos. Essas marcações não tem qualquer relevância para a aventura, servindo apenas como um artifício para permitir ao Mestre criar futuras aventuras nesses locais.



Introdução

Sete dias atrás, Teiva Rigel, uma estudiosa de Tebrynia, capital do reino, abriu o que acreditava ser uma tumba no centro do círculo de menires da Vila do Salso. No seu interior, ela encontrou um artefato infernal que era mantido isolado pelo salso que dá nome à vila. Quando interagiu com o artefato dormente, Teiva foi dominada pelo item que, graças à sua interação com o salso que o manteve isolado por anos, passou a afetar não só restos de criaturas mortas, mas, também, as criaturas vegetais da região.

Vogsalg, o Ygdrus¹ que plantou o salso décadas atrás, sentiu a perturbação que as energias do artefato criaram e foi verificar a tumba. Quando chegou, no entanto, o pior já havia ocorrido: os restos dos mortos do cemitério haviam sido animados e já haviam matado a maioria da população da vila. Vogsalg convocou algumas dríades da floresta para ajudá-lo e, com elas, conseguiu destruir os mortos-vivos. No entanto, as energias do artefato afetaram as dríades enquanto elas lutavam, transformando-as em abominações infernais que se voltaram contra Vogsalg e o resto dos sobreviventes da vila. O Ygdrus, atacado de surpresa, tentou se fortificar plantando as raízes no solo, mas seu esforço foi em vão.

Quando os aventureiros chegam à Vila do Salso, todos esses eventos já terão transcorrido há 5 dias. Os moradores estão todos mortos (com exceção de Neraldo Saleiro, que está escondido na Pousada do Caneco), assim como Vogsalg. Os mortos-vivos erguidos pelo artefato foram todos destruídos, mas Teiva ainda está dentro da tumba, servindo como condutora para o artefato que está influenciando as dríades da região. Assim que o grupo chegar na vila, o artefato irá convocar um grupo de dríades que chegarão cerca de 10 minutos depois.

GRUPOS DE DRÍADES

Um grupo de dríades sempre será igual à metade dos jogadores (arredondado para cima) e chegará à Vila do Salso em intervalos regulares, enquanto o artefato estiver ativo — sempre que o grupo explorar uma área, descansar, iniciar qualquer ação demorada (como tentar reparar um dos barcos) ou encontrar o artefato dentro da tumba, um novo grupo de dríades os alcança. A ideia é exaurir os recursos dos PJs paulatinamente, impedindo que eles descansem e se recuperem de forma adequada até que consigam neutralizar o artefato.

A maioria dos locais-chave da aventura explicam em que momento um novo grupo de dríades ataca os aventureiros, mas o Mestre deve ter em mente que se os PJs se demorarem em uma tarefa não descrita aqui, um novo grupo de dríades virá da floresta.

1 Árvore senciente que anda pelas florestas e protege a natureza.

A Vila do Salso

Nas profundezas da Floresta dos Antigos, a Vila do Salso fica à beira do Rio da Lua Crescente, numa rota pouco utilizada entre Porto Tartaruga e Vale Profundo. O terreno encharcado e a mata fechada fazem dessa rota menos favorecida do que as estradas a oeste, apesar de oferecerem um trajeto mais rápido. As chuvas na região são frequentes e o clima é sempre abafado e úmido.

A vila deriva seu nome de um grande salso secular, cujas folhas balançam sobre o rio enquanto as raízes abraçam um largo círculo de menires. O terreno onde a vila se situa é mais pedregoso do que a floresta ao redor, criando uma grande clareira natural onde barqueiros trafegando pelo rio costumavam fazer paradas para esticar as pernas, revisar seus barcos e acender fogueiras para assar peixes e secar roupas. Com o tempo, construíram cabanas à beira d'água para se proteger das chuvas, e eventualmente camponeses

sem lar, criminosos fugitivos e pescadores cansados vieram parar no lugar que, cerca de 40 anos atrás, se tornou a Vila do Salso.

Barqueiros costumam cobrar 2 moedas por pessoa pela passagem de um lado ao outro do rio — que apesar de ser calmo, é largo o suficiente para oferecer um desafio a qualquer nadador. A Pousada do Caneco oferece uma cama para barqueiros e viajantes cansados e serve como depósito e entreposto comercial, vendendo utensílios, ferramentas, grãos e roupas.


A “lei” é mantida por Barbudo Saleiro, um velho Metadílio Xamã que produz e aplica poções, e é o mais próximo que a vila tem de um burgomestre, curandeiro e líder espiritual.

Todos esses fatos são de conhecimento comum para qualquer um que viva na região e podem ser facilmente descobertos em cinco minutos de conversa com qualquer viajante.

☞ CHEGANDO NA VILA ☞

Ao longe, nada parece particularmente estranho. Com a chuva torrencial que ensopa os PJs ao longo de toda a manhã, a vista da Vila do Salso não parece fora do normal. Não há ninguém nas ruas, o lugar está lavado de lama e água de chuva e não se ouve nenhum som além do tamborilar constante das gotas grossas caindo das nuvens escuras.

Mas algumas coisas estranhas podem ser notadas à medida que o grupo adentra a vila: não há fumaça saindo de nenhuma chaminé. Uma grande árvore, que parece ter brotado no meio da rua principal, está desabada sobre a pousada de dois andares na beira do rio. E eventualmente alguém nota a presença de ossos, amarelados pelo tempo, espalhados pelo chão.



A partir daqui, os aventureiros devem decidir onde querem ir e o que investigar. A seguir estão os locais mais relevantes para a aventura - veja o trecho *Sobre esta Aventura* para locais não descritos aqui.

ESTRADA PRINCIPAL (1)

Se o grupo investigar a árvore caída sobre a Pousada do Caneco, qualquer personagem com alguma Habilidade relacionada a plantas irá perceber que não se trata de uma árvore comum, mas, sim, de um Ygdrus. A criatura foi morta por dezenas de ferimentos cortantes - se o grupo já tiver enfrentado dríades, será óbvio que os ataques foram causados pelos ataques delas - e que tentou se enraizar no solo para tentar se curar, mas já era tarde demais. O corpo da criatura destruiu uma parte do andar superior da Pousada do Caneco, mas não parece ter afetado a integridade estrutural do prédio.

O grupo também percebe que não há animais em lugar algum e que a maioria dos corpos dos moradores se concentra próximo ao final da rua, perto do Porto.

CASA DE BARBU DO SALEIRO (2)

Uma cabana simples, parcialmente queimada à beira da estrada principal, ela só não queimou completamente por conta da chuva que vem caindo nos últimos dias - o incêndio na casa se deve ao uso de poções de explosão por Barbudo quando um grupo de dríades


o atacou aqui, o que pode ser extrapolado pelos jogadores ao investigar o local ou caso alguém pergunte à Neraldo quando ele for encontrado na Pousada do Caneco. Vasculhando os destroços, o grupo encontra o corpo de Barbudo parcialmente soterrado - um teste de Inteligência (dificuldade 10) indica que ele foi morto por conta dos destroços que caíram sobre ele - além dos restos de duas dríades consideravelmente queimadas. Algumas poções podem ser encontradas ainda intactas entre as coisas de Barbudo: 2 poções aleatórias mais um número de poções aleatórias igual a margem de sucesso em um teste de Inteligência (Dificuldade 11) se alguém vasculhar o local à procura de mais poções - no máximo 8 poções podem ser encontradas, independentemente de quantas procuras forem feitas. Role na tabela abaixo para determinar as poções encontradas:

Resultado	Poção
2-3	Antídoto Básico
4-5	Antídoto Cola-Carne
6-8	Elixir de Cura
9-10	Elixir de Mana
11-12	Elixir da Restauração

Se o grupo vasculhar por poções, um grupo de dríades surgirá para atacá-los.

o PORTO (3)

O porto da Vila do Salso consiste de um longo píer elevado ao longo da praia arenosa, com um trapiche de cer-



ca de 10 metros meio submerso no rio. Uma longa mesa de pedra coberta por um telhado de madeira é a única construção à beira d'água. No píer estão dois barcos semi-naufragados e com sinais de depredação. Restos de peixe apodrecem sobre a mesa de pedra, e corpos de vários habitantes podem ser encontrados no píer, no trapiche e mesmo na água junto ao porto. Parece que a maioria dos moradores tentou escapar pela água, mas foram encurralados e mortos aqui — o corpo de três dríades parcialmente dilacerados, incluindo um deles dentro d'água, com uma machadinha ainda presa em seu torso, parecem reforçar essa teoria.

Os dois barcos não tem mastros e seus remos desapareceram. Além de tirá-los de dentro d'água (teste de Força dificuldade 14), é possível reparar um deles canibalizando partes do outro, mas a tarefa não é fácil nem rápida, exigindo ferramentas — que podem ser encontradas no Armazém do Caneco — e pelo menos dois testes de Força (Dificuldade 12). Cada teste para reparar o barco demora mais ou menos 1 hora.

Se o grupo decidir tirar um dos barcos do rio, um grupo de dríades irá surgir de dentro d'água. Se eles decidirem reparar os barcos, um novo grupo de dríades surge da floresta a cada hora. Além disso, se decidirem reparar os barcos no porto, debaixo de chuva, eles têm chances de contrair a doença malogro (Guia do Vilão, pag. 103).

POUSADA DO CANECO (4)

A maior construção da Vila do Salso, com dois andares. No andar de


baixo, onde funcionava uma pequena taverna, a porta foi esvaçalhada e há meia dúzia de corpos espalhados pelo chão sobre pedaços destruídos de mobília. Algumas bebidas ainda podem ser encontradas nas prateleiras atrás do balcão do bar, incluindo várias garrafas de vinho barato, dois barris de cerveja aguada — um pela metade e outro ainda selado — e meia dúzia de destilados diversos. Se vasculharem o local, os aventureiros encontrarão duas garrafas de um vinho élfico de Londérien (que podem valer umas 100 moedas em uma metrópole, metade disso em uma cidade ou vila), 50 moedas em uma pequena caixa e uma clava de kraneia de qualidade alta.

Nos fundos da taverna há uma cozinha com um barril de peixe seco a algumas cestas com vegetais e frutas variados — a maioria apodrecida, mas alguma coisa ainda pode ser consumida, garantindo pelo menos 6 refeições. Apesar da porta dos fundos da cozinha estar destruída, o local não parece ter sido atacado, assim como a pequena casa de banho e latrina que ficam atrás da pousada.

Se os PJs conversarem enquanto estão na taverna ou na cozinha, eles chamarão a atenção de Neraldo Saleiro, que está escondido no andar superior e irá sussurrar para eles: *"Pst! Subam aqui! Tem monstros na cidade!"*.

Se o grupo vasculhar o andar de baixo, será atacado por um grupo de dríades vindo da floresta atrás da pousada.

O andar superior da pousada é constituído por seis quartos ao longo de um corredor que atravessa a cons-



trução. Um dos quartos da frente está destruído graças ao corpo do Ygdrus que caiu sobre ele, mas os outros quartos não mostram sinais de luta. Neraldo Saleiro está no quarto mais da frente que ainda está intacto — de onde ele pode ver boa parte da vila e ficando mais longe da escada, permite que ele fuja usando o corpo do Ygdrus para descer rapidamente se alguma ameaça chegar ao andar superior. Neraldo é extremamente perspicaz e conhece bem a vila e os arredores. Se os aventureiros o ameaçarem, ele vai fugir e se manterá escondido do grupo.

Além do quarto onde Neraldo está escondido, apenas um dos outros quartos dá sinais de ocupação, com uma camisola e um diário jogados sobre a cama desfeita. Este era o quarto ocupado por Teiva Rigel. Dentro do baú nos pés da cama (que está trancado com um cadeado de qualidade média) há uma mochila com duas mudas de roupas, um cantil (vazio), um saco de moedas (com 70 moedas, seis dados comuns e dois anéis de bronze no formato de cobras enroladas, cada um valendo 60 moedas), uma garrafa de licor barato fechada e um kit de cartografia (Guia de Tebryn pág. 123).

Enquanto estiverem no andar superior da estalagem, as dríades não encontrarão os aventureiros a menos que o grupo faça barulho considerável. No entanto, a cada hora que permanecerem ali, um grupo de dríades irá vir para a vila, procurando por eles — o que pode fazer com que até 4 grupos de dríades, no máximo, estejam rondando as ruas eventualmente.

Neraldo pode contar aos aventureiros os acontecimentos dos últimos dias, se for perguntado — ele está um tanto abalado, e não vai fornecer informações espontaneamente, exceto no que se refere às dríades: sempre que um grupo de dríades entrar na vila, ele irá perceber e avisar os aventureiros.

ARMAZÉM DO CANECO (5)

Adjacente à pousada, o que era um estábulo foi transformado em um armazém. O interior é amplo e desorganizado, e o combate contra uma dríade no interior deixou o local ainda mais caótico. O corpo da criatura está jogado sobre um balcão, sem a cabeça, com um machado de lenha cravado ao lado do corpo. O humano responsável está encostado na parede ao fundo, segurando um ferimento no abdômen. O sujeito morreu de hemorragia depois de vencer a criatura. As duas folhas da grande porta dupla do armazém foram arrancadas do lugar e jazem no meio da rua, deixando lama e água da chuva entrando constantemente, o que aumenta o ar de desolação e caos no interior do lugar.

Qualquer item da lista de equipamentos comuns do guia do jogador (pág. 153) com custo de 50 moedas ou menos pode ser encontrado no armazém, se o lugar for vasculhado. A completa desorganização exige que se gaste algum tempo procurando por qualquer coisa, no entanto, e sempre que o grupo decidir procurar por itens, um grupo de dríades irá atacá-los.



◊ CEMITÉRIO (6)

Algo afastado da estrada principal, o cemitério da Vila do Salso fica numa área da floresta que foi desmatada para fornecer madeira. Eventualmente, quando o lenhador local faleceu — as ruínas da sua cabana ainda estão na beira do cemitério — ele foi enterrado aqui, dando início ao cemitério. Há 12 túmulos simples no cemitério: nada além de covas marcadas com placas de madeira com o nome do falecido (a maioria muito gasta para ser lida). Todos os túmulos estão vazios, com terra ao redor, removida pelos esqueletos que foram erguidos pelo artefato. Não há nada aqui que possa interessar aos aventureiros, mas se eles decidirem vasculhar os túmulos ou as ruínas da cabana próxima, podem demorar o suficiente para que um grupo de dríades venha da floresta para atacá-los.

◊ CÍRCULO DE PEDRAS (7)


Um grande outeiro com cerca de 20 metros de diâmetro encimado por 5 menires — um sexto menir jaz sobre o caule do enorme salso que engolfou parcialmente a pedra. A área é cercada por raízes do salso, que parecem abraçar o outeiro. Uma pequena tenda foi montada na beira do outeiro por Teiva Rigel e contém algumas ferramentas (pá, picareta, 10 metros de corda, uma bússola e 3 tochas) e um estojo de mapas — com um mapa de Tebryn, outro da região oeste do reino (onde há três marcações, uma delas sobre a Vila do Salso) e um mapa do Mar do Comércio.

O topo do outeiro foi escava-

do, descobrindo uma escada de pedra que desce para o seu interior. Descendo pelas escadas, se alcança uma sala circular de pedra, coberta por ossos esbranquiçados no chão e em nichos nas paredes. Embora a água da chuva tenha encharcado o interior da tumba, o excesso de água escorre pela escada do outro lado da sala, impedindo que ela empoce aqui. Assim que o grupo estiver todo no interior da sala, um número de esqueletos igual ao número de aventureiros presentes se erguerá e atacará imediatamente — não role iniciativa: os esqueletos levarão algum tempo se erguendo, e atacarão no final da rodada, depois dos PJs.

O lance de escadas de pedra do outro lado da sala leva ao andar inferior da tumba, onde repousa o artefato responsável pela tragédia recente. A água da chuva enche essa sala até a metade, e personagens de tamanho médio ficam submersos até a cintura — personagens pequenos ficam com água até o peito — atrapalhando sua movimentação: seu deslocamento fica reduzido à metade e sua Defesa tem -1 (-2 se forem de tamanho pequeno).

Na parede oposta da escada, um emaranhado de raízes forma uma espécie de trono tétrico, onde está o corpo emaciado de Teiva Rigel. Ela segura com ambas as mãos um globo negro que emite uma aura esverdeada, produzindo uma iluminação funesta na sala. Assim que o primeiro aventureiro desce pelas escadas, os esqueletos depositados nos nichos ao longo da parede começam a se erguer. Há um número de esqueletos aqui igual ao número de aventureiros, e mesmo que os



aventureiros destruam todos os esqueletos, um novo esqueleto se erguerá a cada turno, à medida que um tentáculo de energia verde doentia alcança os ossos espalhados e erguem uma nova criatura. A única forma de interromper esse processo é isolar o artefato do contato com qualquer material de origem animal. Se depositarem o artefato sobre as raízes do salso, os esqueletos imediatamente se desfarão e não voltarão a se erguer, mas as dríades continuarão sob a influência infernal do item. Será necessário depositar o artefato em uma área de terra ou pedra nua para interromper totalmente sua influência — se isso ocorrer, as dríades imediatamente voltarão ao seu estado natural, perdendo as características infernais e fugindo para o interior da floresta.

Perceba que se alguma criatura viva tocar o artefato — mesmo um Mahok, um personagem usando armadura ou uma criatura conjurada — ele ficará sob a influência do artefato. Se isso ocorrer, o artefato perde a conexão com as dríades (mas continuará a

erguer esqueletos), e começará a drenar a energia da criatura que o estiver segurando: o personagem ficará totalmente paralisado, perdendo 5 Pontos de Mana por turno; quando seus Pontos de Mana chegarem a zero, ele passa a perder 5 Pontos de Vida por turno; Se chegar a 0 Pontos de Vida, ele morre imediatamente, e seu corpo, agora animado pelo artefato, irá substituir os restos de Teiva no trono de raízes, voltando a controlar as Dríades.

Se estiver com os aventureiros, Neraldo não descerá até o chão no começo do combate. Ele ficará nas escadas, acima do nível da água, e só intervirá no combate para puxar qualquer aventureiro caído para as escadas, impedindo que ele se afogue. Um grupo de dríades irá chegar à tumba no segundo turno de combate, e Neraldo irá avisar os jogadores, pulando na água e nadando para algum lugar que o mantenha fora do combate. No turno seguinte, as dríades chegam no andar inferior da tumba, se juntam ao combate.


❧ ESCAPANDO DA VILA DO SALSO ❧

Os aventureiros podem tentar fugir da vila através do rio, da estrada ou se embrenhando na floresta, em vez de enfrentar o que quer que tenha destruído o lugar. Suas chances de sucesso serão mínimas, mas é sempre uma opção.

❧ RIO

Se conseguirem reparar um dos barcos ou se decidirem nadar para tentar escapar pelo rio, os aventureiros se-

rão atacados pelas dríades — que são consideravelmente velozes na água. Nadar de um lado ao outro do rio exige 10 testes de natação (Guia Básico pág. 28), além de lidar com 1 grupo de Dríades a cada 4 testes. Se estiverem usando um barco, a travessia é muito mais rápida, exigindo 2 testes (se tiverem improvisado remos) ou 4 (se não tiverem remos) testes de Força com Dificuldade 10, além de 1 ataque de dríades no meio



do caminho. Um grupo de dríades também esperará para emboscar o grupo na outra margem do rio, assim que desembarcarem.

A FLORESTA

Cercando a Vila do Salso, a Floresta dos Antigos é uma floresta densa e escura, consideravelmente difícil de navegar. Se tentarem escapar pela floresta – ou pelas estradas que levam à Porto Tartaruga ou Vale Profundo – o grupo será atacado por um grupo de dríades a cada meia hora pelas primeiras seis horas, depois a cada hora por mais seis horas. A influência do artefato ainda não se espalhou além dessa distância, e se os aventureiros conseguirem sobreviver ao primeiro meio-dia de viagem se afastando da Vila do Salso, eles estarão a salvo.

CRIAATURAS NESTA AVENTURA

Anexo a esse material, além do diário e dos mapas, estão as fichas das dríades sob o controle do artefato, além de fichas de esqueletos encontrados na tumba, e de Neraldo Saleiro, o único sobrevivente da Vila do Salso.

O Diário tem a seguinte aparência: um livro simples, com capa de couro sem marcações, registra os últimos três meses das viagens da estudiosa. Na primeira página está o nome de Teiva Rigel, com uma data de cerca de três meses atrás e a anotação “diário de escavação 5, Vila do Salso”.

As primeiras páginas falam sobre a origem da vila e da existência do círculo

de pedra, incluindo referências a dois livros que indicam a presença do outeiro na região: o diário de viagens de Valadão Sobemontes, de 60 anos atrás, e Os Rios de Tebryn, escrito há cerca de 150 anos). Teiva acredita que o local seja um antigo túmulo, de alguma civilização anterior à fundação de Tebryn.

Em seguida, há anotações sobre a captação de recursos para a viagem, indicando que a Academia Argentea fez uma doação de 200 moedas. A Academia também ofereceu a companhia de um de seus estudiosos à Teiva, mas como ele demoraria algumas semanas para poder acompanhá-la, ela declinou a oferta, querendo iniciar a viagem o mais rápido possível.

Após adescrever o diário, entregue para os jogadores o folheto anexo a este material que contém as últimas anotações, descrevendo a viagem e a chegada em Vila do Salso.



DIÁRIO DE TEIVA RIGEL

284 (3 de Randias): Saída da Ilha da Prata. Dois dias de barco até Porto Tartaruga.

286 (5 de Randias): chegada em Porto Tartaruga. Procurando informações sobre a estrada até Vila do Salso e seus habitantes.

287 (6 de Randias): um caixeiro viajante me contou que passou pela Vila do Salso há cerca de 10 dias. Disse que a viagem até lá foi segura, apesar das chuvas. Barbudo Saleiro, o líder da vila, parece bastante hospitaleiro. Também há uma estalagem na cidade, o que é um bom sinal.

288 (7 de Randias): Decidi pegar a estrada sem um guia. De acordo com o que pude levantar, a estrada, embora pouco usada, é bem fácil e segura.

291 (10 de Randias): A estrada de Porto Tartaruga até a Floresta dos Antigos não é mais do que uma picada, mas de fato é fácil de seguir, embora cansativa. Encontrei sinais de acampamentos ao longo da estrada, embora não tenha cruzado com nenhum viajante.

293 (12 de Randias): Cheguei à Vila do Salso. Precisei acampar na floresta uma noite, o que foi enervante. Mas não houve incidentes. Sou a única hóspede da Hospedagem do Caneco. Amanhã vou procurar Barbudo Saleiro.

294 (13 de Randias): O senhor Saleiro é um homem prestativo e simpático. Disse que não há problema em escavar o outeiro, que não possui qualquer relevância espiritual ou religiosa para os habitantes.

295 (14 de Randias): consegui comprar ferramentas para a escavação, e contratei dois nativos para realizar o trabalho pesado. Estive no outeiro. O círculo de pedras indica algum tipo de proteção, e o local é definitivamente um túmulo secular.

296 (15 de Randias): Começamos as escavações. Cerca de meio metro sobre o solo, encontramos uma placa de pedra. Ela tem inscrições muito gastas e impossíveis de ler. Vamos abrir mais os arredores antes de tentar remover a placa.

297 (16 de Randias): O dia começou com uma chuva intensa. A placa era maior e mais pesada do que o esperado. Precisamos da ajuda de outros dois nativos para removê-la. Demoramos o dia todo para tanto. Há uma escada para o interior do túmulo, mas preferi não explorar durante a noite. Amanhã teremos mais visibilidade durante o dia.





Baía dos Piratas

Porto Tartaruga

Campo dos Onze Segredos

Ruína de Faendul

Kerrok

Vila do Salso

Bahama

Floresta dos Antigos

Ambroose

Alterua

Núllstad



Cabana em Ruínas

1.

6.

2.

Casa de Banho

Latrina

4.

5.

3.

Salso

7.

Outeiro

Rio da Lua Crescente

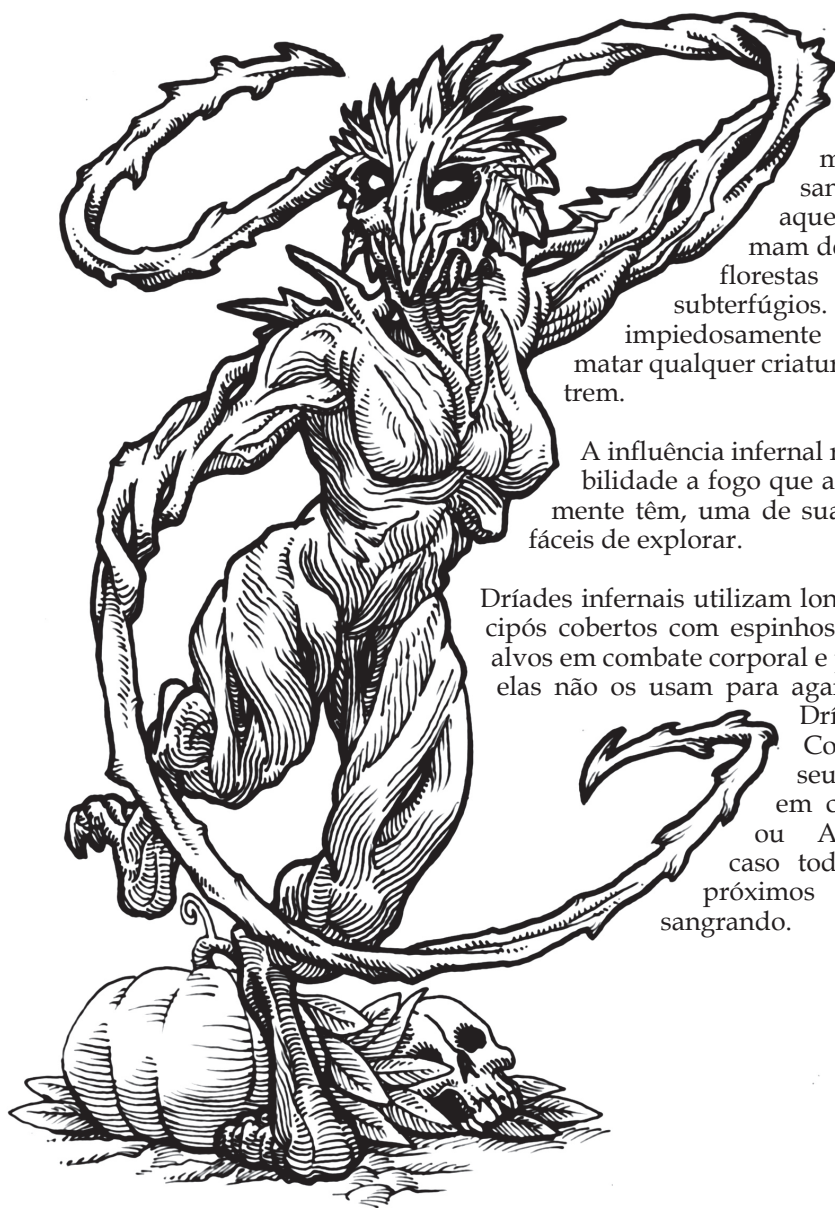
Vila do Salso



Rio da Lua Crescente

Vila do Salso

Humanóide (Planta)
Habitat: Florestas e Selvas
Dieta: especial
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 1,6m (médio)
Peso: 30kg
Média de Vida: Desconhecido
Temperamento: Furioso



Dríades sob o efeito do artefato infernal na Vila do Salso se tornaram muito mais brutais e sanguinárias do que aquelas que costumam defender bosques e florestas com ilusões e subterfúgios. Elas atacam impiedosamente na tentativa de matar qualquer criatura viva que encontrem.

A influência infernal remove a vulnerabilidade a fogo que as dríades normalmente têm, uma de suas fraquezas mais fáceis de explorar.

Dríades infernais utilizam longos tentáculos de cipós cobertos com espinhos para atacar seus alvos em combate corporal e para escalar - mas elas não os usam para agarrar em combate.

Dríades utilizarão Corte Arterial em seu primeiro turno em combate corporal, ou Ataque Aleijador caso todos os oponentes próximos já estiverem sangrando.

Driade Infernal

Mighty Blade

Vida
40

Mana
40

5 Força

6 Agilidade

3 Inteligência

3 Vontade



Deslocamento

8

Corrida

32

Ataque

Arma	Dano	Tipo
Tentáculo +6 (Corporal)	7	Corte

Defesa

Bloqueio

Esquiva
11

Determinação
15

Item de Proteção

Tipo

Defesa

Habilidades

Ataque Alejador

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra uma criatura viva. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste que envolva movimentação (como se equilibrar, saltar, nadar ou mover-se em silêncio) ele perde 10 Pontos de Vida. Esse é um efeito de Sangramento.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune à efeitos de Dreno de Energia, efeitos de Sangramento, doenças e venenos. Além disso você não precisa comer, dormir ou respirar, e não é afetado por efeitos de sono ou envelhecimento nem sofrer dano extra por por sucessos decisivos nem por ataques à áreas vitais e não pode ficar Atordoado, Faminto/Desidratado ou Fatigado — no entanto você não recupera Pontos de Vida ou Pontos de

Mana por descanso, consumo de alimentos ou poções.

Corte Arterial

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito: Ataque Alejador

Mana: 30

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos. Este é um efeito de sangramento.

Garras

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você treinou o uso de suas garras como ferramentas e armas. Você pode realizar ataques desarmados com suas garras, causando dano igual à Força+2/Perfuração. Suas garras também podem ser utilizadas para cortar cordas, panos e outros materiais com pouca dureza, e você recebe um bônus de +2 em seus testes de escalar, agarrar e segurar.

Raça Florestal

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você se sente confortável e renovado quando está sob a proteção da vegetação. Quando estiver dentro de uma floresta, bosque ou selva você recebe +2 em todos os seus testes.

Resistência ao Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente ao Fogo (Guia Básico página 173).

Resistência à Perfuração

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente à Perfuração (Guia Básico página 173).

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Humanoide (Morto-Vivo)
Habitat: Qualquer
Dieta: Nenhuma
Organização: Qualquer
Tamanho (Altura): Variável
Peso: 14kg
Média de Vida: Indefinido
Temperamento: Servo

Os esqueletos são restos mortais de criaturas reanimadas com magia infernal. Não possuem mente e obedecem fielmente a qualquer ordem dada pelo seu criador. Os esqueletos nesta aventura estarão armados com clavas improvisadas de restos de ossos e não usam qualquer armadura.



Esqueleto

Mighty Blade



Vida
40

Mana
20

3 Força

5 Agilidade

1 Inteligência

1 Vontade

Deslocamento
7

Corrida
28

Ataque

Arma	Dano	Tipo
Machado de Bat. + 5 (Corporal) (Qualidade Baixa)	10	Contusão

Defesa	Bloqueio	Esquiva	Determinação
	10	14	14
Item de Proteção		Tipo	Defesa

Habilidades

Corpo Amórfico

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos de Dreno de Energia, efeitos de Sangramento, doenças e venenos. Além disso você não precisa comer, dormir ou respirar, e não é afetado por efeitos de sono ou envelhecimento nem sofrer dano extra por sucessos decisivos nem por ataques à áreas vitais e não pode ficar Atordoado, Faminto/Desidratado ou Fatigado — no entanto você não recupera Pontos de Vida ou Pontos de Mana por descanso, consumo de alimentos ou poções.

Imunidade ao Frio

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, sempre vence qualquer Conflito ou teste de Vontade automaticamente, realiza todos os testes de Inteligência como se fosse Inapto e é considerado Irrracional.

Resistência à Perfuração

Habilidade – Suporte

Descrição: Faça um ataque corporal com uma arma de corte ou perfuração. Se acertar, a vítima começará a sangrar, perdendo 10 Pontos de Vida no início de cada um de seus turnos. Este é um efeito de sangramento.

Mente Vazia

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos mentais e efeitos de Medo, sempre vence qualquer Conflito ou teste de Vontade automaticamente, realiza todos os testes de Inteligência como se fosse Inapto e é considerado Irrracional.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Vulnerabilidade à Contusão

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Vulnerável a Contusão (Guia Básico, página 173).

Neraldo Saleiro

Mighty Blade



Vida
20

Mana
20

2 Força

4 Agilidade

2 Inteligência

2 Vontade

Deslocamento
8

Corrida
32

Ataque		
Arma	Dano	Tipo
Adaga +4 (Corporal)	6	Corte
Funda +4 (Arremesso)	6	Contusão

Defesa	Bloqueio	Esquiva	Determinação
	 	10	10
Item de Proteção		Tipo	Defesa

Habilidades

Gatuno

Habilidade - Suporte

Descrição: Você aprendeu com a dura vida nas ruas a sobreviver na selva urbana. Você nunca é considerado Inapto quando tentar furtar bolsos ou arrombar fechaduras usando um kit de arrombamento. Além disso, você rola +1d6 quando tentar escalar, se esconder e tentar passar despercebido.

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você tem uma estatura baixa, o que torna difícil lhe atingir ou detectar. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de Furtividade. Além disso, seu bônus automático de Defesa é 6 ao invés de 5. No entanto, para você armas corporais que requerem duas mãos são grandes demais para serem usadas com eficiência, e você precisa de ambas as mãos para usar qualquer arma com FN 5 ou mais.

