

Base de Operações

Aventura para



Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Diagramação: Mataro

**Suplemento criado para ser usado
em conjunto com o Manual 3D&T
Alpha.**

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

Créditos

Esta é uma aventura escrita originalmente para D&D 3.5 chamada Base de Operações. Adaptação das regras para 3D&T Alpha foram feitas por Rodrigo "Mataro" Lima da Silva.

Créditos da Versão para D&D

Criação: Ed Stark
Edição: Jesse Decker
Cartografia: Ian R. Malcomson
Design Gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege
Produção para Internet: Sue Weinlein Cook
Desenvolvimento Para Internet: Mark A. Jindra e Doug Beyer



Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Base de Operações

SINOPSE DA AVENTURA

Os personagens dos jogadores têm a oportunidade de salvar uma cidade de um destino horrível, livrar o mundo de um necromante maligno, e encontrar um pouco de riquezas enquanto fazem isto. Ou, se o Mestre desejar, a aventura permite que personagens façam sua própria "base de operações" e se tornem membros permanentes de uma comunidade.

Base de Operações é uma aventura curta feita para 4 a 6 personagens de 8 a 10 pontos

Simplesmente adicionar alguns monstros para cada área de encontro faz a aventura mais desafiadora para grupos maiores, e acrescentando alguns pontos de personagem a qualquer um dos humanóides, eles podem ser mais ameaçadores para grupos de personagem feitos com mais pontos.

Para aventureiros feitos com poucos pontos, deixe a relação entre as duas facções dentro da Fortaleza Pedra Brilhante mais tensa, e remova alguns monstros de cada grupo. Você pode remover alguns pontos de personagem dos humanóides na aventura para diminuir o desafio, mas é importante que o orc clérigo (descrito na área 8) ainda tenha a habilidade de animar os mortos.

Mesmo assim, ele pode ter menos servos ao redor dele quando encontrado, e isso o torna um desafio menor para um grupo de personagens feitos com poucos pontos.

Kisé: O ponto de partida para a aventura, os PdJs podem aprender um pouco mais sobre a história da Fortaleza Pedra Brilhante e sobre os temores dos moradores locais, e eles poderiam usar

a cidade como um lugar para fugir algumas vezes se coisas ficarem ruins para eles no campo.

A Estrada para a Fortaleza: Bastante marcada (pelo exército que partiu alguns meses atrás), esta área atrai criaturas perigosas ou grupos de bandoleiros ocasionais.

Fortaleza Pedra Brilhante: Habitado por orcs, trolls, e algumas outras criaturas sórdidas — sem mencionar alguns mortos-vivos recentemente criados — este local fornece o ambiente para a batalha final.

ANTECEDENTE DA AVENTURA

Os **PdJs (Personagens dos Jogadores)** não estão inicialmente a par de todos os antecedentes, mas eles deveriam saber alguns deles se eles são habitantes locais ou se eles podem descobrir sem muita dificuldade.

O Que os PdJs Sabem

A Fortaleza Pedra Brilhante é um castelo abandonado a cerca de um dia de marcha da grande cidade de Kisé. (O Mestre pode usar qualquer cidade grande das suas campanhas o invés de Kisé.)

Antigamente, a Fortaleza Pedra Brilhante abrigava uma comunidade de mineradores, mas humanóides infestaram a área. Recentemente, um exército expulsou os humanóides e as pessoas de Kisé esperaram que a fortaleza fosse reconstruída e usada para vigiar a fronteira — mas o exército se mudou, deixando a fortaleza desocupada.



Kurjan Dente de Serra

A população local está preocupada com humanóides ou outros monstros que podem voltar à Fortaleza Pedra Brilhante e usá-la como uma base de operações para invadir Kisé.

A presença do exército manteve à distância os humanóides, mas todo o mundo sabe que os guerreiros se mudaram.

O Que os PdJs Não Sabem

A Fortaleza Pedra Brilhante já encontrou os donos novos. Um orc clérigo chamado Kurjan Dente de Serra reuniu um pequeno bando de orcs e os trouxe para a fortaleza.

Kurjan subornou 1d6 Trolls do Pântano poderosos, deixando-os a seu serviço e procura recrutar outros aliados monstruosos em um esforço para reconstruir de fato e ocupar a fortaleza — ele é muito mais ambicioso que os antigos donos da fortaleza.

Kurjan é um necromante, um adorador do Deus da Morte, e um criador de mortos-vivos. Ele espera invadir Kisé e as fazendas das redondezas, animar os mortos que seus seguidores trouxeram, e usá-los para tomar a cidade e transformar as pessoas em seus escravos.

O Que Ninguém Sabe

A Fortaleza Pedra Brilhante obteve seu nome por causa das minas, não pelos minérios de ferro que podiam ser encontrados lá. Na profundidade das minas existem muitas gemas valiosas.

Kurjan, que usa as minas principalmente como uma área de armazenamento para os mortos-vivos que cria, não tem nenhum conhecimento disto, e ficaria muito feliz se descobrisse (animar mortos-vivos é um trabalho caro).

A GRANDE CIDADE DE KISÉ

A Cerca de 60 Km da Fortaleza Pedra Brilhante, Kisé se encontra desconfortavelmente perto da fronteira. A maioria de seus homens e

mulheres capazes foram com o exército que recentemente partiu, deixando a cidade apenas com uma pequena força de xerifes para patrulhar a comunidade inteira.

OBS: Em outros cenários esta cidade pode ser qualquer uma que seja perto e uma fronteira com uma guerra.



GANCHOS DE AVENTURA

Os personagens podem achar a Fortaleza Pedra Brilhante facilmente, simplesmente seguindo a Estrada da Montanha fora de Kisé para o nordeste. Os PdJs podem ser atraídos para a aventura pelos seguintes métodos (que são mutuamente compatíveis, caso o Mestre deseje empregar métodos diferentes para cada personagem).

É uma Aventura: Os PdJs ouviram falar da partida do exército e as preocupações de Kisé sobre humanóides invasores e outros monstros.

Eles ouviram falar que a Fortaleza Pedra Brilhante pode se tornar novamente um abrigo para o mal, e eles desejam prevenir que isto aconteça.

Um Amigo Precisa de Ajuda: Um dos guardas do xerife é um velho amigo (talvez um companheiro de aventuras aposentado ou antigo empregado) e contata os PdJs em nome da cidade.

Serem contratados: O xerife, Reg Djarlim, perdeu quase todos seus guardas quando o exército partiu e está muito ocupado mantendo a paz na cidade. Ele não tem nenhum guarda para mandar para uma investigação na Fortaleza Pedra Brilhante (embora o Conselho de Cidade esteja extremamente preocupado). Ele está disposto para pagar para um grupo de aventureiros 100 P.O. (peças de Ouro) cada (máximo de 600 P.O.) para ir à fortaleza, examinar o local, e voltar com qualquer informação útil.

O Conto de um Soldado: Os PdJs descobrem sobre a Fortaleza Pedra Brilhante enquanto estão em uma cidade diferente de Kisé. Um soldado

A grande Cidade de Kisé



velho e bêbedo, que recentemente parou na fortaleza (“um castelo mais velho, precário e quebrado que eu já vi!”), conta uma lenda sobre um tesouro fabuloso a ser encontrado nas minas atrás e debaixo da fortaleza. Ele diz que ele na verdade entrou nas minas (completamente contra as ordens — a mina é perigosa e instável) e mostra aos PdJs uma gema grande, não lapidada (valendo aproximadamente 50 P.O.) que ele diz ter encontrado lá. Infelizmente, a unidade dele foi ordenada para sair da área antes de ele pudesse explorar as minas um pouco mais.

OBTENDO INFORMAÇÕES EM KISÉ

As pessoas de Kisé ainda estão se recuperando da partida do exército e realmente não se acostumaram à idéia que eles estão agora na fronteira de terras civilizadas. A maioria dos que perceberam isto considera a opção de se mudar para o oeste (seguindo o exército) ou vai até o Conselho de Cidade e exige que alguém faça algo sobre a segurança da comunidade. Esta informação é um conhecimento comum, e se o PdJs passam uma noite em qualquer uma das várias tavernas espalhadas ao longo desta comunidade (havia um exército recentemente aqui, afinal de contas), eles ouvirão isto facilmente.

Caso alguém no grupo realmente buscar informações sobre a Fortaleza Pedra Brilhante, eles podem descobrir o seguinte através do uso de algumas perícias como **Lábia**, **Interrogatório**, **intimidação**, **sedução** (ou pela representação, à critério do Mestre):

Teste Perícia Fácil: A Fortaleza Pedra Brilhante abrigou originalmente aproximadamente 100 tropas. Ela fica parcialmente em uma depressão ou planalto para perto de uma das montanhas maiores da região. Das torres da fortaleza, uma pessoa tem uma excelente visão de todo o vale ao redor de Kisé.

Teste Perícia Médias: Quando o exército partiu da área ao redor de Kisé, muitos dos moradores mais talentosos foram com ele — e muita “escória” ficou para trás. Os guardas de Kisé

se preocupam com um aumento no crime, e a bandidagem na estrada é demais para eles controlarem.

Teste Perícia Difícil: Algumas pessoas foram para a Fortaleza Pedra Brilhante nas últimas semanas, e alguns deles não retornaram. Rumores de mortos-vivos e fantasmas que caminham pelas muralhas da fortaleza começaram a circular pela cidade.

Teste Habilidade -2: Em uma taverna, um (ou mais) PdJs escutam um anão e dois homens que falam sobre uma “invasão” e como eles devem “ficar longe da parte leste.”

Falando com Pessoas Importantes: Falar com algumas das pessoas importantes de Kisé (particularmente o Conselho de Cidade, o Xerife, e um Clérigo importante local) revela o humor da cidade e a urgência que eles sentem. O Conselho também tem um mapa da Fortaleza Pedra Brilhante, que mostrarão a qualquer um que se pareça interessado em ir lá e tomar conta do problema deles.

Obtendo o Mapa: O Mestre pode esboçar uma cópia do mapa incluída com esta aventura; ele foi feito (com prensa) pelo sargento no comando do esquadrão que morou na fortaleza durante a ocupação do exército da área. Não dê muitos detalhes sobre a Fortaleza Pedra Brilhante, exceto seu plano geral.

AJUDA ADICIONAL

Uma maneira que o Mestre pode ajustar a dificuldade desta aventura é fornecer uma pequena ajuda aos PdJs — ou um obstáculo adicional. Ela pode vir na forma de alguns dos Personagens do Mestre encontrados na cidade.

Reg Djarlim: Se os PdJs estiverem seriamente desfalcados ou sem forças, Reg poderia acompanhá-los até a Fortaleza Pedra Brilhante

Contudo, ele deveria ir junto apenas se o Mestre sentir que os PdJs serão completamente



Reg Djarlim

vencidos sem sua ajuda, já que ele é um personagem de 12 pontos e possui uma conexão com o clérigo da cidade (seja sua esposa ou sua irmã; à escolha do Mestre). Se os PdJs precisarem apenas de um auxílio extra, ele pode ser persuadido fornecer um dos seus Oficiais de 5 pontos.

Makal de Psen: Makal (Necromante Maligno), por outro lado, é um "artifício" adicional que o Mestre pode querer colocar na história. Ele é um espião dos orcs da Fortaleza de olho em algum poder para si. Ele não pode enfrentar os orcs e deseja ver Kurjan derrotado, mas ele quer explorar as minas e tomá-la para si mesmo.

Se o Mestre quiser adicionar um pouco de intriga à aventura, faça o maligno Makal acompanhar os PdJs e tentar colocá-los em uma posição onde eles e Kurjan se destruam.

NA ESTRADA

Uma vez que os PdJs decidam ir para a Fortaleza Pedra Brilhante, o Mestre pode acelerar sua passagem através das áreas selvagens seguindo a estrada bem marcada, ou colocar alguns encontros na viagem.

TABELA DE ENCONTROS:

Role 1d a cada meio dia de viagem dos Pjs e compare com o resultado abaixo:

1. Basilisco: 1 basilisco sai de perto de um lago e ataca os personagens.

2. Zumbis: 2d6 Zumbis que escaparam de Kurjan que se libertaram, atacam os Personagens.

3. Esqueletos: 2d6 esqueletos atacam os personagens

4. Patrula Orc: 1d6 orcs patrulham as redondezas da fortaleza e atacam os personagens.

5. Neblina Fantasma: 1 Neblina fantasma ataca os personagens disfarçada e pedindo ajuda.

6. Trolls : 1d6-2 Trolls procuram comida pela região e atacam os personagens.

FORTALEZA PEDRA BRILHANTE

Construída há muitos anos para proteger uma pequena companhia mineira, a Fortaleza Pedra Brilhante estava muito longe da fronteira para alguém proteger quando as guerras começaram

Como resultado, ela foi invadida, dominada por humanóides malignos, e abandonada. Recentemente, os exércitos da civilização expulsaram as criaturas que ocupavam a Fortaleza, mas ela ainda tem o mesmo velho problema – localização, localização e localização.

Para o emergente orc necromante chamado Kurjan Dente de Serra, a Fortaleza Pedra Brilhante está localizada em um lugar perfeito. No limite da civilização, ela fornecerá um ponto de partida para o poder. Com um pequeno bando de humanóides sob o seu comando, um punhado de aliados trolls, e habilidade mágica de animar mortos-vivos, Kurjan está pronto para se elevar ao verdadeiro poder.

Caso os PdJs se aproximem da fortaleza durante o dia, eles devem vê-la bem antes de realmente chegarem nela.

Uma montanha alta se ergue em sua frente. Seus picos nevados parecem altos o bastante para tocar as nuvens, mas a estrada passa em seus penhascos escorregadios até que o caminho chega a um platô, abrigado à beira da montanha. Lá, pequena perto do cenário de gelo e pedra, está a Fortaleza Pedra Brilhante.

Se aproximar da Fortaleza é uma tarefa que precisa ser feita cuidadosamente.

Se os PdJs escolherem escalar a montanha até o platô, eles andarão direto para o interior das defesas da fortaleza

Escalar: Qualquer um dos lados da rampa que leva até o platô é uma queda forte. As paredes baixas do penhasco são extremamente escorregadias e não são fáceis de atravessar (**Testes difíceis (-3) da Especialização Escalada para personagens sem a perícia e normais para personagem com a perícia**). Os orcs nas torres de guarda podem perceber-los mas certas torres podem ser escaladas sem que os orc vejam os PdJs. Por exemplo, se os PdJs escalarem a colina no lado leste da estrada, apenas os orcs na Torre 3 terão alguma chance de percebê-los.

Caso os PdJs tentem escalar a montanha e descer em direção à

fortaleza, o **teste de Escalar são Fáceis mas difíceis quando for descer até o platô**. É possível que os orcs das Torres 1 e 3 possam vê-los fazendo isso (tal escalada leva muito tempo).

Voar: Se os PdJs tiverem a Vantagem Vôo, ou outro meio de vôar, eles podem se aproximar da fortaleza de qualquer lado. Eles também podem ser vistos de uma variedade de ângulos, e o Mestre deve julgar como será fácil ou difícil para os orcs vê-los.

Andar: Por mais estranho que pareça, aproximar-se andando não é tão terrível. Os orcs nas Torres 2 e 3 não estão esperando ninguém aparecer do oeste (a menos que o mestre deseje empregar a opção "Makal de Psen" e ele de alguma forma escapar para avisá-los).

AREAS DE ENCONTRO

Humanóides espreitam cada parte da Fortaleza Pedra Brilhante, mas há um número limitado de inimigos para os PdJs encontrarem.

1-3. AS TORRES

Cada torre tem três níveis: *um nível térreo, um intermediário, e o superior ou cobertura*. Construídas para abrigar os guardas em atividade da fortaleza, os orcs que habitam estas estruturas as transformaram em moradias sujas. O térreo e o segundo andar possuem seteiras voltadas para fora da fortaleza, e o piso superior (mas não a cobertura) é protegido por uma parede fortificada.

Criaturas: Oito guardas orcs (ou 2D6-2 como o mestre desejar) guardam cada torre, e cada torre é comandada por um orc sargento (em +1 em todas as características). Durante o dia, um ou dois orcs permanecem



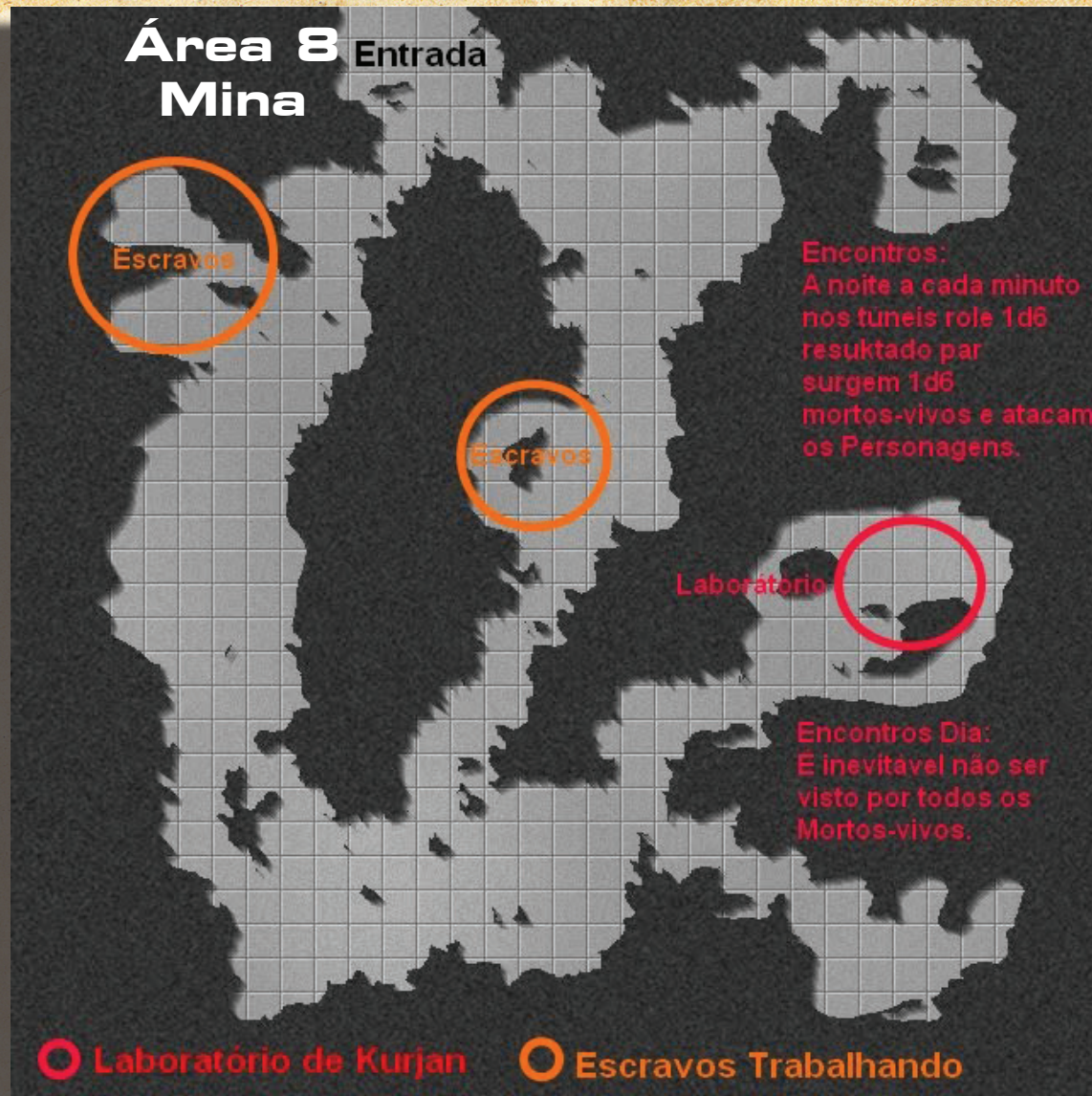
miseravelmente na cobertura da torre, vigiando sob a luz do sol, enquanto o resto dos orcs dormem dentro das torres. À noite, mais dois sentinelas ocupam cada torre e os outros orcs podem ser encontrados em qualquer lugar dentro das torres, nas muralhas, ou no pátio. Pelo menos um dos sargentos patrulha as muralhas neste momento, mantendo os guardas em suas posições.

Se os PdJs conseguirem entrar em uma das torres (especialmente durante o dia), é improvável que até mesmo uma luta barulhenta chame a atenção dos orcs nas outras torres. Os orcs geralmente lutam entre si, e cada sargento aprendeu a não se intrometer nas disputas territoriais. Se uma luta acontece por muito tempo, ou algo inesperado acontece (pirotecnia ou ruídos altos provocados por magias), um mensageiro de uma das torres não envolvidas irá para a área 4 ou 5 para informar os tenentes trolls. Qualquer troll tem poder bastante para forçar qualquer orc remanescente a se reunirem e atacar os invasores.

4 E 5 AS EDIFICAÇÕES

Antigamente usadas como os lares dos trabalhadores das minas e dos guardas da fortaleza, estas edificações de dois andares se tornaram prisões para os escravos de Kurjan e seus tenentes trolls. Misturados entre as **duas dúzias de goblins na residência existem cinco humanos, quatro anões, três halflings e um elfo**.

A menos que o Mestre precise ajustar o nível de desafio desta aventura, estas pessoas miseráveis (tanto goblins quanto não goblins) não são combatentes.



Os goblins podem ser forçados a lutar ao lado dos trolls ou dos orcs (se o grupo fornecer avisos suficientes para alertar os ocupantes), mas é improvável que eles sejam um desafio para alguém (Todas as características 0 e nenhuma vantagem).

Os escravos passam seus dias trabalhando nas minas, durante o tempo que os trolls dormem pelo castelo ou relaxam em seus prédios. Os

escravos dormem durante as noites, acorrentados e guardados por trolls

Criaturas: 1d6 Tenentes Trolls, distribuídos nas 2 edificações

Se atacados individualmente, os trolls lutarão individualmente. Eles darão ordens para os goblins avisarem Kurjan (na Entrada da Mina, área 8), mas mesmo se um escravo goblin escapar dos PdJs, **há apenas 50% (role 1d6 Impar eles avisam Par não) de chance que ele avise Kurjan (role para cada goblin separadamente; fora isso eles fugirão).**

A cada rodada de luta que acontecer em uma das edificações, **o Mestre pode fazer testes de habilidade Dificuldade Normal** para o troll no outro prédio e para os Orcs, sucesso eles ouviram a luta (levando em consideração que a luta acontece em um local fechado e à distância). **Se um troll ouvir algo acontecendo na outra edificação, há 50% (role 1d6 Impar eles avisam Par não) de chance de que ele ignore tal barulho.**

Nas rodadas seguintes, **esta chance diminui um pouco (role 1d6 1, 2, 3 ou 4 eles mandam investigar) eles mandam um goblin investigar.** Se o goblin não voltar (ou relatar algum problema), os trolls de uma edificação ajudaram os trolls da outra edificação.

6. O MIRANTE

Esta plataforma alta foi construída por dois motivos: Primeiro, ela servia como um abrigo para animais de carga e carroças usadas na Fortaleza Pedra Brilhante (não há mais animais de carga no local e o exército levou qualquer carroça que foi trazida para a área), e segundo, ela fornece uma plataforma de vigia adicional para sentinelas e arqueiros.

Se a luta acontecer no pátio, ou mesmo em uma das torres ou nas muralhas, faça pelos menos alguns dos orcs se dirigirem para o mirante e atacaremos PdJs com PdF.

Cobertura: O mirante não possui paredes laterais, mas fornece uma excelente oportunidade de **Cobertura Superior** (Fornece +1 na FD de quem estiver atrás dela) para aqueles que estão em sua superfície

afaste-se de beirada e os atacantes no chão não poderão vê-los, quanto mais atacá-los.

7. O PÁTIO

O pátio é uma massa de pedra e lama. Carroças quebradas, ferramentas, e outros lixos em geral entulham a área. A característica mais notável é um poço profundo no centro... com um **Lobo das Cavernas** acorrentado a ele.

Criaturas: Lobo das Cavernas.

O lobo foi capturado por um dos trolls e levado como um animal de estimação e um guarda. O lobo está nervoso e miserável, mas sabe que deve obedecer aos trolls ou não sobreviverá. Os trolls o mantêm bem alimentado e ocasionalmente falam com ele (apesar de nenhum deles ter muito o que dizer, o lobo das estepes pode falar o idioma Gigante), mas não há amizade entre eles.

A corrente do lobo possui nove metros de comprimento e está fixada em uma manivela – qualquer um na manivela precisa vencer **o teste de Força do lobo para apertar a corrente**. Durante a noite, quando os orcs querem se exercitar, os trolls diminuem o tamanho da corrente para três metros – a menos que eles queiram surpreender os orcs.

O lobo das estepes lutará com qualquer um que apareça no pátio sem estar protegido pelos trolls. **Ele tem 50% de chance de atacar qualquer orc que entre dentro do seu alcance.**

8. A ENTRADA DA MINA

Esta grande abertura na caverna leva para uma série de minas construídas dentro do penhasco atrás da fortaleza. Ela é coberta por um forte portão com uma fechadura de corrente (Teste -1 da perícia Arrombamento para abrir, sem perícia teste -3, ou 20 PVs para quebrar a corrente, o que automaticamente irá alertar Kurjan). A única chave fica dentro da caverna com o necromante Kurjan Dente de Serra.

Kurjan é um orc Necromante que deseja o poder que a morte pode trazer para ele. Ele se aliou com sucesso a um pequeno grupo de guerra com 1d6 poderosos **Trolls do Pântano** e tomou conta da Fortaleza Pedra Brillhante. Agora, ele está usando os dons de Necromante para criar e comandar os mortos-vivos para guardar seus escravos e construir seu exército.



Criaturas: Kurjan Dente de Serra mora dentro desta caverna, junto com vários zumbis e esqueletos que criou. Durante o dia, estes servos mortos-vivos supervisionam os escravos enquanto eles trabalham nas minas e Kurjan dorme, durante a noite Kurjan continua com os seus experimentos Necromânticos.

Encontros: Durante o dia quando os mortos vivos estão supervisionando os escravos trabalharem é quase impossível entrar na mina sem serem vistos (**talvez com invisibilidade ou afins, mesmo assim os Mortos vivos tem direito a testes de Habilidade, Dificuldade Normal para perceber os PdJs**).

Durante a noite os mortos vivos ficam vagando pelos corredores da mina e com muita sorte os PdJs podem chegar até o laboratório de Kurjan sem serem vistos (**Para cada minuto na caverna role 1d6 resultado Par os PdJs encontram 1d6 mortos vivos escolhidos a critério do mestre**), na entrada do laboratório, Kurjan sempre mantém o seu servo morto-vivo como guarda impedindo qualquer um de o importunar.

INIMIGOS/COADJUVANTES

Kurjan Dente de Serra (18 pontos)

Kit Personagem: [Necromante](#)

F1(Esmagamento), H5, R3, A1, PdF2(Perfuração) 15 PVs 35 PMs

Vantagens/Desvantagens: Orc, Pontos de Magia Extra x 2, Magia Negra, Resistência a Magia, Insano Homicida, Ma Fama **Perícia:** Medicina

Vantagens do Kit: Magia Intensa, Magias Necromanticas, e Servo Morto-Vivo

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Força Mágica, Transporte.

Servo Morto Vivo: F5(Esmagamento), H3, R5, A2, PdF0, 25 PVs 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: Zumbi, Aceleração, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Energia Extra 1, Resistência a Magia.

Reg Djarlim (18 pontos)

Kit Personagem: [Guerreiro](#)

F2 (corte) H4 R2 A2 PdF0 10 PVs 10 PMs

Vantagens/Desvantagens: Aliados (Soldados e Oficiais da Milícia de Kisé), Ataque Especial, Patrono (a cidade de Kisé), Ataque Múltiplo, Código de Honra do Combate, dos Heróis e da Redenção, Devoção (Proteger a cidade), **Perícia:** investigação, Sobrevivência.

Vantagens do Kit: Armadura Completa, Ataque Contínuo, Crítico Automático

Oficial (5 pontos)

Kit Personagem: [Combatente](#)

F1(corte) H2 R1 A2 PdF0 5 PVs 5 PMs

Vantagens/Desvantagens: Patrono (a cidade de Kisé), Ataque Múltiplo, Código de Honra do Combate, dos Heróis, Devoção (seguir as ordens de Reg Djarlim)

Vantagens do Kit: Ataque Múltiplo

Makal de Psen (12 pontos)

Kit Personagem: [Necromante](#)

F0 H5 R3 A0 PdF2(perfuração) 15 PVs 15 PMs

antagens/Desvantagens: Magia Negra, Pontos de Magia Extra, insano Homicida, Ma fama, Perícia: Medicina.

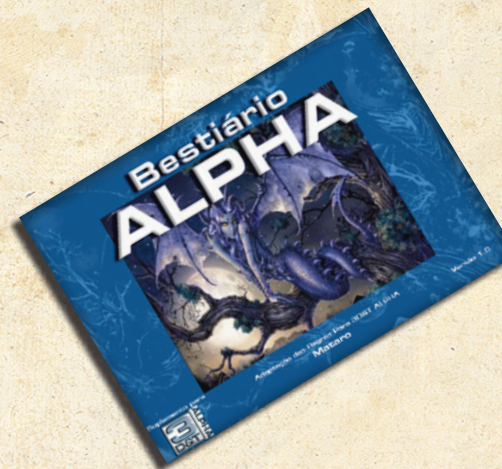
Vantagens do Kit: Magia Intensa, Magias Necromanticas

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Criação e Esconjuro de Mortos-Vivos, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos

MONSTROS

Todos os Monstros apresentados aqui estão presentes no nosso Bestiário Alpha disponível para Download gratuito na nossa página de Downloads.

<http://nonplusrpg.blogspot.com/p/downloads.html>



SOBRE O AUTOR

Diretor Criativo de DUNGEONS & DRAGONS, começou na West End Games em 1991, veio para a TSR em 1995 e em 1997 foi para a Wizards of the Coast. Seu trabalho é conhecido pelas linhas Birthright ou ALTERNITY, ou pela aventura curta para D&D, "O Mal Revelado (Evil Unearthed)", que apareceu na revista DUNGEON de agosto de 2000.

Site de Referência
<http://nonplusrpg.blogspot.com/>

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

**O Manual da Vantagens Alpha e o Bestiário Alpha podem
ser baixados na nossa Página de Download**
<http://nonplusrpg.blogspot.com/p/downloads.html>





Aventura Completa para o Sistema 3D&T Versão ALPHA

Onde os Heróis deverão
invadir uma fortaleza e
livrar uma grande cidade
da ameaça de um Mago
Maligno

Material Opcional

Material Indispensável



Aventura para

