



## A Ravina dos Goblins

Todo mundo na cidade conhece ou ao menos ouviu falar do antigo poço de escravos na ravina nos limites da cidade. Ele caiu em desuso juntamente com a queda do barão Barggle a muitos anos atrás após aventureiros invadirem seu castelo.

Porém a algum tempo a fazenda Erhurr foi saqueada e a família está desaparecida. E estranhamente alguém reconstruiu entre os dois lados do antigo poço de escravos

## Rumores

Role 1d12 na tabela abaixo para saber sobre rumores na cidade. Qualquer aventureiro que more na cidade sabe até 1d3 rumores, enquanto os visitantes sabem 1d2

1-2. (Verdadeiro) o poço foi invadido por um bando de Goblins.

3. (verdadeiro) existem áreas secretas no antigo poço de escravos que até hoje não foram explorados desde que ele foi abandonado.

4-5. (Falso) a família Erhurr tem um machado mágico escondido entre suas posses roubadas.

6-7. (Falso) o poço de escravos é comandado por escravos mutantes a muito tempo abandonados.

8. (falso) existe uma entrada secreta para o poço no fundo da ravina

9. (verdadeiro) estranhos resquícios de experiências feitas pelo barão ainda podem ser encontrados nas profundezas do poço.

10-11. (Verdadeiro) a entrada principal para o poço é uma caverna que hoje está coberta por uma árvore gigante.

12. (falso) não são Goblins ou mutantes que estão escondidos no poço, mas um homem que foi amaldiçoado a ser um homem fera e fugiu da cidade

## Descrição

1. Entrada - 2 Goblins estão no alto da árvore observando qualquer coisa que possa vir incomodá-los. A desvantagem é de que eles não podem fazer exceto atacar sua posição na árvore torna impossível que eles sejam capazes avisar seus companheiros antes de serem atacados.

2. antecâmara vazia

3. Grande salão - está câmara de 12 mts quadrados possui colunas ao longo de cada parede e é o lar de 4 Goblins. A entrada para a área 4 exige a escalada através da boca de uma imagem de um enorme demônio que está encravada na parede.

4. câmara da ponte (lado oeste) - 2 Goblins com arcos curtos estão aqui e irão atirar se houver alguma batalha na sala 3, caso contrário eles irão estar vigiando a ponte (área 5).

5. a ponte - esta ponte rudimentar de corda e madeira foi construída pelos Goblins, mas esta fiada em pedras muito antigas. Embora pareça perigosa a ponte é extremamente resistente. Só é possível mover-se na ponte a 1/4 da velocidade normal e somente em fila única.

6. fundo do barranco - olhando através dos juncos ao longo do córrego na base do barranco irá revelar um corpo a muito tempo em decomposição de um adolescente masculino, que sumiu da vila a 2 anos

7. câmara vazia - um Goblin na área 8 observa os intrusos para aplicar um ataque surpresa neles - de preferência quando tiverem alcançado a área 11

8. Sala do chefão - os Goblins entram e saem desta sala através de um eixo estreito, geralmente usando uma corda ligada a um anel no chão. Aqui estão 4 Goblins bem como seu líder (um Goblin com seus pv no máximo e que ataca com uma arma +1 para atacar e para dano). A segunda sala é a sala pessoal do líder e contém muito das roupas da família Erhurr também o tesouro dos Goblins que são: 5000 PC, 2000 PE, um pergaminho de Benção (X1), e uma poção de resistência ao fogo

9. sala secreta - os Goblins ainda não descobriram essa sala. A porta secreta tem uma armadilha e derruba uma enorme rocha alguns segundos após ser aberta. Quem quer que abra a porta deve fazer uma JP de destreza ou sofrer 1d10 de dano. A sala contém os esqueletos de 3 guardas elfos equipados com cotas de malha enferrujadas (inúteis), capacetes e cada um tem uma espada de 2 mãos magicamente preservadas (mas de nenhum jeito elas são mágicas) que brilham com luz contínua.

10. depósito secreto - esta sala contém barris cheios de flechas velhas e inúteis e há também o resto de arcos e espadas na parede. Na parede do fundo da sala existe uma estátua de madeira que irá atacar qualquer um que mexa no conteúdo da sala.

11. quartel - outros 6 Goblins estão na base dessa escada em espiral. O Goblin na área 8 irá se esgueirar para atacar qualquer um que desça as escadas. A porta para a área 12 está barrada por esse lado.

12. o Poço - o fundo dessa sala está inundado e 15 mts abaixo da entrada da parte inferior desta sala esta inundada e a 15 mt abaixo da entrada. Um conjunto de escadas em espiral estreitas levam até a alcovas logo acima do nível da água. Uma vez que a porta está aberta um murmúrio estridente pode ser ouvido a partir de baixo. O poço é o lar de uma massa mutante putrescente de carne - o último remanescente dos experimentos do barão. Ele é tratado como um cubo gelatinoso, mas é muito mais aterrorizante porque emite membros e pedaços em estado de decomposição muitas vezes reabsorvendo-os para que apareçam em outro lugar. Criaturas com menos de 4 níveis vendo o monstro devem fazer uma JP de Sab ou fugir como se estivesse sob os efeitos da magia medo. Se eles não conseguirem fechar a porta, a criatura estará livre para destruir a cidade ...