



## A Lebre de Jade

Uma aventura para personagens de 1º Nível

Escrito por: John Nephew

Tradução e adaptação: Victor de Souza

Ilustrações: Erivaldo "Erivas" Fernandes

*Uma aventura em que Intrépidos Aventureiros enfrentam o Bruxo Louco Abu Ghabar e seus asseclas do mal para recuperar um ídolo de jade sem preço*



# Introdução

A muito tempo atrás, um clérigo chamado Habbab, chegou até a pequena vila de Tarmym profetizando que eles deveriam se desfazer das imagens dos deuses animais que eles cultuavam, e assim o fizeram. Mas mantiveram uma como lembrança de seus ancestrais. Eles também o mantiveram por achar que era mágica e que os protegiam em épocas difíceis.

Agora o ídolo foi roubado, ontem em plena luz do dia, um pequeno bando de goblins sitiou e invadiu o vilarejo e estranhamente não atacaram ninguém ou destruíram nada, apenas invadiram o Grande Salão e levaram a Lebre de Jade - o ídolo que lhes restava fazendo com que Al Qadim, o líder da tribo que havia sido nomeado pelo próprio clérigo profeta, chegasse a conclusão de que os goblins trabalhando para alguém. Goblins dificilmente teriam interesse em uma estátua pequena e deixariam um rastro de morte destruição, a não ser que alguém os ordenasse que assim o fizessem.

Abdullah, o homem responsável pela guarda da estátua (e quem as memórias estão mais escassas do que água no deserto), se lembra que a um mês atrás um homem com maneiras e roupas estranhas lhe perguntou se ele estaria interessado em vender a Lebre de Jade.

Quando Abdulah descreve o estranho, outros membros da vila reconhecem como Abu Ghabbar, o Feiticeiro Louco que vive nas colinas a 20 KM de distância da vila, existem rumores de que ele está construindo uma dungeon lá, daí faria sentido ele estar recrutando capangas Goblins. Quem sabe quais os propósitos sinistros que o feiticeiro tem para a estatueta da Lebre de Jade? De qualquer maneira, o roubo da preciosa estatueta pé considerada uma afronta para a honra da vila e a todos os moradores. Um grupo deve ser formado para confortar o feiticeiro e trazer de volta a estatueta, custe o que custar!

Esse grupo deve ser formado por ninguém menos que vocês mesmos. O próprio Al Qadim se aproxima e implora a vocês por ajuda: "vocês

não gostariam de salvar a honra de Tammya e interromper quaisquer que sejam os planos malignos que o feiticeiro tem? Nosso vilarejo é pobre, mas vocês podem ficar com qualquer riqueza que encontrarem no esconderijo de Abu".

## Informações para o Mestre

O bruxo roubou a Lebre de Jade para pesquisa. Há muito tempo ele ouviu falar dos seus incríveis (mas não comprovadas) poderes, que ele espera descobrir e usar em vantagem própria. Ele também suspeita (e com razão) que o ídolo é ainda mais antigo do que os moradores sabem. Ele remonta a muitos séculos, a um antigo império esquecido que governara uma vez esta terra. Até agora, o bruxo e seus subordinados goblins têm-se concentrado em roubar caravanas, mas Abu-Ghabbar tem maiores ambições. Ele espera que a Lebre de Jade irá ajudá-lo a alcançá-las. Esta informação não precisa ter uma influência direta na aventura. Os PJs podem nunca perceber as intenções do bruxo; é o suficiente para eles querem recuperar a Lebre de Jade. Como o Mestre, no entanto, você pode manter o controle deste segredo da trama e dos fatos, e usá-los para tecer a história de sua campanha por trás das façanhas dos personagens.

## Iniciando a aventura

A aventura começa na entrada da masmorra. A Dungeon de Abu Gabbar pode ser resumida em 2 etapas: as cavernas naturais que atraíram Abu Gabbar até este local e as escavadas pelo próprio feiticeiro utilizando de mão de obra dos Goblins contratados por ele.

A seguir uma lista de monstros errantes encontráveis nesta Dungeon (rolar 1d6 em cada área nova encontrada pelos PJ's), além da quantidade encontrável no mapa da masmorra.

Tabela LJ1 - Encontros Aleatórios		
Resultado em 1d6	Monstro	Quantidade
1	Besouro do Fogo	1D6
2	Centopeia Gigante	2D4
3	Aranha Gigante	1D4
4	Rato Gigante	2D4
5	Canibal	1D3
6	Goblin	1D6

### \* Postos da Guarda (marcados com G no mapa)

Em cada uma dessas posições “estratégicas” no mapa de Balgoruk (o tenente bugbear de Abu Gabhar), foram colocados Goblins de guarda para tocar o alarme caso intrusos forem detectados. Disciplina não é o ponto forte dessas pequenas criaturas, então existe uma chance de 40% de que o guarda esteja dormindo quando os jogadores chegarem no posto. É claro que ele acordará se os PJ’s fizerem muito barulho. Cada Goblin carrega consigo uma bolsa contendo raízes amargas mastigáveis, alguns dentes como lembranças mais 2D8 peças de cobre e 1D10 peças de prata

### 1 – A Caverna dos Morcegos

*“Uma fina camada de guano dá uma evidência aos jogadores uma evidência dos moradores desta caverna: morcegos. Conforme vocês caminham muitos deles sobrevoam suas cabeças constantemente ameaçando apagar suas tochas como bater de suas asas negras, mas em pouco tempo eles se aquietam novamente. Após o tempo necessário para que seus olhos se adequem a escuridão, vocês percebem que existem 3 passagens para sair desta caverna: uma indo em direção ao norte outra a noroeste e a terceira a oeste”*

Durante o dia claro os morcegos são encontrados pendurados no teto dormindo. A movimentação irá atiçá-los de qualquer jeito, portanto para avivar este encontro pode-se decidir que

um monstro errante apareça nesta caverna ao mesmo tempo que os aventureiros.

Se alguém se interessar em vasculhar através da fina camada de guano no chão, terá uma chance de 5% por turno da busca ser bem-sucedida e ser recompensada com uma pequena peça de âmbar (50 P.O) que Abu Gabhar perdeu por lá.

### 2 – Depósito de Materiais

*Está sala retangular medindo 9 metros por 6 de largura. A julgar pelo estado dos materiais vocês entendem que está sala é um depósito.*

Muitos itens estão quebrados e inúteis, mas os Goblins são muito preguiçosos para tirar o lixo. Outros itens estão em bom estado, como 3 barris de carne em conserva (que não couberam na cozinha). O excesso de armas e armaduras talvez possam interessar aos PJ’S, incluindo: 1 espada curta; 1 caixa pequena com 4 dúzias de munição para funda; 2 escudos cada um decorado com cruéis e horrorosas pinturas que guerreiros Goblins adoram; 4 clavas e um caixote de madeira com 100 setas para besta. No entanto nenhuma besta pode ser encontrada, pois estas setas juntamente com as espadas curtas foram roubadas de uma caravana comercial em uma emboscada dos goblins.

### 3 – A Cozinha

*Esta é a cozinha. Dois humanoides estão aqui. O menor parece um Goblin, mas o outro, embora tenha aparência similar é consideravelmente mais alto e corpulento. Eles parecem engraçados na tentativa de cozinhar, enquanto mexem uma panela com alguma coisa cheirando em dentro*

Um cozinheiro Hobgoblin e seu assistente Goblin são encontrados aqui, preparando um prato especial de guisado de coelho para Abu-

Gabhar, para comemorar o roubo bem-sucedido do Hare Jade. Se atacado, os goblins irão se defender com talheres grandes que são equivalentes a adagas em termos de combate. Cada um carrega uma bolsa presa ao cinto. O Hobgoblin contém 11 PP e um maço de ervas secas (cheira terrível e não tem valor). A bolsa do Goblin contém 3 PE, um caroço de pêssigo, um lagarto de cauda, e um pedaço de madeira que ele entalha em seu tempo livre.

#### 4 - Sala de jantar

*Três mesas enchem o comprimento da sala. Cada uma é feita da tora e uma árvore. Uma longa faixa de pano pendurado na parede oposta da saída leste tem uma inscrição em vermelho brilhante nela.*

Está escrita em Goblin e diz o seguinte: sirva Abu-Gabhar e será bem recompensado.

Nesta sala não haverá ninguém quando os PJ's chegarem. Em caso de barulho irá chamar a atenção dos Goblinoídes na sala 3

#### 5 - Quartel dos Goblins

*Este é um quarto grande, quadrado, 12 metros de cada lado. Parece para ser um quartel, uma vez que existem catorze beliches aqui. É possível notar pequenas arcas aos pés das camas, porém não há tempo suficiente para vasculhar pois vocês estão sendo distraídos pelos oito goblins atacando vocês!*

Os laçaios goblins de Abu-Gabhar compartilham este quarto como quarto e dormir. Oito dos goblins estão atualmente aqui; os outros estão espalhados pela Dungeon. Há um total de doze camas. Os beliches estão dispostos em pares, formado duas fileiras de 3 beliches. Ao pé de cada beliche estão dois baús para as posses dos goblins que dormem lá. Cada um desses recipientes tem uma fechadura, e uma chance de

75% de estar trancado. Nenhum tem armadilhas e, visto que sua qualidade não é das melhores, alguns golpes de uma arma pesada (como uma maça por exemplo) poderia quebrar um. O problema é que abrir qualquer uma dessas caixas violentamente irá chamar a atenção de um monstro errante para essa área (1 chance em 6 para cada baú que os PJ's tentarem abrir), e também irá quebrar qualquer conteúdo frágil.

Cada caixa contém uma série de itens pessoais (por exemplo, lembranças como ossos e dentes, roupas sujas, um ponta de lança extra, algumas provisões secas, um cobertor, um odre de cerveja ruim), além das seguintes moedas: 3d4 PC, 1d8-1 PP, e 1D4-1 PE. Um deles também contém uma estatueta de porcelana delicada de um camelo, no valor de 80 PO; ela será destruída se o baú for arrombado. Outra contém uma poção de invisibilidade em um frasco de vidro. Mais uma vez, esta é frágil, e um tratamento violento do baú vai quebrar o frasco e derramar a poção.

#### 6- A fonte

*Uma fonte natural, a fonte do córrego que flui por esse conjunto de cavernas, brota nesta grande caverna. Ao lado da fonte estão um balde de madeira e uma concha de cobre.*

A água não tem propriedades mágicas, mas é fria, limpa e refrescante. Os habitantes das cavernas vêm aqui para tirar água ou beber.

#### 7 - Armadilha!

Não tem uma descrição encaixotada aqui, porque a sua leitura poderia alertar os jogadores de que algo está prestes a acontecer com seus personagens!

Esta passagem é de areia, ocultando uma armadilha preparada pelo bruxo. É um mecanismo carregado por mola que aciona uma estaca em meio a areia. Cada personagem que passa nesta

área (a menos que anuncie que está procurando armadilhas) tem um 1 em 4 chances de ativar a armadilha. A estaca surge do chão e o mestre deve exigir do PJ uma JP de Destreza para evitar sofrer 1d6 de dano além disso, o PJ pode mover-se apenas a metade da velocidade, e sofre uma penalidade de - 2 na CA em combate (por causa da dificuldade em mover e esquivar de golpes), até que a ferida esteja curada ou passadas 1d4 horas

O bruxo e seus asseclas sabem sobre essa armadilha, por isso são cuidadosos para andar perto das paredes nesta parte arenosa da passagem. Personagens que examinem atentamente o chão de areia, com uma boa fonte de luz verão que não existem pegadas no meio da passagem.

### **8 - A pequena sala**

*A passagem a esta câmara natural tem uma ligeira inclinação. Aqui o ar é particularmente seco, ao contrário das cavernas entre a fonte e a caverna dos morcegos. Na parede e no chão você vê duas grandes manchas de um feio, mofo amarelo. A mancha no chão é particularmente irregular, talvez cobrindo alguma coisa.*

Dois mofos amarelos são encontrados nesta sala. Se os mofos forem destruídos, os PJ's irão encontrar o que estava por baixo do segundo; O corpo de um Goblin morto. O Goblin carregava consigo um medalhão de prata com um pequena ametista incrustada. O medalhão vale 150 PO

### **9 - Sala do Tenente**

*Esta câmara, medindo 6 metros de largura por 9 metros de comprimento, é um quarto particular e seu. Seu habitante deve ser o poderoso monstro humanoide de machado em punho diante de vocês! Ela é semelhante a um Goblin, mas é muito maior e peludo. Além de seu machado, a criatura carrega um escudo com escalpos pendurados, usa um colar de osso, e ostenta um enorme brinco bizarro*

O "Braço direito" de Abu-Ghabar é um bugbear chamado Balgoruk. Esta sala é o quarto particular de Balgoruk; o Bugbear estará aqui quando personagens jogadores chegam.

As principais funções do Balgoruk são manter a disciplina entre os goblins e leva-los em ataques e emboscadas. Abu-Ghabar prefere não ser visto em ataques porque torna difícil para ele lidar com os seres humanos em outros momentos. Poucas pessoas gostam de um mago que se associa com Goblinoides!

Um machado de batalha +1 é a arma favorita de Balgoruk. Ele o empunha usando uma única mão (fica fácil por causa de seu tamanho e força), e carrega um escudo redondo com a outra mão. No escudo tem um grande crânio pintado com sangue. Uma pequena estaca está no meio do escudo; a partir dele pendem os escalpos de três dos inimigos mais poderosos que Balgoruk venceu. Em volta do pescoço Balgoruk usa um colar de ossos, que vale 15 PO. Ele também usa um grande brinco de prata, esculpido na forma de um dragão engolindo uma joia (uma pequena pérola). O valor do brinco é de 140 PO. Balgoruk não possui nenhum outro objeto de valor; ele prefere desperdiçar o lucro de seus saques tão rápido como são adquiridos: em comilanças sem fim de bebedeiras

Na batalha Balgoruk é temível. Ele gosta de uivar bem alto, para enervar oponentes (você pode querer tentar dar um desses rugidos, para ver a reação dos seus jogadores!). Embora caótico, ele tem um código de honra guerreiro: detesta para se render, retirar, ou mesmo receber auxílio em combate.

Ao mesmo tempo, ele é prático o suficiente para perceber que a sua morte será inútil se não de alguma forma não contribuir para a derrota dos invasores. Portanto, se ele sofrer 10 pontos de vida de dano ou mais, ele vai fazer uma "retirada estratégica" na direção contrária a que os jogadores tenham vindo. Se os PJ's vierem do quarto de Abu-Ghabar (a porta noroeste), ele sai pela outra porta na esperança de reunir a ajuda dos goblins restantes da Dungeon. Se os personagens vêm da porta nordeste, Balgoruk

foge para o quarto de Abu-Ghabar, na esperança de avisar seu mestre da ameaça iminente.

## 10 - O laboratório do Bruxo

*Aqui é um laboratório, repleto de frascos, balões de vidro e tubos de ensaio e todo tipo de equipamentos e vestimentas usados em um laboratório antigo de alquimista. Sobre a estante vocês percebem 4 frascos cheios de líquido, cada frasco é marcado com um número.*

Abu-Ghabar equipou este espaço para suas atividades alquímicas. Infelizmente, o bruxo ainda é um novato na área, e ainda não conseguiu produzir quaisquer poções úteis. No entanto algumas experiências que deram errado são interessantes. Eles são os quatro frascos com cores brilhantes na prateleira.

Poção # 1: Quando o bebedor tenta falar, ele faz ruídos buzinando como um ganso. O efeito dura 1d6 turnos. Abu-Ghabar estava apenas fazendo experiências quando produziu este, não tentando produzir qualquer poção em particular.

Poção # 2: Esta tentativa de criar uma poção de cura falhou miseravelmente. O fluido nocivo provoca náuseas e tonturas (máximo metade movimento normal, e - 2 nas jogadas de ataque) por horas 1d4 horas.

Poção # 3: faz o nariz de quem beber ganhar uma cor violeta ao longo de cinco minutos. Ele irá voltar ao normal ao longo de 3 horas. O Bruxo estava tentando criar uma poção de invisibilidade.

Poção # 4: A poção de levitação falhou, e tem seus efeitos incompletos: O bebedor é levantado uma polegada do chão. Esta altura é mantida gostando ou não. O efeito é irritante: o bebedor não pode andar, porque seus pés não tocam o chão. Isso também torna o combate difícil. O personagem terá de puxar-se ao longo das paredes e objetos com as mãos, ou ser puxado junto por colegas aventureiros. O efeito dura 3d4 turnos.

Abu-Ghabar usou este espaço para estudar a Lebre de Jade, mas quando ele não está examinando-o que ele mantém em sua sala do tesouro (área 13) por segurança.

## 11- A Câmara e Abu Ghabar

Tendo visto como os goblins vivem, fica claro de que esse é aposento é de um humano. E pela excentricidade da decoração sem dúvida deve pertence ao próprio bruxo.

*Ao adentrar está sala vocês veem uma decoração ao mesmo tempo excêntrica e requintada, com móveis de vários tamanhos e tipos, uma enorme e larga cama, um guarda-roupas tão lotados que as roupas mal cabem e uma mesa lotada de anotações e rabiscos, porém sua visão é interrompida pelos gritos de Abu Ghabar: Morram intrusos!!!!*

Ao iniciar o combate Abu Ghabar irá invocar sobre si a magia escudo arcano, mas caso seja surpreendido, assim que puder ele invocará reflexos. Em combate ele irá usar seus feitiços (principalmente os pergaminhos) e case suas magias ofensivas acabem ele vai partir para o combate corpo-a-corpo. Se chegar a 5PV ou menos, o bruxo usará seu feitiço de invisibilidade em si mesmo a partir de seu pergaminho, e fugirá para se recuperar usando sua poção de cura e então tentará emboscar os PJ's (com a ajuda dos seus servos, se possível) antes que eles saiam da Dungeon se seus esforços não derem certo, ele tentará usar seu segundo feitiço de invisibilidade restante ele tentará fugir dessa vez usando a passagem secreta. Naturalmente ele tentará levar consigo tudo o que puder de sua sala de tesouros, principalmente seu livro de feitiços, por isso ode ser que os jogadores ouçam falar de Abu Ghabar novamente algum dia.

## 12 - Saída secreta

Esta saída será usada por Abu Gabhar caso aconteça o pior para ele na luta com os aventureiros, é um corredor estreito e repleto de entulhos, dificilmente um grupo com armas e armaduras conseguiria passar por aqui.

## 13 - Sala do tesouro

*Tesouro! Aqui é o esconderijo do feiticeiro louco. As coisas são espalhadas de forma descuidada pelo chão, em sacos, e em dois baús de madeira pesadas que ficam abertos contra a parede oeste. Os seus olhos se iluminam com a visão de muito ouro e prata. Empilhados ao longo da parede leste estão quatro tapetes enrolados.*

*No baú da esquerda está a Lebre de Jade, um ídolo feito em puro jade medindo 30 cm de altura e com os olhos formados por enormes rubis encravados, que chega a saltar*

Debruçado sobre a parte interna porta está Uma gárgula, pronto para atacar qualquer um que não seja Abu-Ghabar.

Este é um espécime jovem, capturados e treinado por Abu- Ghabar; portanto, menos ameaçador. Confiando na capacidade de sua gárgula para proteger o conteúdo da sala, Abu-Ghabar não fez nenhum esforço adicional para se proteger ou esconder seus tesouros. As coisas estão espalhadas de forma descuidada. Os quatro Tapetes de estilo exótico (cada um no valor de 100 PO) são despojos de um recente ataque a uma caravana. As moedas soltas espalhadas pelo quarto totalizam 3.868 PC, 2015 PP, 212 PE, 91 PO, e 12 PP. No fundo de um dos baús está o livro de feitiços de Abu-Ghabar. Que contém os seguintes encantamentos: Nível I-enfeitiçar pessoa, detectar magia, magia míssil, ler magia, escudo; Nível 11-invisibilidade, imagem invertida, rede. O outro baú (sul) contém a lebre de jade. Este precioso ídolo é envolto em um lençol de seda (que por si só vale 25 PO).

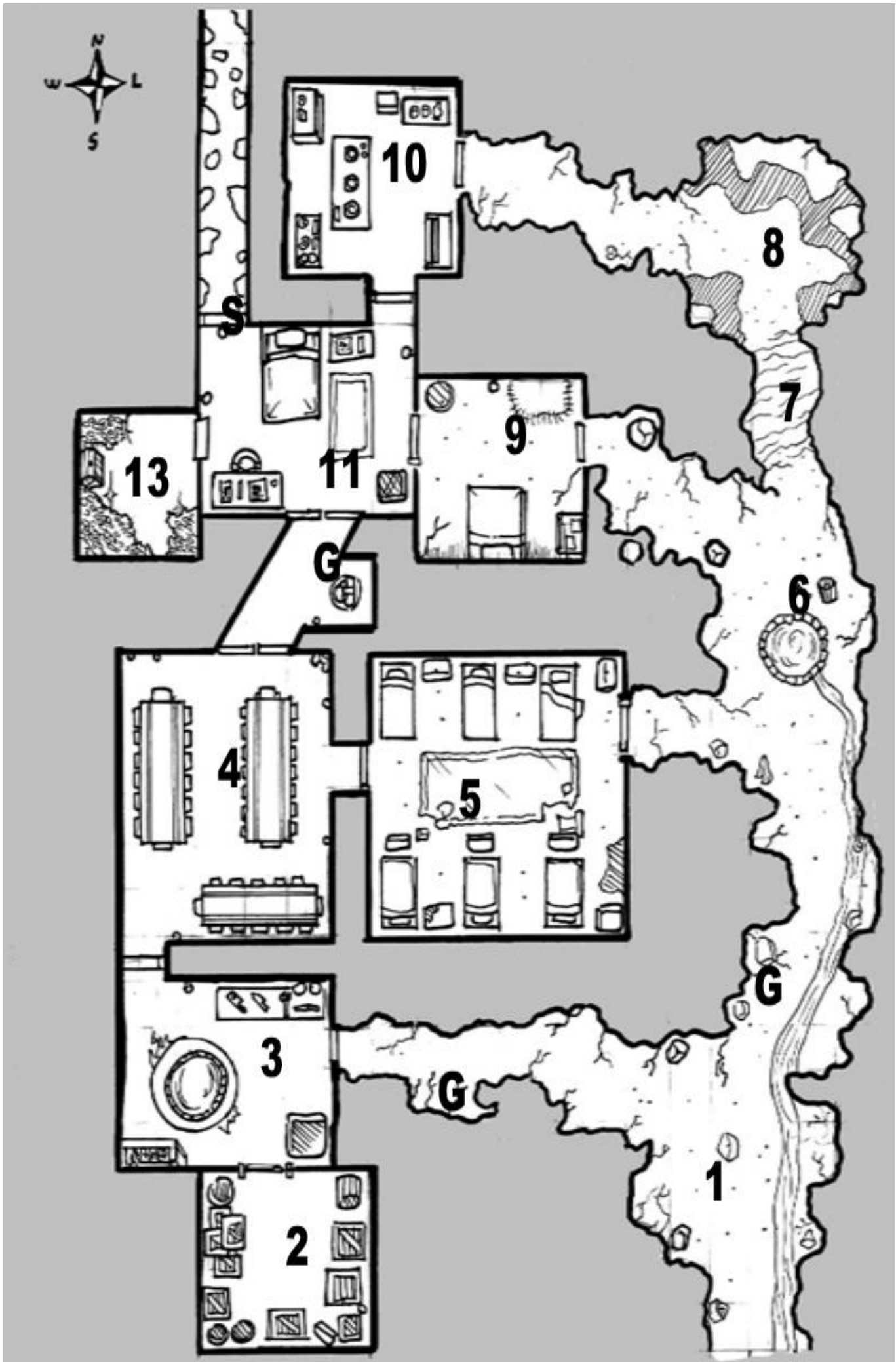
Lebre de Jade

## A Lebre de Jade

*A beleza simples desta estatueta, uma lebre do deserto esculpida de jade, desmente a sua idade e o valor imenso que os moradores de Tarmym lhe atribuem. É uma relíquia do antigo império que floresceu nessas partes a mais de mil anos atrás, quando esta terra era exuberante e verdejante. O império cresceu corrupto e maligno, e foi destruído; mas traços de sua presença como a Lebre de Jade-continuam a intrigar o povo resistente que herdou o deserto. Basicamente, a Lebre de Jade é apenas uma escultura normal embora extremamente elegante. (A escultura irá irradiar magia se for usado detectar magia nela, mas ninguém sabe se há alguma coisa mais além da aura.) Se ele tem poderes especiais (como os moradores de Tarmym acreditar), eles estão bem escondidos para A frustração de Abu- Ghabar. Como um objeto de arte, a Lebre de Jade tem um valor de 500 PO. Comerciantes com um interesse especial em artefatos antigos podem ser induzidas a pagar até o dobro.*

## Conclusão

Os aldeões de Tarmym ficarão encantados se os PJs regressarem com sucesso; com retorno triunfante da Lebre de Jade, ela é entregue ao velho Abdullah, Al Qadim declara um dia em aos heróis, e abre as suas próprias lojas de iguarias exóticas para uma festa em honra aos personagens. Dependendo de como foi a invasão a Dungeon, alguns lugares podem permanecer inexplorados, especialmente se Abu-Ghabar escapou. O bruxo perdeu o interesse na Lebre de Jade, mas com certeza sente ódio pelos intrusos que destruíram seu estilo de vida agradável de pesquisas e testes. Ele pode atormentá-los no futuro em suas próximas aventuras, procurando fazer alianças com outros inimigos dos PJs uma vez que ele sabe que não pode derrotá-los sozinho.





## Lista de monstros encontrados na aventura

Goblins guardas

CA 12, JP 16, XP 25, PV 7

1 espada curta +2 (1d6)

1 lança +2 (1d6)

---

Hobgoblin cozinheiro

CA 13, JP 16, XP 25, PV 10

1 cutelo +2 (1d4)

---

Goblins ajudante de cozinha

CA 12, JP 16, XP 25, PV 7

1 cutelo +2 (1d4)

---

Balgoruk, o General

CA 16, JP 15, XP 145, PV 20

1 machado de guerra Bugbear +3 (1d10+1)

---

Abhu Ghabar O Bruxo

CA 18, JP 16, XP 25, PV 7

1 adaga mágica +1(1d4+1)

Enfeitiçar pessoas; escudo arcano; reflexos e teia. O bruxo possui uma adaga mágica +1 e pergaminhos com os seguintes feitiços: mísseis mágicos; invisibilidade (x2) e proteção contra projéteis.

---

Mofos Amarelo

CA 0 (sempre pode ser atingido), JP 15, XP 100, PV 15

1 nuvem de esporos (1d6+especial)

Um exemplar destes fungos mortais chega a cobrir uma área de 3 metros quadrados e pode-se encontrar muitos deles juntos. Mofos Amarelos só podem ser exterminados pelo fogo: uma tocha causa-lhes 1d4 pontos de dano a cada round. Eles podem corroer couro e madeira, mas não podem danificar metal ou pedra. Não

atacam diretamente, mas se tocados mesmo por uma tocha, podem (50% de chance por ataque) esguichar uma nuvem de esporos de 3x3x3 m. Qualquer um atingido por esta nuvem sofre 1d6 pontos de dano e deve fazer jogada de proteção de Constituição ou morrerá sufocado em 1d10 turnos.

---