

◆ A CIDADELA SEM SOL ◆



*Esta aventura é uma **reinterpretação** de "A Cidadela Sem Sol", de Bruce R. Cordell, originalmente publicada em 2000 como uma aventura introdutória para a terceira edição de D&D.*

ESCRITO E EDITADO POR: Breno Lopes
LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO: Breno Lopes
ILUSTRAÇÕES: Conteúdo gerado por IA

Sobre

Olá, Aventureiros!

Reescrevi esta empolgante aventura com base nas críticas do [Bardo Ranzinza](#). Ao ler esta mini aventura, você notará que muitas informações estão intencionalmente incompletas. A ideia é que você, como mestre, preencha as lacunas e adapte o cenário conforme necessário.

A Cidadela Sem Sol é uma antiga ruína devastada pelo tempo, que agora serve como lar para os kobolds. Quando descobriram o templo do dragão, os kobolds decidiram se estabelecer ali. No entanto, a chegada dos goblins mudou o equilíbrio de poder na região, levando a uma disputa acirrada entre as duas tribos.

Essa rivalidade oferece uma variedade de possibilidades para suas sessões, desde missões de resgate e emboscadas até muitas outras aventuras emocionantes. Use sua criatividade para adicionar elementos e desafios que tornem a história ainda mais envolvente para seus jogadores.

Sumário da Aventura

Introdução Pág 4

A aventura se inicia na vila de Carvalhal, marcada por um ciclo de mortes misteriosas que ocorrem durante o solstício de inverno. A causa das mortes é desconhecida, mas os corpos das vítimas são encontrados cobertos por vinhas e plantas estranhas. A vila, que enfrenta também problemas com criaturas das ruínas e dificuldades de comércio, está desesperada por ajuda.

Parte 1: A Vila Pág 5

Carvalhal é uma pequena vila situada à beira de uma vasta floresta e um planalto rochoso. Recentemente, a vila enfrentou o luto pela morte de Erik, um jovem aprendiz da sacerdotisa Dem “Cortiça” Nackle, encontrado morto coberto por vinhas. Rumores apontam para uma fruta do inverno mortal e uma antiga cidadela enterrada na floresta. A vila também enfrenta ataques de lobos esqueléticos e uma pequena quadrilha de goblins. Os aventureiros podem obter informações e aceitar tarefas de figuras importantes como o xerife Sir Vurnor Leng, a comerciante Kerowyn Hucrele e a sacerdotisa Dem “Cortiça” Nackle.

Parte 2: A Cidadela Sem Sol Pág 7

A Cidadela Sem Sol é uma antiga fortificação em ruínas coberta por vegetação, localizada a 28 quilômetros ao sul de Carvalhal. Dividida entre os distritos dos goblins e dos kobolds, a cidadela está repleta de perigos e segredos. Os goblins, aliados de Belak, estão lutando contra os kobolds pelos domínios da cidadela. Os aventureiros podem se aliar a uma das facções ou enfrentá-las, coletando informações e explorando os perigosos locais, como o Templo do Dragão, que contém pistas valiosas sobre a Árvore Gulthias.

Parte 3: O Templo do Dragão Pág 9

O Templo do Dragão é um antigo local de culto kobold, agora tomado por goblins. Os aventureiros devem atravessar várias áreas armadilhadas do templo, incluindo a Câmara de Entrada, o Corredor das Inscricões e a Biblioteca Arcana, para encontrar informações cruciais sobre a Árvore Gulthias. No final, eles chegarão à Sala do Tesouro, onde descobrirão detalhes sobre a corrupção da Árvore Gulthias e como purificá-la.

Parte 4: O Bosque Sagrado Pág 11

O Bosque Sagrado é uma caverna subterrânea onde a Árvore Gulthias reside, corrompida pela magia de Belak. Este bosque, agora um local de decadência e corrupção, abriga criaturas sombrias e os aventureiros desaparecidos. O objetivo final é confrontar Belak e suas forças corrompidas, encontrar e enfrentar a Árvore Gulthias, e utilizar o conhecimento adquirido para purificar a árvore e interromper o ciclo de mortes em Carvalhal.

◆ INTRODUÇÃO ◆

A aventura começa na vila de Carvalhal, um pequeno assentamento localizado na fronteira de uma vasta floresta e um planalto rochoso.

A atmosfera na vila está carregada de medo e superstição. Por doze anos consecutivos, durante o solstício de inverno, um aldeão é encontrado morto, coberto por vinhas e plantas estranhas que crescem de seus corpos.

Apesar dos esforços de curandeiros e sacerdotes, a causa das mortes permanece um mistério, deixando a população cada vez mais apavorada.

Cenário Inicial

Carvalhal é um ponto de encontro para aventureiros em busca de riquezas e glória, atraídos por rumores sobre uma antiga cidadela enterrada nas profundezas da floresta.

A Estalagem do Javali Véio serve como o centro de fofocas e histórias, enquanto o mercado central é o local onde os aldeões vendem produtos artesanais e colheitas.

1. *Erik, um jovem aprendiz da sacerdotisa Dem “Cortiça” Nackle, foi encontrado morto com vinhas brotando de seu peito. A comunidade está em choque, e Sir Vurnor Leng, o líder de Carvalhal, busca desesperadamente ajuda para evitar mais mortes.*

2. *Circulam rumores na vila sobre frutas que aparecem uma vez por ano. Dizem que a fruta do verão possui propriedades curativas, enquanto a fruta do inverno é mortal. Muitos acreditam que a fruta do inverno é a responsável pelas mortes anuais.*

3. *Carvalhal está enfrentando dificuldades para obter pedras de construção, pois goblins e outras criaturas das ruínas estão impedindo o transporte. Sir Vurnor está disposto a pagar por ajuda para restaurar a segurança e reabrir as rotas de comércio.*

Acontecimentos Pré-Aventura

Belak, o Druida das Sombras: Belak foi expulso do antigo Círculo dos 13 por usar necromancia vegetal. Ele encontrou a Cidadela Sem Sol e a Árvore Gulthias, uma planta corrompida com poderes sombrios. Agora, Belak busca vingança contra os descendentes dos druidas que o baniram, usando os frutos do inverno para matá-los. Seu objetivo é corromper a floresta, transformando-a em seu domínio maligno.

A Cidadela Sem Sol

Investigação Inicial em Carvalhal: *Os jogadores podem coletar informações na vila falando com personagens como Sir Vurnor Leng, Kerowyn Hucrele, Dem “Cortiça” Nackle, e os guardas locais. Eles descobrirão que todas as vítimas das mortes anuais são descendentes de antigos membros do Círculo dos 13.*

Exploração da Cidadela: *A cidadela é um complexo em ruínas cheio de perigos. Kobolds e goblins lutam pelo controle das ruínas, e os jogadores podem escolher se aliar a uma das facções ou enfrentá-las. O líder dos goblins tem uma aliança com Belak, enquanto os kobolds buscam aliados contra os goblins.*

Descoberta do Bosque de Belak: *Seguindo pistas e após confrontos, os jogadores encontrarão o bosque corrompido onde Belak realiza seus rituais. Eles descobrirão Talgen e Sharwyn Hucrele presos, parcialmente transformados em criaturas vegetais pela influência da Árvore Gulthias.*

Confronto Final com Belak: *No coração do bosque, os jogadores enfrentarão Belak e suas criaturas. Belak usará o poder da Árvore Gulthias para invocar monstros e tentar subjugar os jogadores.*

◆ A VILA ◆

Carvalhal é uma pequena vila localizada à sombra de um vasto bosque de carvalhos antigos, de onde deriva seu nome.

O vilarejo exala um charme rústico, com suas casas de pedra e madeira cobertas por telhados de palha. A vida em Carvalhal gira em torno da agricultura, da silvicultura e de pequenos comércios locais.

Seus 900 habitantes, distribuídos entre a vila e as fazendas nos arredores, são principalmente humanos, mas há uma presença significativa de halflings e algumas poucas famílias de outras raças. A atmosfera é tranquila e acolhedora, com um forte senso de comunidade e cooperação entre os aldeões.

Carvalhal foi fundada por descendentes do lendário Círculo dos 13, um antigo clã de druidas.

Eventos e Problemas Locais

1. Recentemente, lobos foram avistados mais perto das fazendas do que de costume, o que deixou os aldeões em estado de alerta. No entanto, o verdadeiro problema é que esses lobos são, na verdade, lobos esqueléticos.

2. Talgen e Sharwyn Hucrele, parentes de Kerowyn Hucrele, a influente proprietária do Armazém Geral, saíram para explorar a cidadela nas profundezas da floresta e não retornaram. Kerowyn oferece uma generosa recompensa para quem trazer notícias dos dois, vivos ou mortos.

3. Xerife Sir Vurnor Leng está investigando um recente roubo na região, suspeitando de uma pequena quadrilha de goblins que possa estar se organizando na região.

Locais de Interesse

Salão Comunal

O Salão Comunal é o centro do governo de Carvalhal, onde são realizados encontros comunitários e resolvidos os assuntos da vila. O prédio é de pedra, com grandes janelas que deixam entrar a luz do sol, dando-lhe um ar majestoso.

☰ Xerife Sir Vurnor Leng, um humano nobre, é o líder de Carvalhal. Respeitado por sua justiça e sabedoria, Sir Vurnor garante que a vila seja bem protegida e governada. Ele é conhecido por ouvir pacientemente as preocupações dos aldeões e por tomar decisões equilibradas.

Armazém Geral

A principal fonte de suprimentos da vila, o Armazém Geral, é um edifício espaçoso feito de madeira robusta. Lá, os aldeões podem comprar de tudo, desde grãos e ferramentas até roupas e artigos de luxo esporádicos.

☰ Kerowyn Hucrele, uma humana nobre, é a proprietária e administradora do armazém. Inteligente e perspicaz, Kerowyn é uma comerciante astuta e também atua como uma líder comunitária, frequentemente auxiliando em questões de comércio e economia local.

👁 Kerowyn Hucrele oferece uma recompensa de 500 peças de ouro para quem conseguir resgatar seus sobrinhos. Esse valor sobe para 1.000 peças de ouro se ao menos um deles for resgatado com vida.

Santuário de Liena

O Santuário de Liena é um local de paz e meditação, construído de pedra clara, com janelas de vitrais coloridos que refletem luzes brilhantes no interior. O santuário oferece serviços de aconselhamento, cura e orientação espiritual aos moradores de Carvalhal.

☺ Dem “Cortiça” Nackle, uma gnomida sacerdotisa de Liena, cuida do santuário. Carinhosa e acolhedora, Dem é conhecida por seu coração bondoso e por suas habilidades de cura. Ela frequentemente fornece abrigo e consolo para os necessitados e doentes da vila.

Cadeia

Localizada ao lado do Salão Comunal, a cadeia de Carvalhal é uma estrutura sólida de pedra que garante a segurança da vila. É um prédio robusto, com celas seguras para manter detidos aqueles que quebram a lei.

☺ Felosial, uma meio-elfa veterana, comanda a segurança da vila. Felosial é uma oficial rigorosa, mas justa, que lidera uma equipe de dezesseis guardas e quatro rastreadores. Ela é conhecida por sua habilidade com a espada e por seu compromisso inabalável com a justiça.

Forja de Carvalhal

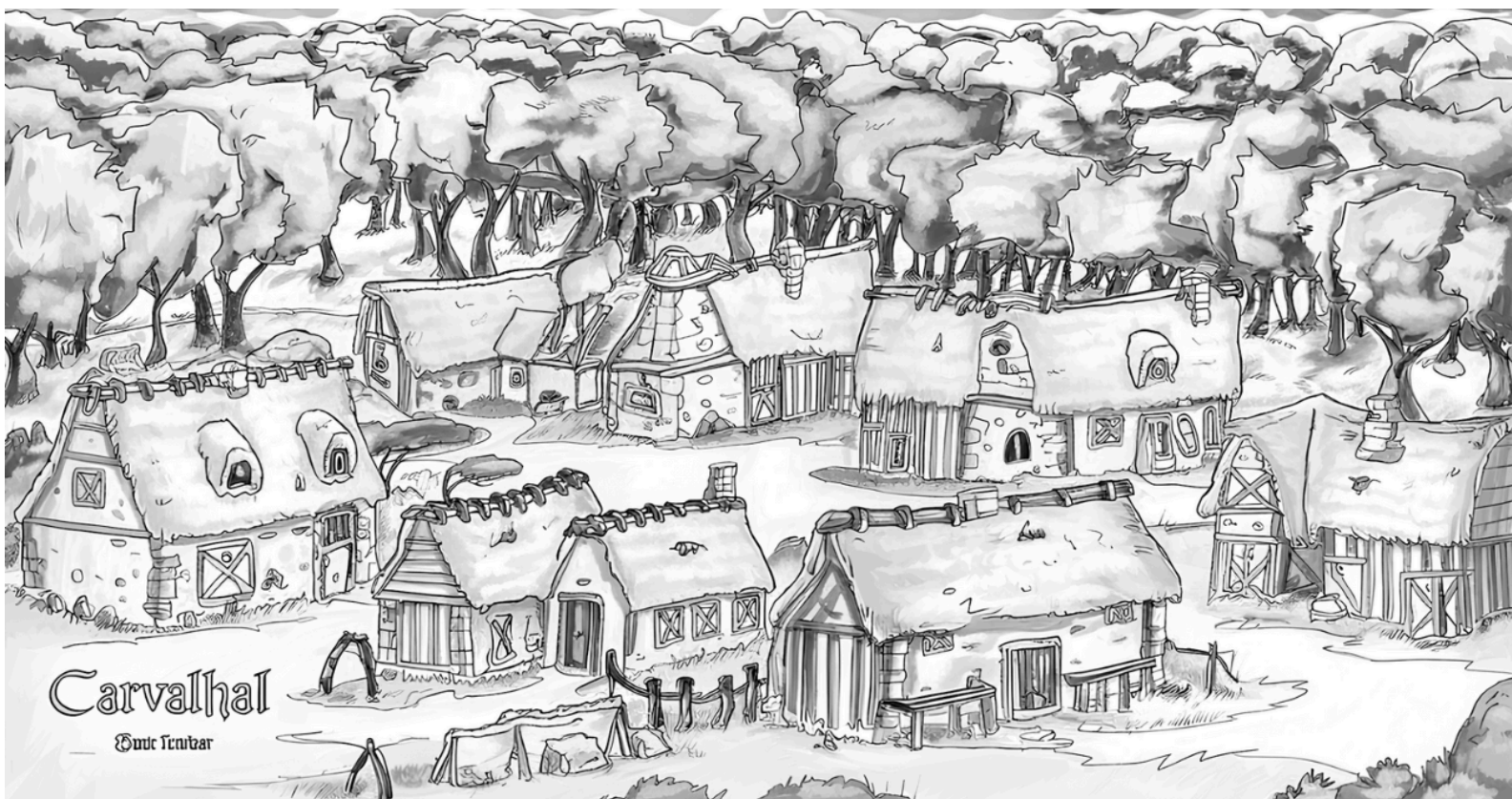
O som de martelos e o calor do fogo caracterizam a forja da vila, onde armas, armaduras e ferramentas são forjadas e reparadas. O ferreiro de Carvalhal é hábil em seu ofício, mantendo os aldeões bem equipados.

☺ Rurik Lutgehr, um anão plebeu, é o ferreiro de Carvalhal. Forte e experiente, Rurik é respeitado por seu trabalho de qualidade e por sua dedicação ao ofício. Ele também é uma figura paterna para muitos dos jovens aprendizes que o auxiliam na forja.

Estalagem do Javali Véio

A Estalagem do Javali Véio é um local acolhedor, conhecido por sua boa comida e hospitalidade. O salão principal é decorado com troféus de caça e o cheiro de carne assada e pão fresco enche o ar. É um ponto de encontro popular para os aldeões e um local de descanso para os viajantes.

☺ Garon, um humano plebeu, é o dono e atendente da estalagem. Garon é um homem amigável e contador de histórias, sempre pronto para ouvir um visitante ou servir uma caneca de cerveja. Sua hospitalidade faz com que todos se sintam em casa, e ele é uma fonte confiável de notícias e rumores.



Carvalhal

© 2017 Tantar

◆ A CIDADELA ◆

A Cidadela Sem Sol é uma antiga fortificação em ruínas, perdida nas profundezas de uma floresta densa e sombria localizada a 28 quilômetros ao sul de Carvalhal.

Seu nome deriva do fato de que, ao longo dos séculos, a vegetação cresceu sobre as estruturas, bloqueando a luz do sol e deixando a cidadela mergulhada em uma penumbra constante.

Construída em tempos imemoriais, a cidadela foi outrora um bastião de poder e conhecimento, mas agora suas muralhas desmoronadas e ruelas escuras escondem segredos sombrios e perigos ancestrais.

A atmosfera na cidadela é pesada, carregada com um odor de mofo e decomposição, intensificado pela presença de vinhas escuras e musgo que cobrem as paredes de pedra.

Ruínas da Cidadela

A cidadela consiste em casas desmoronadas, ruas estreitas e becos sinuosos, todos invadidos pela vegetação que cresceu desenfreadamente.

Árvores de raízes retorcidas emergem de fissuras no solo e musgos pendem das pedras das construções. É um local onde o silêncio é frequentemente interrompido por sons furtivos e olhos brilhantes observam de longe.

Goblins patrulham a área em grupos, usando os escombros para emboscar invasores. Aqui, os jogadores podem encontrar documentos antigos, inscrições nas paredes e restos de artefatos que revelam pistas sobre a história da cidadela e o conflito constante entre os goblins e os kobolds, que lutam pelo controle das ruínas, e os jogadores podem escolher se aliar a uma das facções ou enfrentá-las.

O líder dos goblins tem uma aliança com Belak, mas não sabe onde ele se esconde.

Distrito Goblin

Essa área é ocupada pelos goblins e seus aliados. Aqui, encontram-se as maiores concentrações de goblins, incluindo o chefe goblin e seus principais tenentes. O local possui antigas salas de reuniões, um salão do trono em ruínas e câmaras de tesouro saqueadas.

Cerca de 250 Goblins vivem aqui, eles variam entre goblins vigia, goblins batedores e possuem 1 goblin chefe, que se morrer, será substituído no mesmo instante.

Zona dos Goblins

Uma estrutura maior, como um palácio ou casa de governo, onde os goblins estão fortificados. Eles utilizam criaturas de madeira criadas por Belak e sabem a localização do bosque de Belak.

Rotina Diária dos Goblins

Eles têm patrulhas regulares que monitoram suas fronteiras e coletam recursos. Durante o dia, alguns goblins podem ser vistos treinando, consertando armaduras, ou simplesmente brigando entre si.

À noite, eles montam fogueiras e realizam cerimônias tribais para seu chefe ou deuses. Goblins também realizam incursões ao território kobold e armam emboscadas.

E ENCONTROS ALEATÓRIOS

- | | |
|---|--|
| 1 | 3d4x Goblin Batedor (arco + lobo montaria) |
| 2 | 3d4x Goblin Vigia (lança) |
| 3 | 2d4x Goblin Batedor |
| 4 | 2d4x Goblin Vigia |
| 5 | 2d4x Rato Gigante |
| 6 | 2d4x Aranha Camufladora Gigante |

Distrito Kobold

Esse é o território dos kobolds, centrado em uma antiga torre de vigia e nas ruínas de um quartel. Eles têm pequenas fortalezas, armadilhas, e pontos de defesa para manter os goblins à distância. Os kobolds estão organizados em patrulhas e são liderados por uma matriarca kobold, que age como comandante e líder espiritual.

Cerca de 150 Kobolds vivem aqui, eles variam entre kobolds não combatentes, guarda kobold, kobold atirador, 5 kobolds de elite e 1 kobold grande xamã.

Zona dos Kobolds

Uma antiga casa da guarda agora habitada por kobolds que estão desesperados por aliados. Eles podem oferecer informações e uma chave (sala do tesouro do Templo do Dragão) em troca de ajuda contra os goblins.

Rotina Diária dos Kobolds

Focam em defesa e construção de armadilhas. Eles são mais ativos durante a noite, quando patrulham suas terras e verificam armadilhas.

Durante o dia, são vistos escondendo-se em tocas ou realizando rituais para seus deuses dracônicos. Eles têm batedores que monitoram os movimentos dos goblins e reúnem informações.

E

ENCONTROS ALEATÓRIOS

- | | |
|---|--|
| 1 | 5d4 Guarda Kobold (lança) |
| 2 | 5d4 Kobold Atirador (espada curta + funda) |
| 3 | 4d4 Guarda Kobold |
| 4 | 4d4 Kobold Atirador |
| 5 | 1d4x Rato Gigante |
| 6 | 1d4x Aranha Camufladora Gigante |

Templo do Dragão

O Templo do Dragão é um dos edifícios mais imponentes da antiga cidadela, marcado por suas paredes sem janelas e cobertas de inscrições em uma língua antiga.

Tomado por goblins, seu interior é um labirinto de corredores estreitos e câmaras secretas, repletas de armadilhas e segredos há muito esquecidos.

Retomada

O Templo do Dragão, um antigo local de culto sagrado para os kobolds, foi tomado por goblins, que profanaram suas câmaras e roubaram suas relíquias.

Desesperados para recuperar seu santuário, os kobolds se aproximaram dos heróis, implorando por ajuda para expulsar os invasores e restaurar a honra de seu culto.

Os kobolds oferecem informações valiosas sobre as armadilhas do templo e a promessa de recompensas em ouro e artefatos antigos.

Segredos Escondidos

O templo abriga valiosas informações sobre a misteriosa Árvore Galthias e seus poderes obscuros, além de poções e pergaminhos que podem ser fundamentais para derrotar o druida corrupto Belak.

No entanto, perigos espreitam em cada canto, com armadilhas mecânicas e mágicas protegendo seus segredos. Os heróis devem superar desafios físicos e intelectuais para desvelar os mistérios do templo e obter os recursos necessários para enfrentar o inimigo.

◆ TEMPLO DO DRAGÃO ◆

Os aventureiros chegam à entrada do templo, uma porta de pedra pesada com relevos de dragões entalhados.

Combinando força e engenhosidade, eles conseguem abrir a porta e entram no escuro corredor que leva às profundezas do santuário.

O ambiente é silencioso, exceto pelo som distante de gotas de água caindo, sugerindo que o tempo não foi gentil com este antigo lugar de culto.

1. Câmara De Entrada

“Uma vasta sala com um teto arqueado que desaparece nas sombras. Uma estátua de dragão de pedra ocupa o centro, seus olhos fixos nos intrusos. O chão está coberto de poeira, interrompida por pegadas recentes. Velas apagadas em suportes de metal adornam as paredes, sugerindo que a sala já foi usada para rituais.”

Quatro goblins patrulhando este local.

A estátua contém uma armadilha mágica que, ao ser tocada, ativa um mecanismo oculto em sua base, liberando uma névoa vermelha e incandescente que preenche rapidamente uma área de 3 metros de diâmetro ao redor da estátua.

Essa névoa ardente causa 1d6 de dano por rodada a qualquer criatura que entre em contato com ela. A névoa se dissipa completamente em 1d6 rodadas.

Para desarmar a armadilha e evitar a liberação da névoa, é preciso decifrar cuidadosamente as inscrições dracônicas gravadas na base da estátua, que contêm as palavras de comando para desativar o mecanismo.

2. Corredor Das Inscrições

“Um corredor longo e estreito, com paredes cobertas por inscrições em uma língua dracônica que brilham em um tom azul. O chão é irregular, com pedras soltas e cacos de vidro espalhados. No final do corredor, uma porta de madeira maciça com ferragens enferrujadas bloqueia o caminho.”

Algumas pedras do piso ao longo do corredor ativam uma armadilha de dardos ocultos, com buracos dispostos de forma aleatória nas paredes, no piso e no teto.

Ao atravessar o corredor correndo, os heróis disparam o mecanismo duas vezes, com uma chance de 1 em 3 (em um teste de 1d6) de serem atingidos por cada disparo.

Se optarem por atravessar cuidadosamente, a armadilha é acionada três vezes, com uma chance de 1 em 2 (em um teste de 1d6) de acertar o alvo em cada disparo. Cada dardo causa 1 ponto de dano.

As inscrições nas paredes fornecem pistas valiosas sobre a Árvore Gulthias e seus poderes, mas um teste bem-sucedido de procurar permite aos heróis identificar os mecanismos de ativação da armadilha e evitá-los.”

3. Biblioteca Arcana

“Uma sala repleta de prateleiras antigas, algumas caídas, espalhando pergaminhos e livros pelo chão. No centro, uma mesa de pedra com inscrições arcanas está coberta de tomos e frascos de tinta. O cheiro de pergaminhos antigos preenche o ar.”

Dois goblins patrulhando este local.

A sala contém poções de cura e pergaminhos de feitiços de baixo nível, mas alguns livros estão armadilhados com runas.

T TESOURO

36× livros ancestrais (10 PO cada)
4x poções de cura

A ARMADILHA

JPC fácil para não ficar exausto cada vez que tentar ler um livro ancestral. A exaustão dura 1d4 turnos (de 10 minutos).

4. Sala Do Ritual Perdido

“Uma câmara circular com um símbolo dracônico entalhado no chão, rodeado por velas negras apagadas. No centro, um pedestal sustenta um antigo tomo encadernado em couro escuro. Murais desbotados nas paredes retratam rituais envolvendo dragões.”

O tomo contém informações sobre a Árvore Gulthias e feitiços para purificá-la, exigindo habilidades arcanas para serem decifrados.

Tomo: A Árvore Gulthias

A Árvore Gulthias, outrora sagrada, foi corrompida e agora se alimenta do sangue e da energia vital de pessoas de bom coração que são enterradas perto de suas raízes. Essa árvore possui a capacidade de produzir frutos mágicos: o Fruto do Verão, que possui propriedades curativas e restauradoras, e o Fruto do Inverno, que traz morte e decadência.

Para purificar a Árvore Gulthias, é necessário banhar a lâmina de um machado no sangue de um kobold valente. Somente então essa lâmina será capaz de cortar o tronco da árvore e pôr fim à sua corrupção.

5. Câmaras Dos Guardiões

“Pequenos aposentos conectados por um corredor estreito, cheios de roupas rasgadas e lixo. Um baú de ferro enferrujado repousa em um canto, parcialmente coberto por escombros.”

Três goblins guardam o local, um deles armado com uma besta e setas envenenadas (1d4 de dano extra).

O baú contém alguns itens de valor. Ao abri-lo, uma armadilha mecânica dispara agulhas envenenadas.

T TESOURO

Armas
4x adaga de prata
2x espada curta de prata
1x armadura do dragão (de prata - só pode ser usada por um kobold)

A ARMADILHA

JPD para não sofrer o dano da agulha, que causa 1 ponto de dano, e está envenenada, se falhar na JPD, deverá passar em uma JPC, se falhar sofrerá 1d4 de dano de veneno.

6. Sala Do Tesouro

“Uma pequena câmara de paredes lisas, com escritos antigos em dracônico, no centro da qual um pedestal iluminado por uma luz mágica sustenta um amuleto de ouro incrustado de gemas. Pilhas de moedas antigas e joias estão espalhadas pelo chão, junto com ossos humanos.”

Esta sala está trancada com magia antiga, somente a chave verdadeira é capaz de abri-la.

Decifrar a inscrição nas paredes revela a localização do Bosque Sagrado, local onde a Árvore Gulthias está localizada.

T TESOURO

1x amuleto (5.000 PO)
1d6 vezes 100 peças de ouro
1d6 vezes 100 peças de prata
1d6 vezes 100 peças de cobre
1d6 vezes 10 anéis de prata (1 PO cada)

◆ BOSQUE SAGRADO ◆

Uma caverna subterrânea profunda abriga a *Árvore Gulthias*, localizada a cerca de 6 quilômetros da Cidadela. Esse bosque já foi um lugar sagrado, protegido por um antigo dragão verde chamado *Gulthias*, que servia como seu guardião.

Gulthias viveu por muitos séculos e, ao morrer de causas naturais, seus restos mortais se decompuseram e foram absorvidos pelo solo do bosque, dando origem à *Árvore Gulthias*.

Há aproximadamente 10 anos, um druida maligno chamado *Belak* descobriu a árvore e a corrompeu com sua magia sombria. Essa corrupção se espalhou por todo o bosque, transformando-o em um foco de energia maligna, onde a influência perversa de *Belak* e da árvore se fazem sentir intensamente.

Árvore Gulthias

A presença da *Árvore Gulthias* cria uma atmosfera de decadência. Plantas ao redor da cidadela estão atrofiadas ou corrompidas. Árvores próximas têm uma aparência retorcida, e uma névoa fina e opressiva pode cobrir partes da cidadela.

Criaturas graveto, lobos corrompidos, e outras monstrosidades vegetais rondam os arredores e respondem às ordens de *Belak*.

A História de Belak

Belak cresceu em uma aldeia no bosque dos druidas, onde sua afinidade com plantas foi notada e ele foi acolhido pelos druidas do *Círculo dos 13*.

No entanto, sua curiosidade e ambição o levaram a explorar a necromancia vegetal, uma prática proibida que buscava controlar a vida e a morte através das plantas.

Seus experimentos resultaram em vinhas que drenavam a vitalidade dos seres vivos, levando o *Círculo dos 13* a considerar *Belak* uma ameaça ao equilíbrio natural. Ele foi julgado e banido da aldeia, sendo forçado a vagar por terras desoladas.

Durante seu exílio, *Belak* encontrou *Orcus*, o Senhor dos Mortos-Vivos, cuja promessa de poder absoluto ressoou com seus desejos sombrios.

Agora, ele serve a *Orcus*, expandindo a influência de seu mestre e instaurando o caos e a morte no mundo, transformando-se em um agente de trevas.

A Descoberta da Cidadela Sem Sol

Amargurado e em busca de vingança, *Belak* vagou por florestas e terras inóspitas até que, durante uma de suas explorações, encontrou o bosque sagrado.

No coração do bosque, ele descobriu a *Árvore Gulthias*, uma planta poderosa que exalava uma energia mágica. *Belak* viu na *Árvore Gulthias* um potencial ilimitado.

Combinando seu conhecimento de necromancia vegetal com o poder da árvore, ele encontrou uma maneira de criar os *Frutos do Inverno e do Verão*.

O *Fruto do Verão* possuía propriedades curativas milagrosas, enquanto o *Fruto do Inverno* trazia morte e destruição. Era o equilíbrio perfeito entre vida e morte que ele sempre buscava. Ele jurou usar esses frutos para se vingar dos descendentes dos druidas que o baniram, que atualmente vivem em *Carvalhal*.

Locais do Bosque

O Bosque está envolto por um manto negro quase sobrenatural, tornando o ambiente extremamente escuro. Uma fina camada de névoa rasteja pelo chão úmido e barrento, coberto por folhas e detritos.

Esta área é guardada por monstros poderosos e contém os aventureiros desaparecidos. O confronto com Belak ocorre aqui.

E ENCONTROS ALEATÓRIOS

1	1x Pólipo Voador
2	1x Enxame de Insetos
3	9x Lobo Esqueleto
4	4x Aranha Camufladora Gigante
5	4x Rato Gigante
6	1x Mil Galhos

1. Entrada do Bosque Sagrado

“Uma caverna natural com uma entrada adornada por vinhas e raízes retorcidas. O ar é espesso e o chão está coberto por folhas e detritos vegetais.”

Essa área é guardada por uma alcateia de **3d6 Lobos Esqueletos** que habitam a região. Eles caçam apenas por entretenimento, sem necessidade de sustento. Se algum membro for abatido, a alcateia se recompõe em 12 horas, ressurgindo do chão e mantendo sempre um grande número de integrantes.

2. A Árvore Gulthias

“No coração do bosque, a Árvore Gulthias se ergue com um tronco negro e retorcido. Seus galhos estão cobertos de frutos venenosos, e uma aura sombria emana do local. É o foco da corrupção que se espalha pelo bosque.”

Essa árvore já foi magnífica em tempos passados, mas a corrupção trazida por Belak a transformou em algo horripilante.

Belak se tornou um **Cultista Sacerdote**, ele vive nesta região, ele está sempre acompanhado por **2d4 cultistas**, que agem escondidos na vila de Carvalhal, roubando e sequestrando pessoas.

3. Altar da Corrupção

“Uma área ao redor da árvore onde Belak realiza seus rituais. O altar é feito de pedra negra e está coberto de símbolos arcanos. O local está cheio de plantas carcomidas e criaturas corrompidas.”

O altar foi usado recentemente, adagas de ossos sujas de sangue e terra estão sobre o altar, esses itens estão amaldiçoados.

T TESOURO

2x Adaga de ossos (20 PO cada)

Quem utiliza uma arma amaldiçoada em combate sofre uma penalidade de 2 em ataques e danos. Mesmo se a arma for descartada, a maldição persiste até ser removida com a magia Remover Maldição.

4. Caverna dos Prisioneiros

“Um local subterrâneo onde Talgen e Sharwyn Hucrele estão presos, parcialmente transformados em criaturas vegetais pela influência da árvore. A caverna é úmida e iluminada por uma luz verde fosforescente.”

Aqui Talgen e Sharwyn Hucrele estão presos com correntes, eles urram de dor, eles estão parcialmente transformados, **duas Vinha Mortal** estão brotando do peito dos jovens humanos.

Eles estão sendo vigiados por **quatro cultistas**.

Eles encontram-se em uma situação crítica, exigindo uma ação imediata e cuidadosamente planejada para sua salvação.

A remoção das vinhas e a destruição da árvore são essenciais para interromper a transformação e garantir suas vidas.

Remover Maldição: A magia "Remover Maldição" pode ser crucial para interromper a transformação, particularmente se a influência da árvore for mágica. A aplicação desta magia ajudará a romper o vínculo maligno e reverter os efeitos da corrupção que afetam os jovens, oferecendo uma chance real de salvamento.