

UMA AVENTURA DE NÍVEL 10

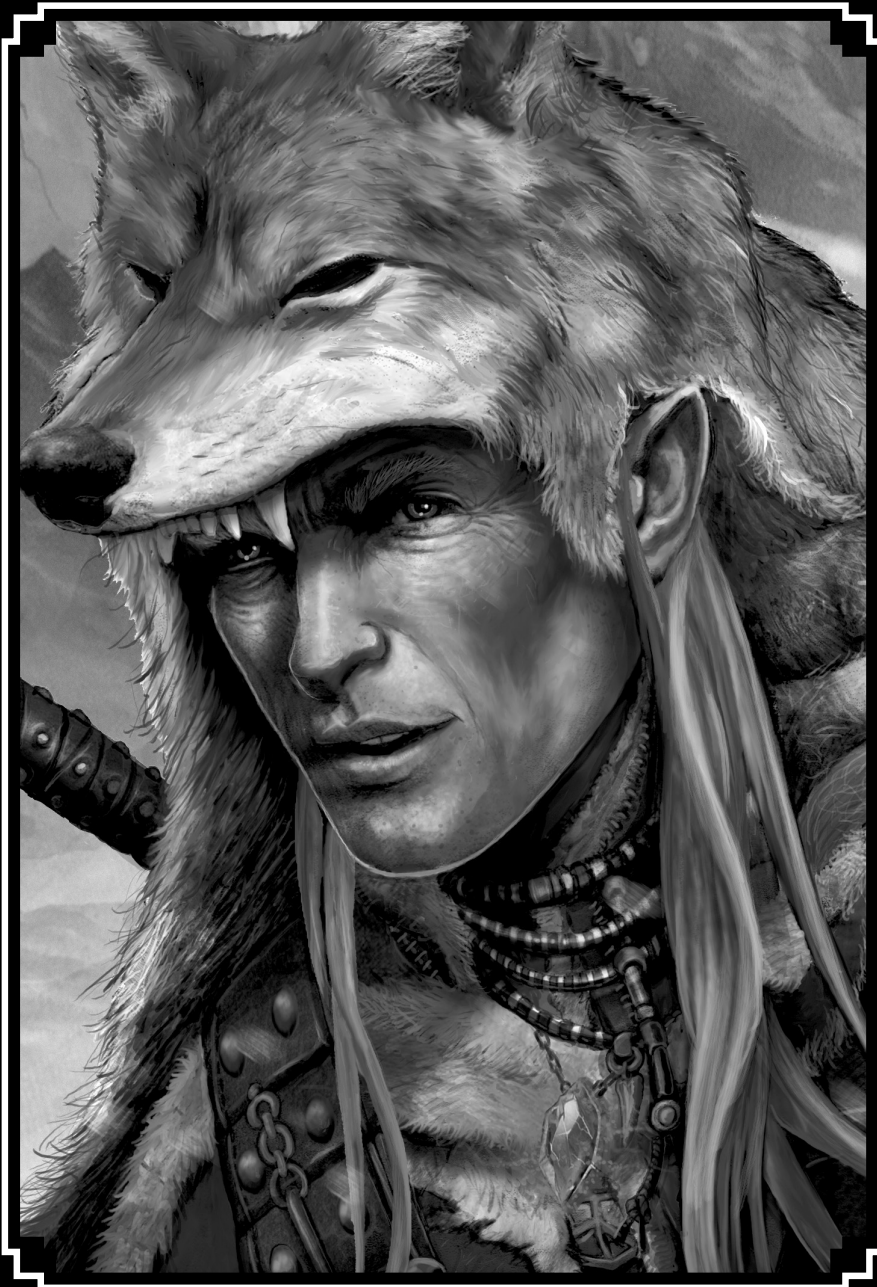
AVENTURAS PARA QUINTA EDIÇÃO

#9

◇ O TEMPLO CAÍDO ◇

JAMES FLOYD KELLY





O TEMPLO CAÍDO

JAMES FLOYD KELLY

AVENTURAS PARA QUINTA EDIÇÃO

#9: O TEMPLO CAÍDO

POR JAMES FLOYD KELLY

ARTISTA DE CAPA: DAVID GRIFFITH • EDITOR: TIM WADZINSKI
DIRETOR DE ARTE: JEREMY MOHLER • ARTES INTERIAS: ROB PIX
CARTÓGRAFO: KEITH CURTIS • DESIGN GRÁFICO: JAMIE WALLIS
JOGADORES DA FASE DE TESTES: JORG QUADRINO,
EDNA WARREN, SEAN STEED, AND MATT CALE.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS À
TITAN GAMES & COMICS POR SEDIRAR O EVENTO DA FASE DE TESTES.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO NACIONAL

EDITORA: SAGEN EDITORA

EDITORES CHEFES: GABRIEL "VÍCIO" MARTINS IRICEVOLTO,
PEDRO BARBOSA MELLO DUMONT, TIAGO "KINVER" PEREIRA MALHEIRO

TRADUÇÃO: PEDRO IVO "KÁLIX" MARTINS DOS SANTOS

CONSULTOR DE TRADUÇÃO: GUSTAVO MOSCARDO DOMINGUES

REVISÃO: MARIA LUIZA PINTO RIBEIRO • DIAGRAMAÇÃO: R. RODRIGUES

REVISÃO DE PROVA: MARIA LUIZA PINTO RIBEIRO

ARTISTA DE ADAPTAÇÃO DE CAPA PARA VERSÃO NACIONAL: AMARÍLIS CACCIA BUOSO

COLABORAÇÃO GALÁPAGOS JOGOS: PERSIO SPOSITO, PAULA PIZZAVRO, DANILO SARDINHA



Visite os sites:

WWW.SAGENEDITORA.COM.BR
WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR
WWW.GOODMAN-GAMES.COM

TODOS OS DIREITOS DESTA EDIÇÃO SÃO RESERVADOS À SAGEN EDITORA
FIFTH EDITION FANTASY E ESTA AVENTURA SÃO COPYRIGHT© GOODMAN GAMES

Dados internacionais de catalogação na publicação:

Kelly, James Floyd

O Templo Caído / James Floyd Kelly; tradução de Pedro Ivo "Kálix" Martins dos Santos - 1ª Ed. – Barueri, SP: Sagen Editora, 2020.
28 p. : il.

Tradução de: The Fallen Temple

ISBN: 978-65-86600-00-1

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Fifth Edition Fantasy.

This printing of **Fifth Edition Fantasy #9: The Fallen Temple** is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: **Fifth Edition Fantasy #9: The Fallen Temple**, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document or have been released as Open Content.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of creature and NPC statistics as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content. Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these books are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "Fifth Edition Fantasy #9: The Fallen Temple, copyright © 2016 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com"

Fifth Edition Fantasy #9: The Fallen Temple is copyright © 2016 Goodman Games. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License. Goodman Games is not affiliated with Wizards of the Coast™. Goodman Games makes no claim to or challenge to any trademarks held by Wizards of the Coast™.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities;

places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent

that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game

Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Fifth Edition Fantasy #9: The Fallen Temple, copyright © 2016 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com

*Os termos de licença acima foram mantidos em sua língua original, resguardando a integridade de suas cláusulas e base legal.

O TEMPLO CAÍDO

Por James Floyd Kelly



Templo Caído é uma aventura para ser utilizada com a 5ª edição do maior RPG de fantasia de todos os tempos. É projetada para 4-6 personagens de nível 10 e pode ser completada em uma única sessão. Uma variedade de classes de personagens é sugerida para enfrentar os desafios apresentados aqui, mas um personagem com a habilidade de curar grandes quantidades de dano será útil, considerando a letalidade

das armadilhas encontradas, assim como as condições climáticas desfavoráveis. Não há exigências para idiomas específicos, mas os jogadores devem ser avisados que alguns tipos de armaduras são difíceis de vestir ou usar no clima frio. A aventura principal se passa em um templo perdido há muito tempo, enterrado no gelo, mas a ação começa em uma trilha desolada e coberta de neve entre duas montanhas.

CENÁRIO

Sobreviver nas condições severas de inverno da cadeia de montanhas do norte, conhecidas como Presas do Demônio, nunca foi fácil para os trabalhadores Neej-ree, uma comunidade antiga de caçadores meio-elfos. Grande parte do folclore Neej-ree consiste em histórias contadas às crianças, para ensinar que tipos de comida são seguras, as técnicas mais seguras de escalada, qual o tipo de gelo é seguro para atravessar, e os métodos adequados para tratar queimaduras de frio. Os vilarejos Neej-ree estão espalhados por centenas de quilômetros pelas montanhas, então essas histórias podem ter pequenas variações. Com exceção de uma.

Os Neej-ree são adoradores de Veditha, a deusa da pedra e do gelo, e normalmente pedem apenas por proteção dos elementos e por boas caçadas nos meses em que não há tempestades. Mas por séculos, os Neej-ree têm agradecido também pela proteção contínua de Phair VenJalla.

Cerca de 12 séculos atrás, as várias tribos Neej-ree forneceram suprimentos e oferendas a um templo compartilhado dedicado a Veditha. O templo foi esculpido em gelo e granito, bem no coração da montanha. O templo forneceu abrigo aos viajantes e proteção durante as violentas nevascas, e todos os Neej-ree eram incentivados a fazer uma peregrinação ao templo ao longo de sua vida.

Uma jovem chamada Phair VenJalla, nascida com olhos azuis como o gelo (nunca antes vistos entre os olhos castanhos e verdes dos Neej-ree), foi logo identificada como alguém abençoada por Veditha; a jovem garota não era afetada pela exposição ao frio, possuía habilidades misteriosas de escalada, e um grupo de três lobos cinzentos vieram até sua tenda em seu quinto ani-

versário e a protegeram como se ela fosse o seu alfa. Parecia inevitável que a jovem Phair herdaria a solitária posição de sacerdotisa do templo, e em seu 15º aniversário ela foi chamada pela sacerdotisa que estava morrendo, e os deveres do templo foram finalmente transferidos. Por mais de 10 anos, Phair comungou sozinha com Veditha, e respeitosamente levou as necessidades e preocupações dos Neej-ree até a sua deusa para consideração. Veditha concedeu numerosos poderes e dons a Phair por seu fiel serviço, poderes para fornecer proteção aos seguidores e punição aos inimigos, assim como presentes para compartilhar com os Neej-ree mais devotos. Mas a autoridade concedida a Phair começou a afetar a jovem sacerdotisa, e no 15º aniversário de sua nomeação, os Neej-ree escutaram de sua sacerdotisa que eles não teriam acesso ao templo por seis meses. Quando as portas do templo foram abertas novamente, os primeiros peregrinos Neej-ree que entraram descobriram a dimensão do sacrilégio e da vaidade de Phair.

Achando-se digna de adoração, ela reconstruiu o templo. Todas as referências a Veditha sumiram. Em vez disso, os Neej-ree foram instruídos a se curvar perante Phair VenJalla, a nova deusa da montanha. Ela exigiu que os Neej-ree a adorassem, e usou seus poderes para obrigá-los a obedecer e servi-la por quatro longos anos. Acreditando que os poderes de Veditha tinham enfraquecido com a diminuição do número de seus seguidores fiéis, a arrogância de Phair aumentou e a manteve cega para um pequeno, mas fervoroso grupo de seguidores de Veditha que, em uma noite, avançaram para dentro do templo para confrontá-la, e clamaram à Veditha por justiça. Veditha respondeu como apenas uma verdadeira deusa dos ventos cortantes, gelo e neve paralisantes, e rochas inquebráveis poderia responder a uma sacerdotisa caída.

Dentro do templo, as paredes e o piso racharam e se quebraram, água gelada fluíu e congelou, e ventos devastadores rasgavam e batiam forte. Enquanto os seguidores fugiam do templo, um deles olhou pra trás e viu Phair desafiadoramente de pé, segurando sua maça sobre a cabeça, com água na altura da cintura e o vento agitando seus longos cabelos negros. O destino do templo foi selado quando uma rachadura apareceu acima da entrada do templo e duas placas enormes de granito caíram. Phair VenJalla foi punida, e os Neej-ree adicionaram outra história de advertência à sua coleção de lendas.

Hoje, viajantes que queiram cruzar as Presas do Demônio são incentivados a contratar um voija, um guia Neej-ree que conhece as melhores trilhas para atravessar a perigosa cordilheira. Os Neej-ree adoram compartilhar suas histórias em volta da fogueira à noite durante suas viagens, e a lenda de Phair VenJalla é a história favorita pra se contar antes de passar pelas duas placas de pedras antigas – antigas, mas não indestrutíveis. Uma série de terremotos e tremores nas últimas semanas forçaram os voija a adiarem as viagens devido ao aumento de avalanches. Os terremotos e tremores finalmente cessaram, e um pequeno número de voija voltou após uma inspeção nas trilhas, declarando-as seguras. Um voija, no entanto, falhou em compartilhar sua descoberta adicional: as duas grandes placas se racharam, e o templo está aberto novamente.

GANCHOS DA AVENTURA

A aventura começa em meio a uma perseguição, com o grupo tentando fugir de um yeti negro. Como os aventureiros chegaram a esse ponto, no entanto, fica ao critério do Mestre. Inicie com Começando a Aventura, mas os jogadores podem utilizar de um gancho de aventura criado pelo Mestre, ou sinta-se à vontade para incorporar um dos ganchos abaixo e modificá-lo de acordo com a necessidade da situação:

- Os aventureiros receberam uma carta de um antigo colega indicando que ao norte da cordilheira Presas do Demônio existe um veio de riquezas em uma mina recém descoberta. Os aventureiros devem chegar à mina e reivindicá-la antes que os anões nômades do Clã do Trovão atravessem o vale na primavera e o façam. Os guias nesta área, os voija, estão relutantes em atravessar os Veios Congelados nessa época do ano, mas um deles deseja fazer a viagem com um propósito sombrio; esse acólito secreto tem aguardado ansiosamente a chegada de um grupo digno de aventureiros para fazer um sacrifício a um mal recém despertado. Permita que o aventureiro com a maior pontuação em Sabedoria realize um teste de Sabedoria CD 18 (Percepção). Sucesso indica que esse herói tem uma leve desconfiança de Ixleem.

- Os aventureiros foram contratados por um rico patrono chamado Histno Parajon, que identificou a possível localização de um templo há muito tempo perdido sob o gelo. Parajon está interessado apenas na pequena biblioteca que rumores dizem existir dentro do templo; os aventureiros podem ficar com tudo que encontrarem além disso, incluindo quatro anéis mágicos que supostamente aprimoram as habilidades do usuário. O que Parajon não mencionou aos jogadores é que os rumores indicam que o templo é também o local de descanso de uma sacerdotisa perigosa que despertou a fúria de sua deusa.
- Depois de tentar atravessar a cordilheira Presas do Demônio por conta própria, os heróis são atingidos por uma forte tempestade de neve. Com pouca comida e água, eles são resgatados por um grupo de guias Neej-ree liderados por um meio-elfo chamado Ixleem, que chega com cinco trenós e arma tendas para proteger os aventureiros dos elementos. Durante a noite, ele explica que foi enviado por sua tribo para convencer um companheiro Neej-ree chamado Hidmeel a desistir de sua exploração ao recém descoberto templo antigo e voltar pra casa. Os guias estão indo embora devido a tempestade, mas Ixleem não quer desistir e vai fornecer trenós, tendas e suprimentos aos aventureiros, além de escoltá-los até o templo, onde ele pretende encontrar Hidmeel.

COMEÇANDO A AVENTURA

Quando a aventura começa, os personagens se encontram amarrados em trenós para duas pessoas, fugindo de um **yeti negro** enquanto descem uma trilha coberta de neve. Um único voija (guia) chamado Ixleem está amarrado com um dos aventureiros. Ixleem tem vantagens em todas as rolagens que envolvam guiar o trenó e evitar obstáculos; os outros aventureiros receberam apenas instruções básicas sobre o trenó. Leia ou parafraseie o texto abaixo:

Depois de um dia difícil de viagem, puxando trenós cheios de comida, água e outros suprimentos, você e seus companheiros de viagem desfrutaram do calor da fogueira e de uma refeição saudável preparada por Ixleem, o voija Neej-ree contratado para guiá-los pelas Presas do Demônio. Vocês esperam que a viagem do dia seguinte seja mais fácil, descendo de trenó por uma passagem segura escolhida por Ixleem, e sabem que logo dormirão em tendas quentes ao final do dia. O descanso merecido, no entanto, não foi assim. Puxados para fora fora de suas tendas no meio da noite, vocês foram arrastados e empurrados para um trenó. “Heel-jee-já! Heel-jee-já!” foi tudo que Ixleem conseguiu gritar. Ninguém do seu grupo reconheceu a palavra, mas um rugido aterrorizante foi ouvido em um ponto alto à esquerda. Saltando para baixo de uma borda a outra, uma criatura grande com pelos negros e garras afiadas se aproxima do acampamento. O trenó de Ixleem aponta para baixo na trilha coberta de neve e ele balança seu braço indicando a todos que o sigam...

INTERPRETANDO IXLEEM

Ixleem é um meio-elfo, de 42 anos, e sua pele é escura e parecida com couro; anos de exposição ao sol e ao clima frio deram a ele uma aparência de alguém 15 anos mais velho. Ele é forte e rápido, mas não muito esperto. Suas roupas consistem em diversas peças de couro tratado e apertado para evitar o atrito e a umidade, e por cima um pesado casaco de pele de lobo com um grande capuz feito com a cabeça do lobo, que geralmente é usado pelos voija para espantar predadores solitários. Ixleem é um voija bastante habilidoso que conhece técnicas avançadas de sobrevivência. Ele tem dois dedos a menos na mão esquerda, resultado de um encontro com um leopardo da neve quando era jovem.

Ixleem vem de uma família que jurou lealdade a Phair VenJalla, e recebeu tratamento especial da jovem sacerdotisa em troca de informações e boatos sobre as comunidades Neej-ree. Quando o templo foi selado por Vedita, um membro da família que serviu como acólito de VenJalla recebeu uma visão de que a deu-

sa retornaria um dia ao mundo dos vivos quando “o selo de Vedita fosse quebrado”. A família de Ixleem interpretou que o selo eram as duas placas de pedra que caíram sobre a entrada do templo. Ixleem recentemente descobriu as placas quebradas e entrou no templo, onde ele obteve sucesso em reviver Phair VenJalla e a auxiliou em sua recuperação. VenJalla está fraca, mas ainda é poderosa, e ela exige sacrifícios para reerguer o templo corrompido. A intenção de Ixleem é atrair o grupo para dentro do templo, pedindo à sua ajuda para localizar o voija perdido chamado Hidmeel, que supostamente entrou no templo uma semana antes e não foi mais visto desde então. (Isso é uma mentira, e a intenção é apelar para a boa vontade dos aventureiros.) Se a história de Hidmeel não for o bastante para convencer os aventureiros, Ixleem irá mencionar as riquezas e itens mágicos que os rumores dizem que existem dentro no templo, na esperança de atraí-los para dentro para os propósitos sombrios de VenJalla.

Ixleem fará paradas durante a viagem de três dias para forçar a chegada ao templo no pôr do sol, para então armar as tendas e assim poder encorajar uma pequena expedição ao interior do templo aberto. A atração dos aventureiros em explorar o templo não será causada por Ixleem, no entanto, sua chegada ao templo coincide com outra grande tempestade de neve e o aparecimento de um yeti negro ferido e furioso que conhece o coração sombrio de Ixleem mais do que os aventureiros.

IXLEEM

Humanoide Médio (meio-elfo), ordeiro e mau

CA: 16 (couro, gibão de peles)

Pontos de Vida: 90 (12d8 + 36)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Salvaguardas: Força +5, Destreza +6

Perícias: Atletismo +5, Percepção +4, Sobrevivência +4

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas: Comum, Élfico, Neej-ree

Nível de desafio: 5 (1.800 XP)

Equipamento Especial: Ixleem tem dois kits de explorador amarrados ao seu cinto, uma *picareta pesada* +2, uma besta leve e 20 virotes, e duas *poções de resistência ao frio* escondidas em seus kits que ele não vai dividir com ninguém.

Picareta Pesada +2: *Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 17 (3d8+4) perfurante.

Besta Leve: *Ataque à Distância:* +6 para acertar, alcance 24/96 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8+3) perfurante.

INTERPRETANDO O YETI NEGRO

O yeti negro está perseguindo apenas Ixleem e irá seguir o seu trenó. (Durante uma das visitas anteriores de Ixleem ao templo fechado, ele deixou carne na porta do templo como oferenda; a carne estava envenenada, matando a parceira do yeti negro que a pegou e comeu.) O yeti negro irá tentar atacar somente o voijja e seu trenó, mas irá atacar com suas garras qualquer aventureiro que tentar defender Ixleem.

O yeti negro não é uma criatura má como seus parentes de pelo branco. Abençoado com uma inteligência superior, o yeti negro sofre pela coloração de seus pelos ser facilmente vista na neve e realiza a maioria de suas caçadas à noite. O yeti negro caça pequenos animais selvagens para seu sustento e evita ao máximo o contato com humanoides, já que sua pele atinge altos preços e seus chifres são caros devido as suas propriedades mágicas. Yetis negros são raros (1 em 100) e não são territoriais, geralmente formando grupos pequenos com outros yetis negros para proteção, caça, e para ocultar seu real número.

Se os aventureiros pararem (ou forem forçados a parar) durante a perseguição e o yeti negro for combatido, ele irá fugir quando seu total de pontos de vida for reduzido à metade. O yeti negro também irá fugir se os aventureiros se aproximarem a menos de 45 metros da área 1 no mapa, mas irá voltar mais tarde na aventura. Ixleem vai tentar continuar, mas a tempestade atingirá sua intensidade máxima na área 1, forçando uma parada.

YETI NEGRO

Monstruosidade Grande, caótico e neutro

CA: 17 (armadura natural)

Pontos de Vida: 231 (22d12 + 88)

Deslocamento: 12 m, escalar 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	16 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Perícias: Percepção +4

Resistência a Dano: cortante

Imunidade a Dano: gélido

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas: Yeti

Nível de desafio: 11 (7.200 XP)

Audição Apurada: O yeti negro tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependam da audição.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O yeti negro faz um ataque com os chifres ou com as garras, e se puder, usa seu Terror Profundo.

Chifres: *Ataque Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 32 (4d12 + 6) perfurante.

Garras: *Ataque Corpo a Corpo:* +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 28 (5d8 + 6) cortante.

Terror Profundo (Recarga 5-6): O yeti negro emite um rugido profundo que pode ser sentido até os ossos. Todas as criaturas a até 12 m dele podem ouvi-lo e devem ser bem-sucedidas em uma salvaguarda de Constituição CD 17 ou ficarão amedrontadas por 2 rodadas.

Tão assustador quanto seu primo de pelo branco, porém mais inteligente, o yeti negro prefere a solidão e tenta evitar confrontos. Sua pele e chifres são valiosos e altamente procurados, mas é melhor evitar qualquer encontro com a fera; seus chifres e garras são uma combinação mortal quando ele é provocado.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Clima. A aventura começa cedo pela manhã, com a neve caindo levemente e sem a luz do sol. A visibilidade máxima é de 15 metros. Ao final da perseguição (veja A Perseguição), o clima é alterado para uma tempestade de neve brutal e a visibilidade é reduzida para 9 metros.

Som. Um vento leve é tudo que os aventureiros podem ouvir (além dos uivos do yeti negro durante o início da sequência da perseguição), até a tempestade aumentar no final da perseguição, quando será impossível qualquer tipo de conversação ou conjuração de magias com um componente verbal.

Comida e Água. Cada trenó está abastecido com comida e água suficientes para sustentar cada aventureiro por três dias de viagem. Comida e água não são uma preocupação para essa aventura.

Armadura e Movimento. Todos os aventureiros supostamente estarão usando roupas forradas com peles fornecidas pelo voija. Essas roupas são como armaduras simples de couro e não afetam a velocidade de deslocamento. Armaduras metálicas (como placas) podem ser usadas, mas reduzem o deslocamento em 6 metros, e todos os combates são feitos com des-

vantagem devido ao congelamento da armadura aos efeitos do frio e do vento. Quando dentro de alguma estrutura, as roupas podem ser retiradas e as armaduras podem ser utilizadas sem penalidades.

A PERSEGUIÇÃO

A sequência da perseguição irá usar a tabela encontrada no apêndice C, e o Gráfico de Trajetórias da Perseguição mostra as escolhas de trilhas possíveis. O movimento pode ser acompanhado usando o Gráfico de Trajetórias da Perseguição, onde cada ponto pequeno representa 3 metros de viagem. As regras a seguir se aplicam à perseguição:

- **Trenó.** Um trenó tem o deslocamento máximo de 12 metros na neve. Durante a perseguição, o condutor pode optar por aumentar o deslocamento do trenó em 3 metros (até sua velocidade máxima). Cada trenó tem 20 pontos de vida; quando reduzido a 0 pontos de vida, o trenó quebra e derruba o aventureiro e o equipamento. O Mestre deve marcar qual aventureiro está na frente (conduzindo/guiando) ou atrás (livre para observar/livre para se mover e lutar).



A Perseguição

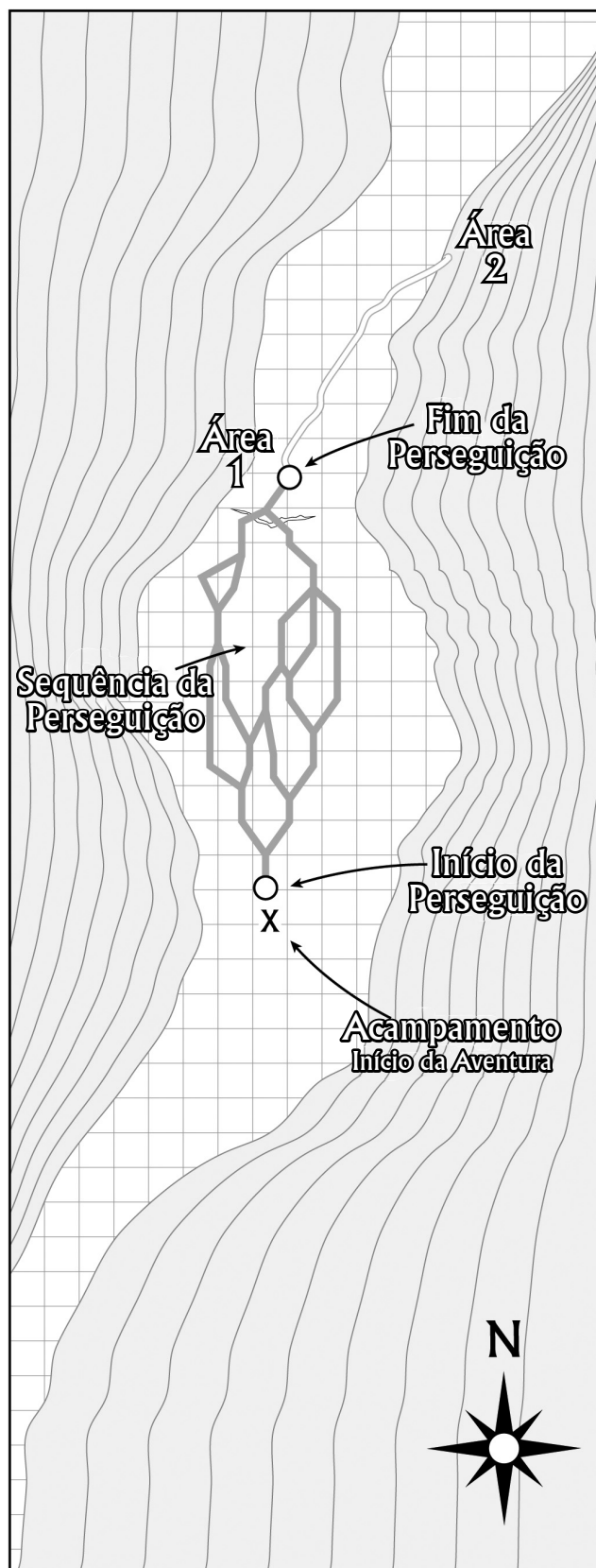
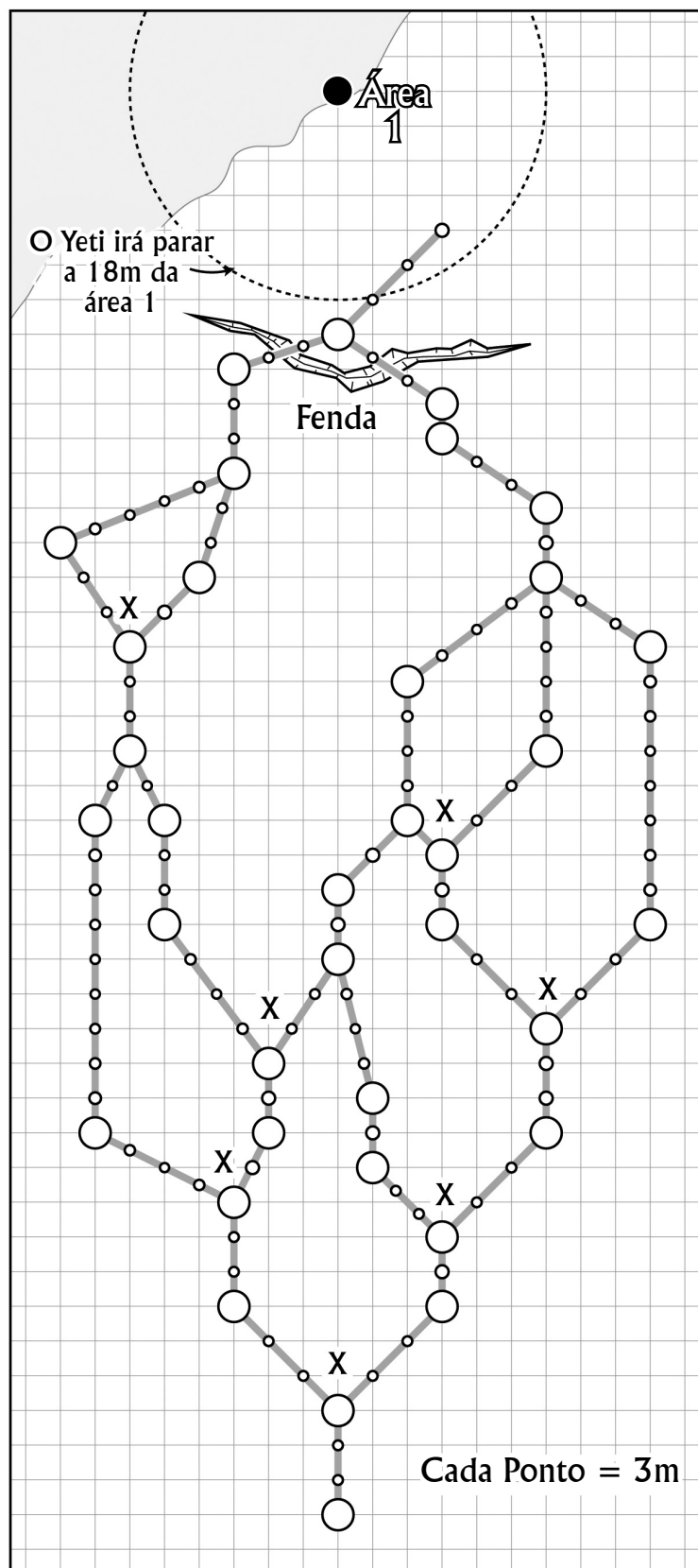


Gráfico de Trajetórias da Perseguição



- **Passageiros.** Carregado de suprimentos, cada trenó pode carregar dois humanoides Médios ou um Grande. Vazio, cada trenó pode carregar quatro humanoides Médios ou dois Grandes.
- **Trilhas Múltiplas.** Quando o Gráfico de Trajetórias da Perseguição indicar duas ou mais trilhas possíveis, o aventureiro guiando deve escolher para qual direção o trenó irá virar e se mover para ela. Para guiar o trenó para esquerda ou para direita na bifurcação, o aventureiro da frente deve realizar um teste de Destreza CD 15 quando a velocidade do deslocamento do trenó for de 9 metros ou maior (abaixo de 9 metros, nenhum teste é necessário). Em caso de falha, o trenó recebe 4 (1d8) pontos de dano pelo impacto em uma rocha ou punhado de neve e tem seu deslocamento reduzido em 3 metros.
- **Encontros na Perseguição.** Toda vez que um trenó se aproximar de um ponto de encontro na perseguição (indicado por um “X” no Gráfico de Trajetórias da Perseguição), role um d20 e consulte a tabela Complicações na Perseguição nas Presas do Demônio.
- **Parando um Trenó.** Cada trenó tem um mecanismo de freio que pode reduzir seu deslocamento em 3 metros. Considere o movimento de andar/correr na neve como terreno difícil.
- **Yeti Negro.** O yeti negro inicia a perseguição 36 metros atrás do último trenó. O yeti negro ignora qualquer complicação na perseguição assim como qualquer trenó parado/danificado em que Ixleem não esteja.
- **Pulando a Fenda.** A ação final que todos os trenós remanescentes devem realizar é saltar sobre uma grande fenda ao sul da área 1. O condutor de cada trenó deve realizar um teste de Destreza CD 15 para conseguir aterrissar com o trenó em pé. Em caso de falha, o trenó será destruído e todos os ocupantes recebem 18 (4d8) pontos de dano contundente pelo impacto.

DESENVOLVIMENTOS

A sequência da perseguição termina quando o yeti negro foge ou quando os aventureiros completam o salto sobre a fenda a 18 metros da entrada do covil da megera do gelo (área 1). Se o yeti negro ainda estiver perseguindo os aventureiros, ele irá voltar e começar a escalar até estar fora de vista. Qualquer aventureiro que realize um teste de Sabedoria (Percepção) CD 18 será capaz de determinar que o yeti negro não fugiu por exaustão ou falta de interesse. (O yeti negro irá voltar mais tarde na aventura.)

Do lado de fora da entrada do covil, a superfície sólida de pedra na área 1 irá forçar os trenós a desacelerar até parar completamente. Nesse ponto, a tempestade de neve atinge a sua intensidade máxima e todos os aventureiros devem fazer uma salvaguarda de Constituição CD 10 a cada hora ou adquirir um nível de exaustão. A entrada do covil não está escondida e pode ser avistada por qualquer aventureiro que se aproxime a menos de 12 metros da abertura.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Para cada trenó que chegar intacto na área 1, divida 500 XP entre os sobreviventes. Além disso, para cada encontro realizado na perseguição (da tabela Complicações na Perseguição nas Presas do Demônio), premie 100 XP de bônus para cada aventureiro caso o encontro não resulte em um trenó destruído.

ÁREA 1 – O COVIL DA MEGERA DO GELO

Conforme a temperatura continua a cair, Ixleem aponta para uma pequena entrada de caverna com 2,5 metros de largura e sugere que os trenós sejam puxados para dentro. Os golpes de vento ameaçam virar os trenós com todo o seu suprimento e equipamento. O frio na sua pele é doloroso, e vocês suspeitam que se não se abrigarem agora, os elementos podem ser fatais.

Se os jogadores quiserem evitar a caverna e em vez disso armar as tendas, eles podem, mas os ventos irão dificultar o processo. Cada tenda pode abrigar quatro viajantes de tamanho Médio e leva 30 minutos para ser armada devido ao vento forte; cada herói deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 10 a cada hora que ele estiver do lado de fora, ou adquirir um nível de exaustão. Para cada tenda sendo armada, role 1d20 a cada meia hora; um resultado 12 ou maior faz com que aquela tenda seja carregada pelo vento antes de ser armada firmemente. Há uma tenda por trenó.

ÁREA 1-1 – ENTRADA DA CAVERNA E ARMADILHA

A entrada baixa da caverna se estende para uma passagem que leva para o interior profundo da montanha. As paredes e o chão são de granito bruto, com algumas partes cobertas por camadas grossas de gelo, e outras levemente congeladas. Neve continua a cair pela entrada, dificultando a visão e tornando o piso escorregadio.

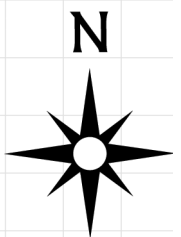
Aventureiros devem continuar sendo bem-sucedidos em salvaguardas de Constituição CD 10 (a cada hora, para evitar adquirir um nível de exaustão) até que estejam a no mínimo 4,5 metros da entrada. Jogadores com visão no escuro são capazes de identificar que a passagem tortuosa se estende por mais 18 metros até virar para esquerda.

Área 1 – Covil da Megera do Gelo



1,5 metro

Entrada
da Caverna



A megera do gelo colocou uma fina camada de gelo misturada com cascalho no chão, que tem uma aparência áspera e cobre um fosso de 4,5 metros de profundidade cheio de estalagmites de gelo. A camada de gelo irá quebrar se qualquer criatura de tamanho Médio ou maior andar sobre ela, alertando a megera do gelo e os dois lobos de granito na área 1-3, que irão preparar uma emboscada. Para perceber a camada de gelo, o observador mais próximo a ela deve realizar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. Existe uma área segura para atravessar medindo 1 metro de largura à esquerda e à direita do fosso coberto. Se a camada de gelo quebrar, qualquer um em cima dela deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou cair no fosso e receber 9 (2d8) pontos de dano perfurante. Será necessária uma corda para içar alguém do fosso.

ÁREA 1-2 – CAMADA DE GELO

A passagem escura tem 1,5 metro de largura e vira para a esquerda em uma leve inclinação para cima por 9 metros. Um brilho leve pode ser visto emanando da passagem à esquerda, mas nenhuma fonte de luz é visível.

A megera do gelo colocou uma ampla e fina camada de gelo cristalino que acompanha o contorno do granito; o gelo irá estalar com um barulho alto e quebrar se qualquer criatura de tamanho Médio ou maior andar sobre ele, alertando a bruxa e os dois lobos de granito na área 1-3 (se as criaturas já não estiverem preparadas ao serem alertadas pela armadilha na área 1-1). Para perceber a camada de gelo, o observador mais próximo a ela deve fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. Se a camada de gelo for descoberta, o observador também irá notar uma área de 60 centímetros de largura no solo à direita e à esquerda da camada de gelo por onde é seguro caminhar.

ÁREA 1-3 – APOSENTOS DA MEGERA DO GELO

Uma única tocha está enfiada em um buraco no granito onde a passagem se estende para uma caverna arredondada. Um conjunto bagunçado de cobertores, tapetes, e mantos cobre o chão de pedra. Existem três baldes pequenos na parede oeste, e uma pequena e frágil mesa com banqueta no canto noroeste. Um cobertor grande está pendurado na parede sul, preso por dois blocos de gelo, do tamanho de mãos, congelados na pedra. Ossos, cartilagens, e restos de pelos de várias cores podem ser vistos no canto sudoeste da caverna. Uma pequena pilha de velas está ao lado de uma única vela acesa presa à parede oeste por um bloco de gelo do tamanho de um dedo.

Se a **megera do gelo** e os **lobos de granito** foram alertados sobre a presença dos aventureiros, a megera do gelo irá usar o túnel secreto atrás do cobertor pendurado na parede sul para emboscar os invasores pelas costas, deixando os lobos de granito na

sala e prontos para atacar. O túnel secreto leva de volta para a área 1-2, que tem sua saída camuflada por uma fina cobertura de gelo na passagem oeste. Se nenhuma armadilha (área 1-1 ou área 1-2) for ativada, os aventureiros irão surpreender a megera do gelo, que está sentada à mesa enquanto os lobos dormem no canto sudoeste.

Os três baldes têm uma mistura de raízes e plantas limpas. Se Ixleem for chamado para examiná-los, ele irá descobrir dois brotos comestíveis conhecidos por seus efeitos medicinais e por sua capacidade de aguçar os sentidos por 1 hora. Cada broto pode ser comido e irá restaurar 1d4 pontos de vida, o alvo da cura também tem vantagem em todas as jogadas de iniciativa por 1 hora.

Se os cobertores que cobrem o chão forem levantados, os aventureiros vão descobrir um pequeno buraco contendo três bugigangas (um sino quebrado com três arranhões na superfície, um pequeno esqueleto esculpido em granito, e um colar de couro com um pedaço de osso não identificável amarrado), uma bolsa pequena de couro contendo uma opala de gelo do tamanho de um punho no valor de 150 PO (ou 250 PO para um mago que queira adornar um cajado mágico), e duas *poções de resistência ao frio*.

Qualquer aventureiro examinando as cobertas do chão pode realizar um teste de Inteligência (Investigação) CD 13 para identificar um manto de aparência e valor incomuns. O manto vermelho é forrado com pelos alaranjados e possui um rasgo grande na lateral. Ixleem irá reconhecê-lo como um *manto de calor* (veja apêndice A), que manteve sua habilidade especial apesar do rasgo.

Se a megera do gelo e os lobos de granito forem derrotados, a caverna irá fornecer abrigo para um descanso longo caso os aventureiros escolham realizá-lo. A tempestade de neve irá diminuir após 12 horas. Quando a tempestade terminar, Ixleem irá guiar os aventureiros para fora da caverna e de volta à trilha de neve.

MEGERA DO GELO

Ínfero Médio, caótico e mau

CA: 15 (armadura natural)
Pontos de Vida: 150 (20d8 + 60)
Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	14 (+2)

Perícias: Furtividade +4, Percepção +2, Persuasão +5
Vulnerabilidade a Dano: ígneo
Imunidade a Dano: gélido
Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12
Idiomas: Comum, Lobo de Granito
Nível de desafio: 6 (2.300 XP)

Conjuração Inata: O atributo de conjuração inata da megera é Constituição (salvaguarda de magia CD 14, +6 para acertar com ataques mágicos). A megera pode inatamente conjurar as magias a seguir, não necessitando de nenhum componente:
À vontade: *medo*, *névoa obscurecente*, *raio de gelo*
1/dia cada: *lufada de vento*, *nevasca*

AÇÕES

Ataques Múltiplos: A megera faz três ataques corpo a corpo: um com sua mordida e dois com suas garras.

Mordida: *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 14 (2d10+3) perfurante mais 5 (2d4) gélido.

Garras: *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 7 (1d8+3) perfurante mais 4 (1d8) gélido. O alvo é agarrado e pode escapar com um teste a sua escolha entre Destreza (acrobacia) ou Força (atletismo) CD 13, se ele for uma criatura de tamanho Grande ou menor e a megera não tiver outras duas criaturas agarradas.

Gelo Arrepiante: Quando a megera for bem-sucedida em agarrar um alvo, ela pode criar gelo instantâneo para prendê-lo. A criatura pode quebrar a contenção de gelo sendo bem-sucedida em um teste de Força CD 15. O gelo também pode ser usado em uma abertura (como uma porta ou fosso), e a cobertura pode ser aplicada como uma camada plana ou um pedaço em forma de pedra, e irá aderir a qualquer superfície. Um teste de Força CD 15 também é necessário para quebrar qualquer gelo aplicado a um objeto ou abertura.

A megera do gelo defende seu território com uma determinação mortal, não tendo misericórdia com os invasores que entram em seu domínio. Ela costuma se cercar de animais selvagens que são treinados para proteger o seu covil.



LOBO DE GRANITO (2)

Monstruosidade Grande, neutro e mau

CA: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 120 (16d10 + 32)

Deslocamento: 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias: Percepção +2

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas: Comum, Lobo de Granito

Nível de desafio: 4 (1.100 XP)

Mordida Congelante (Recarga 5-6): Se o lobo acertar um ataque com sua mordida, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 14 ou sofrer 4 (1d8) de dano gélido extra e fazer o seu próximo ataque com desvantagem.

Táticas de Grupo: O lobo tem vantagem em uma jogada de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do lobo estiver a até 1,5 metro da criatura e não estiver incapacitado.

Andar na Neve: O deslocamento do lobo de granito é de 12 metros em terreno difícil composto por neve.

AÇÕES

Mordida: *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 31 (6d8 + 4) perfurante.

Ataque Selvagem: *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 3 m, um alvo. *Dano:* 26 (4d10 + 4) contundente. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem-sucedida em uma salvaguarda de Força CD 14 ou será derrubada e ficará caída.

Um ambiente hostil permitiu que os lobos de granito crescessem mais fortes e mais rápidos, enquanto os membros mais fracos do grupo são mortos antes de reproduzir. Conhecidos por usarem táticas de grupo em combate, uma pequena inteligência irá mantê-los em combate mesmo depois de sofrerem grandes quantidades de dano.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Divida 2,300 XP por derrotar a megera do gelo e 1,100 XP para cada lobo de granito derrotado. Divida 100 XP caso os personagens descubram o conteúdo do pequeno buraco, e 50 XP por identificar o manto vermelho. Premie com um bônus de 100 XP (para cada um dos aventureiros) se as duas camadas de gelo forem descobertas e evitadas, e a megera do gelo e os lobos forem surpreendidos.

ÁREA 2 – O TEMPLO

A viagem até a área do templo leva aproximadamente 12 horas, permitindo que Ixleem estacione os trenós próximos ao templo e monte acampamento. Se os aventureiros ainda não tiverem ouvido a história de Phair VenJalla, seu tesouro e itens mágicos acumulados no templo, Ixleem irá contar a história assim que as tendas estejam armadas e o fogo aceso, mandando os aventureiros para suas tendas para descansar quando a história for finalizada. Ixleem vai fingir preocupação com um voija desaparecido (Hidmeel) e vai apontar para uma entrada do templo, sugerindo que o grupo investigue pela manhã. A intenção de Ixleem é emboscar os jogadores adormecidos, amarrá-los, e levá-los para dentro do templo como sacrifício.

Durante a noite, no entanto, o yeti negro retorna para capturar Ixleem. Se todos os jogadores estiverem em suas tendas, Ixleem poderá ser ouvido enquanto grita, mas quando os jogadores saírem das tendas, ele terá sido levado embora e o rugido do yeti negro será ouvido à distância, e será impossível determinar precisamente a direção.

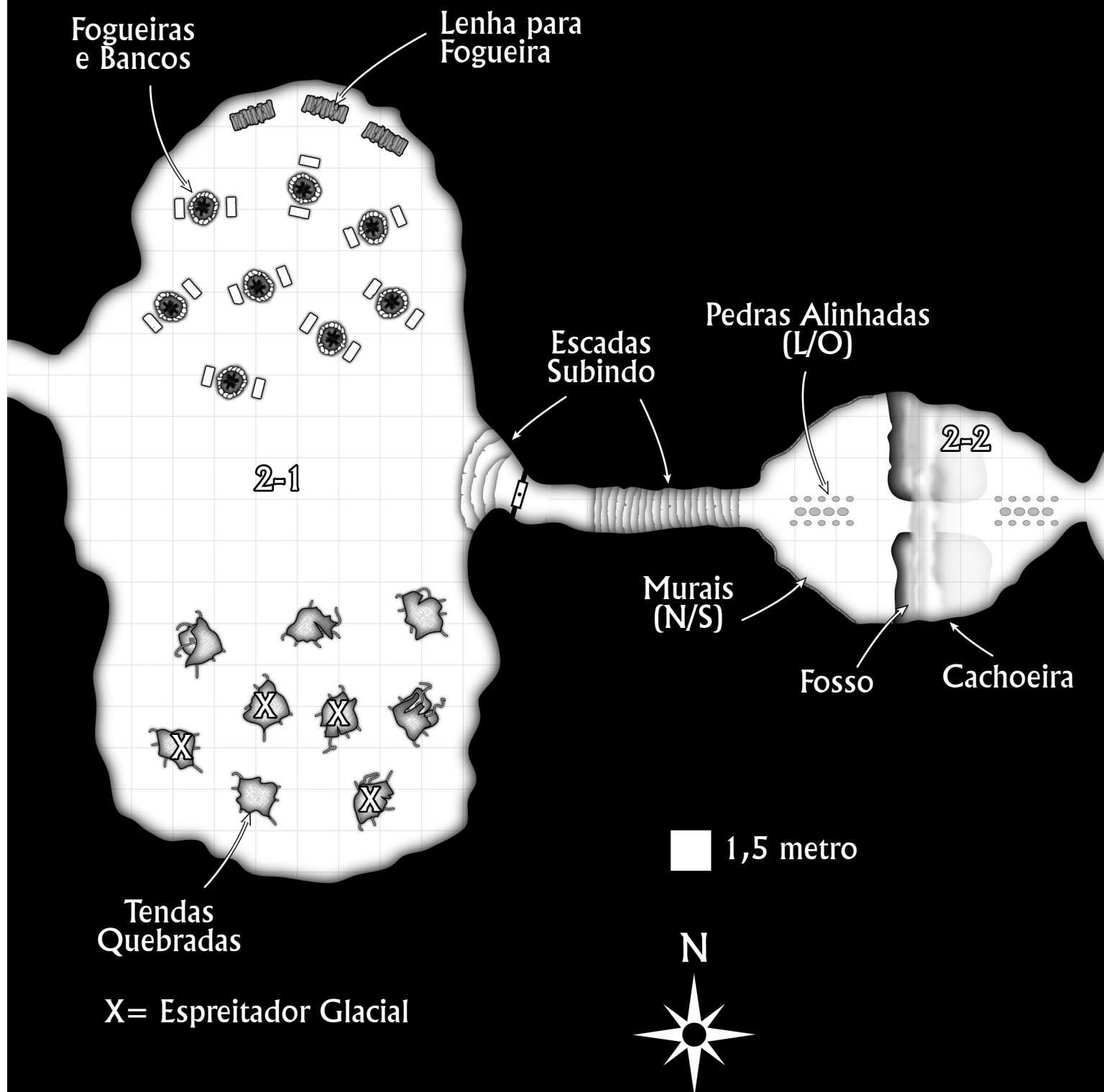
Se os aventureiros decidirem fazer turnos de guarda em vez disso, o yeti irá fazer um ataque surpresa, agarrará Ixleem e tentará fugir. Qualquer ataque contra o yeti negro será ignorado, uma vez que seu único desejo é fugir com o voija. Ele irá correr para a parede mais próxima e escalar com o voija gritando em seus braços.

No momento em que o yeti negro e Ixleem desaparecem, a tempestade atinge a sua intensidade máxima. (Essa tempestade não é natural, como os aventureiros vão descobrir em breve.) Os heróis mais uma vez sentem a temperatura caindo rápido e devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Constituição CD 10 a cada hora ou receber um nível de exaustão. A velocidade do vento também aumenta: para cada minuto fora do templo, jogue 1d20 para cada tenda. Em um resultado de 11 ou mais, a tenda se rasga, expondo qualquer um dentro dela. Trenós também estão em risco: para cada minuto fora do templo, role 1d20 para cada trenó. Em um resultado de 15 ou mais, aquele trenó será carregado para longe com todos os suprimentos e equipamentos nele. Os aventureiros devem buscar abrigo no templo ou eles provavelmente irão morrer pela exposição ao frio.

Leia o seguinte, quando Ixleem e o yeti negro se forem:

Ixleem se foi e a tempestade está aumentando. Seus trenós estão começando a ser empurrados ou virados pelos fortes ventos, uma das tendas foi simplesmente levada embora. A temperatura está caindo novamente, e ainda faltam seis horas para o nascer do sol. O templo parece ser o único santuário. Através da abertura agora visível entre as duas placas, vocês podem ver um túnel que se curva bruscamente para a direita.

Área 2a – O Templo



Se os aventureiros escolherem ficar em suas tendas e resistirem à tempestade, uma tenda será destruída a cada 30 minutos. Quando todas as tendas se forem, os aventureiros descobrem que restaram somente dois trenós, já que o restante foi levado com todo o equipamento e suprimentos. Esses dois trenós podem ser puxados para dentro da área 2-1.

ÁREA 2-1 – CHEGADA E ÁREA DE ACAMPAMENTO

O grande túnel se curva e se estreita, diminuindo a agitação do vento e da neve, levando vocês para uma grande câmara. Ela foi esculpida no granito e se alarga para o norte e o sul, estreitando-se para o leste onde uma série de degraus esculpidos na pedra levam para cima até uma porta gigante de madeira coberta de gelo. Ao norte, onde o teto tem rachaduras para ventilação, oito pequenas fogueiras cercadas por pequenos bancos de pedra podem ser vistas. Estantes de ferro com lenha apodrecida também estão na parede norte. Ao sul, os restos de nove tendas podem ser vistos, rasgadas e quebradas. Um único trenó vazio está encostado na parede sudoeste.

Essa área é onde os visitantes do templo costumam acampar. A preparação dos alimentos era feita na câmara norte e eles dormiam ao sul. Parte da madeira apodrecida ainda pode ser usada para começar uma única fogueira que pode ser mantida por 12 horas. Todas as tendas estão completamente vazias com exceção de três, o material restante está danificado e é inútil na maioria dos casos, mas pode ser usado para esconder os trenós. Embaixo das quatro tendas marcadas com um “X” no mapa estão **espreitadores glaciais**. Um espreitador glacial não irá atacar até que a tenda onde ele se esconde seja perturbada.

A porta de madeira está trancada, e o gelo deve ser derretido antes que o mecanismo da fechadura fique exposto. Um sucesso em um teste de Destreza CD 12 usando ferramentas de ladrão é o suficiente para destrancar a porta e revelar um corredor de pedra estreito, com degraus que continuam para cima por 7,5 metros (terminando na área 2-2). Se a porta de madeira não for destrancada com sucesso, 20 pontos de dano contundente são necessários para destruí-la. O som de água corrente é ouvido das escadas.

ESPREITADOR GLACIAL (4)

Gosma Grande, sem alinhamento

CA: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 117 (18d10 + 18)

Deslocamento: 6 m, escalar 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	3 (-4)	6 (-2)	2 (-4)

Vulnerabilidade a Dano: ígneo

Imunidade a Dano: contundente, cortante, gélido

Imunidade à Condição: amedrontado, caído, cego, enfeitiçado

Sentidos: percepção às cegas 18 m (cego além dessa distância), Percepção passiva 8

Idiomas: -

Nível de desafio: 4 (1.100 XP)

Fluxo Livre: Quando um alvo estiver a até 4,5 metros, o espreitador glacial pode instantaneamente mudar para forma líquida, mover-se para baixo do alvo, e então se solidificar usando sua ação Aprisionamento Glacial.

Quebrar Metal: Qualquer arma não-mágica feita de metal que acertar o espreitador glacial será congelada. No próximo ataque bem-sucedido com essa arma, jogue 1d6: um resultado 6 quebra a arma no impacto e não causa nenhum dano.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O espreitador glacial faz dois ataques de tentáculos de gelo ou usa seu Aprisionamento Glacial (após o Fluxo Livre).

Tentáculos de Gelo: *Ataque Corpo a Corpo:* +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 15 (3d8 + 2) perfurante e 5 (2d4) gélido.

Aprisionamento Glacial: Sempre que o espreitador glacial usar fluxo livre para entrar no espaço de uma criatura, essa criatura deve fazer uma salvaguarda de Destreza CD 14. Se falhar, a criatura ficará aprisionada pelo espreitador glacial. Se for bem-sucedida, a criatura será empurrada 1,5 metro para o lado do espreitador glacial. Enquanto estiver aprisionada a criatura estará contida e sofrerá 27 (6d8) pontos de dano gélido no início de cada um de seus turnos. Uma criatura contida dessa forma pode superar a condição usando uma ação e fazendo em um teste de Força CD 14. Em um sucesso, a criatura escapa e entra em um espaço a sua escolha causando 18 (4d8) pontos de dano ao espreitador glacial.

Lento e estúpido, o espreitador glacial normalmente é subestimado por seus oponentes até que este seja aprisionado por seu abraço gélido. Aparentando ser nada mais do que um pedaço de gelo, a vantagem do espreitador glacial é a surpresa.



RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Para cada espreitador glacial derrotado, divida 1.100 XP entre os aventureiros.

ÁREA 2-2 – ENTRADA DO TEMPLO

O som da água corrente aumenta quando vocês chegam no topo da escada. Através da abertura, a primeira coisa que vocês veem é uma cachoeira imensa caindo do teto de pedra. Continuando escada acima, uma grande câmara é revelada, com a água caindo em um fosso no meio da câmara.

Um teste de Inteligência (Investigação) CD 10 alerta um aventureiro para a velocidade e o volume da água caindo do teto. O volume de água atrapalha qualquer tentativa de enxergar através da cachoeira, mas uma ponte de pedra pode ser vista atravessando-a.

Dentro da câmara, o som da água corrente supera qualquer tentativa de comunicação. Há grandes murais nas paredes norte e sul com lindas cores e trabalhos de arte. No centro da câmara há um padrão de pedras lisas de

vários tamanhos alinhadas no chão a apenas alguns metros da cachoeira. Um caminho de pedra de 1 metro de largura pode ser visto atravessando o meio da cachoeira.

A força da água exige um teste de Força CD 23 para resistir e atravessar para o lado oposto. Falha resulta em ser empurrado para fora do caminho e para o fosso de 30 metros de profundidade (e por fim se afogar nas águas congelantes que saem da montanha através de um túnel estreito). Se os aventureiros usarem uma corda amarrada em volta de um indivíduo, um teste de Força CD 23 puxa o aventureiro amarrado para cima e para fora da água corrente; o aventureiro puxado para fora da água sofre 13 (3d8) pontos de dano gélido e 7 (3d4) pontos de dano contundente.

As pedras alinhadas no chão têm um padrão incomum, como mostrado no Material para o Jogador. Quatro pedras menores seguem perpendiculares à cachoeira. Dez pedras menores, cinco à esquerda e cinco à direita das pedras maiores, também seguem perpendiculares à cachoeira. Qualquer um “curvando-se” diante da cachoeira e colocando sua cabeça, mãos, cotovelos, joelhos, e pés nas pedras corretas desativa a cachoeira por 2 minutos. O lo-

cal correto para as partes do corpo é indicado no mural, também mostrado no Material para o Jogador (veja a figura escalando no canto superior esquerdo da imagem).

Os murais contam aspectos da história da vida de Phair VenJalla, assim como ela assumindo a posição de deusa da montanha. A posição do alpinista revela o posicionamento correto das partes do corpo nas pedras menores.

Quando a cachoeira parar, um teste de Destreza CD 5 é necessário para atravessar o caminho de pedra escorregadio em segurança; e falhas resultam em uma queda para o fosso de 30 metros de profundidade. A cachoeira retorna depois de 2 minutos. Do lado oposto da cachoeira, existe um conjunto idêntico de pedras que desliga a cachoeira para sair do templo.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Se os heróis forem bem-sucedidos em parar a cachoeira e atravessar a ponte, recompense cada aventureiro com 500 XP.

ÁREA 2-3 – SALA DE PREPARAÇÃO

Atrás da cachoeira, portas de madeira fechadas são visíveis nas paredes norte e sul, e um pequeno conjunto de degraus habilmente esculpidos sobe para um par de portas de ferro fechadas. Dois baldes estão presos em correntes, um grande à esquerda das escadas encostado no chão, e outro menor à direita pendurado a 1,5 metro acima do chão. O chão é de granito polido, liso e completamente coberto com gelo fino que racha sob os seus pés. Em vez de tochas, uma luz suave brilha dos quatro cristais do tamanho de punhos colocados no teto de 3 metros de altura.

Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela dois conjuntos distintos de marcas recentes no gelo fino. Uma das marcas foi feita por botas e vai da porta de madeira da direita até a porta de madeira da esquerda, e segue em direção das escadas. A outra marca foi feita por pés descalços e não vai além de 1,5 metro das escadas. Investigação adicional no chão embaixo da camada de gelo irá revelar centenas de rachaduras pequenas e finas que cobrem o piso completamente.

Se um cristal for retirado do teto, ele para de emitir luz imediatamente. Cada cristal vale 25 PO e não tem propriedades mágicas além de fornecer um leve brilho quando em contato com o granito da montanha. As portas de madeiras têm fechaduras, mas apenas a da biblioteca (área 2-5) está trancada. As dobradiças dessas duas portas estão levemente enferrujadas e rangem alto quando abertas; o barulho dessas duas portas irá alertar Phair VenJalla na área 2-8 apenas se as portas duplas de ferro já estiverem abertas. A porta trancada pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 18 ou ar-

rombada com um teste de Força CD 23; essas técnicas não irão alertar VenJalla. São necessários 20 pontos de dano contundente para destruir a porta; isso alerta VenJalla, mesmo que as portas duplas de ferro estejam fechadas.

Para destrancar as portas duplas de ferro, os aventureiros devem fazer uma oferenda enchendo completamente o balde grande com água ou gelo. O balde menor deve ser preenchido com pedras e cascalho o suficiente para que os dois baldes sejam iguados em peso e estejam pendurados à mesma distância do chão. Uma inspeção nas portas de ferro ou nos baldes revela que uma única corrente conecta os baldes e as palavras “Uma Harmonia de Pedra e Gelo” estão cobertas por uma camada grossa de gelo sobre as portas. Se qualquer material ou objeto for colocado nos baldes além de gelo ou água no balde grande ou pedra e granito no balde menor, uma rajada de água quase congelada dispara para cima das rachaduras no piso cobrindo todas as criaturas na sala. Em seguida, a temperatura na sala cai imediatamente, causando 27 (6d8) pontos de dano gélido a qualquer criatura coberta pela água gelada. Uma salvaguarda de Constituição CD 18 reduz o dano pela metade.

As portas duplas de ferro são fortes, exigindo um teste de Força CD 25 para serem abertas a força, alertando VenJalla. Quando for aberta, uma escadaria com 6 metros de comprimento é revelada e desce, levando para a área 2-6.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

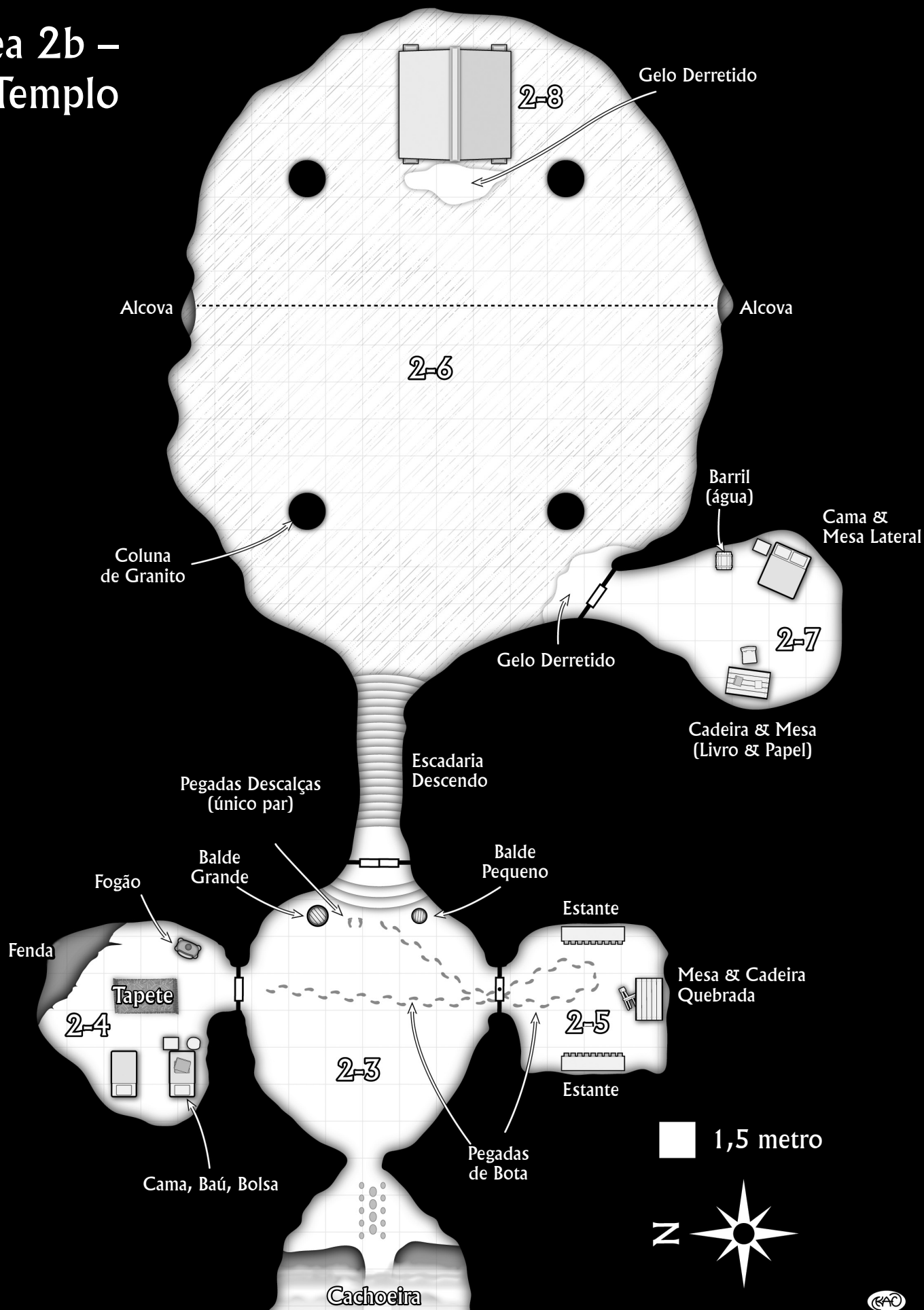
Se os aventureiros forem bem-sucedidos em equilibrar os baldes e destrancar as portas duplas de ferro sem ativar a armadilha, cada herói recebe 250 XP. Se a porta de madeira trancada foi destrancada com sucesso, cada herói recebe 25 XP por não alertar VenJalla.

ÁREA 2-4 – ALOJAMENTOS DOS ACÓLITOS

Duas camas pequenas estão visíveis na parede oeste da sala. A cama mais distante da porta está coberta de gelo grosso enquanto a cama mais próxima tem dois cobertores dobrados sobre um colchão coberto de peles. Uma bolsa pequena está ao pé dessa cama ao lado de um baú aberto. No canto nordeste da sala, parte do chão está quebrado, criando uma fenda de 90 centímetros de largura que cai para dentro do chão de granito. Na parede além da fenda há uma pequena prateleira de ferro com quatro ganchos sob ela. A prateleira está solta da parede e um único pino de metal evita que ela caia na fenda. Um fogão pequeno está encostado na parede sudeste e um tapete esfarrapado cobre o piso central.

Esses aposentos foram usados recentemente por Ixleem enquanto ele ficou no templo e cuidou da recuperação de Phair VenJalla, depois que um outro seguidor Neej-ree a reviveu com

Área 2b – O Templo



um pergaminho de *ressurreição*. A bolsa contém dois odres, alimento para uma semana para uma única pessoa, e três frascos transparentes com um líquido vermelho dentro (cada um é uma *poção de derretimento*, veja apêndice A). Embaixo da bolsa está um pergaminho em branco, com evidências de uma magia de *ressurreição* enroladas dentro dele – algumas cinzas e fragmentos de uma pedra preciosa triturada – que podem ser reconhecidas por um clérigo. Em uma inspeção, um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 16 determina que o pergaminho foi usado recentemente.

No baú aberto existem várias ripas pequenas de madeira cruzadas para formar 12 compartimentos. Dentro dos compartimentos existem nove frascos de vidro, seis cheios com líquido vermelho (*poções de derretimento*) e três frascos estão vazios. Três compartimentos também estão vazios.

A fenda é escura, mas criaturas com visão no escuro podem ver o fundo do fosso a 6 metros de profundidade. Um teste de Destreza (Acrobacia) CD 13 é necessário para descer em segurança até o fundo da fenda sem uma corda. No fundo da fenda existem uma chave de ferro, dois conjuntos de luvas forradas com pele, e dois pares de ganchos para botas. Cada par de gan-

chos para botas pode ser acoplado em um par de botas e remove qualquer penalidade de movimentação para andar ou correr no gelo. A chave de ferro abre a fechadura na porta para a área 2-5.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Cada aventureiro recebe 50 XP por identificar que o *pergaminho de ressurreição* foi usado, 100 XP por recuperar as *poções de derretimento* restantes, e 200 XP por recuperar a chave de ferro e os ganchos para botas.

ÁREA 2-5 – BIBLIOTECA

O que parece ter sido uma humilde biblioteca agora está coberto por uma camada grossa de gelo. Um conjunto de pegadas de bota se estende até uma estante de livros na parede leste e então sai da sala. Uma pequena porção de gelo foi arrastada para fora da estante onde aparentemente um livro foi removido entre dois volumes com capas de couro congeladas. Uma mesa e uma cadeira foram colocadas próximas à parede sul e uma segunda estante de livros permanece na parede oeste. A mesa está coberta de gelo e ao lado está uma cadeira com duas pernas quebradas.



Ixleem tinha a intenção de usar uma *poção de derretimento* para descongelar uma parte da sala e salvar a biblioteca na sua volta. Se os aventureiros usarem um único frasco misturado com um balde de água, eles podem derreter o gelo cobrindo as estantes em menos de 15 minutos, revelando um número de livros (íntactos) que pode ter valor para um colecionador. Existem 42 livros no total, 34 que valem 2d10 PO cada para um colecionador de livros antigos.

Qualquer pessoa que realizar uma pesquisa cuidadosa na estante de livros vai encontrar sete livros de história sobre as Presas do Demônio, os Neej-ree, e Veditha (cada um vale 100 PO para os Neej-ree), assim como um caderno pequeno escrito à mão descrevendo os benefícios dos *anéis de encantamento de Hapnur* (veja apêndice A). O caderno tem esboços de quatro anéis diferentes, cada um com gravações únicas, mas todos possuem um “V” ornamentado esculpido no topo.

Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 feito por um clérigo irá descobrir um livro fino que fala sobre a *Maça de Veditha* (veja apêndice A) e descreve seus poderes incomuns. Qualquer membro da comunidade Neej-ree irá oferecer até 12 opalas de gelo (100 PO cada) pelo livro, mas apenas se ele for entregue junto com a *Maça de Veditha*.

Um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 feito por qualquer aventureiro a até 3 metros da estante ao sul irá revelar um espaço no gelo atrás da estante. Um teste de Força CD 10 puxa a estante pra longe da pedra e revela um buraco. No buraco estão quatro anéis de ouro, cada um sobre uma pedra plana. Esses são *anéis de encantamento de Hapnur*, e foram dados para Phair VenJalla por Veditha como recompensa para serem dados aos seguidores Neej-ree mais devotos. Mas, em vez disso, VenJalla os guardou.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Cada aventureiro recebe 200 XP por usar uma *poção de derretimento* para libertar os livros do gelo, 300 XP por recuperar e examinar os sete livros de história e o caderno, 300 XP por encontrar o livro da *Maça de Veditha*, e 500 XP por descobrir os quatro *anéis de encantamento de Hapnur* escondidos.

ÁREA 2-6 – LAGO DE GELO

No final da escada está uma vasta caverna com gelo cobrindo as paredes e o teto. A escada continua em um bloco sólido de gelo que se estende até as paredes e forma um lago congelado de 1,5 metro de profundidade. No fundo da caverna, o telhado angular de um templo pequeno é visível, com colunas nos quatro cantos que desaparecem dentro do gelo sólido. Uma parte do lago congelado parece estar faltando na frente do templo assim como a 6 metros ao sul da entrada da escada. Ao norte e ao sul existem duas alcovas grandes escavadas nas paredes; uma pequena tempestade de neve é visível em cada uma delas, mas ela não se estende além da alcova. Quatro enormes colunas de granito, cada uma com 1,5 metro de diâmetro, descem do teto e se estendem para baixo para dentro do lago de gelo.

O lago de gelo é tratado como terreno difícil. Além disso, uma vez por turno um aventureiro se movendo sobre o gelo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou irá cair. Qualquer aventureiro usando um par de ganchos para botas pode ignorar a penalidade de movimentação.

Em cada alcova existe um **elemental de neve**. Os elementais de neve atacam qualquer criatura que se mova na direção do pequeno templo, e cruze a sua frente. Ainda que os elementais possam ser difíceis de serem derrotados com armas não mágicas, uma única *poção de derretimento* que acerte um elemental irá destruí-lo imediatamente. Um erro irá resultar em um buraco de 3 por 3 metros no gelo no ponto de impacto com 1,5 metro de profundidade.

Se os elementais de neve atacarem, **Phair VenJalla** irá sair do templo (área 2-8) com dois **golens de gelo** (ou somente um se a área 2-7 ainda estiver sendo protegida); um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 12 irá alertar os aventureiros da presença da sacerdotisa, que irá levantar suas mãos e ordenar que os elementais iniciem seus ataques. Uma vez que os aventureiros estejam cientes de VenJalla, ela fala o seguinte:

“Meu servo Ixleem prometeu sacrifícios dignos para o meu altar, e aqui estão eles! Uma morte rápida àqueles que se ajoelharem perante sua deusa e implorarem por misericórdia!”

INTERPRETANDO PHAIR VENJALLA

No início do combate, Phair VenJalla irá usar a habilidade especial de sua maça para conjurar *controlar o clima* ou *terremoto*:

- Se dois ou mais aventureiros estiverem segurando tochas, ela irá conjurar *controlar o clima*. Ela irá emitir uma rajada de ventos fortes para extinguir as tochas, e empurrar qualquer aventureiro que falhar em um teste de Força CD 15 deslizando sobre o gelo até a parede de granito, recebendo 18 (4d8) pontos de dano contundente.
- Se menos de dois aventureiros estiverem segurando tochas, então ela irá conjurar *terremoto*. A magia irá criar uma fissura de 3 metros de profundidade no gelo embaixo de cada aventureiro, sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 16 (com vantagem para qualquer aventureiro usando ganchos para botas) deve ser obtido ou o aventureiro irá cair e sofrer 9 (2d8) pontos de dano contundente.

Após usar a habilidade especial de sua maça, VenJalla irá ordenar que os elementais de neve e os golens de gelo ataquem.

VenJalla é arrogante e não mostrou penitência diante de Veditha desde que Ixleem a despertou. Ela não imagina que quanto mais longa a luta contra os oponentes, mais fraca ela se torna enquanto Veditha lentamente diminui os poderes dela. Use as seguintes modificações para VenJalla conforme a batalha progride:

- Quando VenJalla cair abaixo de 125 pontos de vida, a *Maça de Veditha* se torna quente ao toque e ela a deixa cair. Qualquer clérigo de alinhamento bom pode tentar pegar e usá-la como uma *maça* +2; se a maça a atingir, um adicional de 22 (4d10) pontos de dano psíquico é causado à sacerdotisa caída.
- Se um aventureiro sob efeito do truque *mãos quentes* (veja apêndice B) tentar tocar VenJalla, ela recua 6 metros para o lugar mais seguro e não realiza o ataque em seu próximo turno, enquanto verifica o dano causado. Ela ainda conjura magias defensivas e direciona os golens de gelo para atacar a pessoa que a tocou com *mãos quentes*.
- Quando VenJalla cair abaixo de 100 pontos de vida, ela tenta se mover em um raio de 6 metros próximo ao templo para chamar dois elementais de neve adicionais que aparecem nas alcovas e atacam no início da próxima rodada.
- VenJalla recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado a um oponente com sua ação Parar Coração.
- Em combate, VenJalla não irá se afastar muito do templo, e sempre vai direcionar elementais de neve e golens de gelo para interceptar quaisquer aventureiros que tentem atacá-la.

ELEMENTAL DE NEVE (4)

Elemental Grande, neutro

CA: 14

Pontos de Vida: 127 (15d10 + 45)

Deslocamento: 0 m, voar 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Vulnerabilidade a Dano: ígneo

Resistência a Dano: contundente, cortante, elétrico, perfurante

Imunidade a Dano: gélido

Imunidade à Condição: agarrado, caído, cego, envenenado, inconsciente, paralisado

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de desafio: 5 (1.800 XP)

Suscetibilidade ao Fogo: Se o elemental for acertado por uma tocha acesa durante o combate corpo a corpo, ele sofre 2 pontos de dano ígneo. Se a tocha continuar presa no elemental, ele sofre 2 pontos de dano ígneo adicionais no início de cada um de seus turnos.

Forma de Tempestade de Neve: O elemental pode entrar no espaço de uma criatura hostil e parar ali. Ele pode se mover por um espaço tão estreito quanto 0,6 metro sem se espremer.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O elemental realiza dois ataques de rajada.

Rajada: *Ataque Corpo a Corpo:* +5 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 33 (7d8 + 2) gélido.

Engolfar: Cada criatura no espaço do elemental deve realizar uma salvaguarda de Força CD 15. Se falhar, o alvo sofre 11 (2d10) pontos de dano gélido. No início de cada turno do elemental, cada alvo engolfado sofre 11 (2d10) pontos de dano gélido.

Uma agitação de ventos fortes e temperaturas congelantes é o que encontra qualquer criatura desafortunada presa dentro dos movimentos rápidos do elemental de neve. Embora uma forte fonte de calor possa normalmente ser usada para manter a criatura distante.

PHAIR VENJALLA

Humanoide Médio (meio-elfo), caótico e mau

CA: 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida: 195 (30d8 + 60)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Salvaguadas: Sab +7, Des +7

Perícias: Percepção +7

Sentidos: visão no escuro 18 m, Percepção passiva 17

Idiomas: Comum, Élfico, Neej-ree

Nível de desafio: 10 (5.900 XP)

Equipamento Especial: Phair tem uma armadura de couro e a *Maça de Vedittha*.

Andar no Gelo: Mover-se em um terreno difícil composto por gelo não tem nenhum custo extra de deslocamento para Phair.

Conjuração: Phair é uma conjuradora de 9º nível que usa Sabedoria como seu atributo de conjuração (salvaguarda CD 15, +7 para acertar com ataques mágicos). Phair tem as seguintes magias preparadas da lista de magias de clérigo:

Truques (à vontade): *luz, reparar, resistência, taumaturgia*

1º círculo (4 espaços): *curar ferimentos, escudo da fé, infligir ferimentos, proteção contra o bem e o mal,*

2º círculo (3 espaços): *cegueira/surdez, imobilizar pessoa, silêncio*

3º círculo (3 espaços): *criar comida e água, dissipar magia, rogar maldição*

4º círculo (3 espaços): *defensor da fé, moldar rochas*

5º círculo (1 espaço): *contágio*

AÇÕES

Ataques Múltiplos: Phair realiza dois ataques: um com sua maça e um Parar Coração. Alternativamente, ela conjura uma magia e usa a habilidade especial da sua maça para derrubar alvos a até 9 metros.

Maça (Maça de Vedittha): *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 20 (4d8+2) contundente.

Parar Coração: *Ataque Corpo a Corpo:* +6 para acertar, alcance 1,5 m, uma criatura. *Dano:* 21 (4d8+3) psíquico, e Phair recupera pontos de vida igual ao dano causado à criatura.

GOLEM DE GELO (2)

Construto Grande, neutro

CA: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 114 (12d10 + 48)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

Vulnerabilidades a Dano: contundente, ígneo

Imunidades a Dano: cortante, gélido, perfurante, venenoso

Imunidades à Condição: agarrado, cego, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos: visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas: entende o idioma do seu criador, mas não pode falar

Nível de desafio: 5 (1.800 XP)

Andar no Gelo: Mover-se em terreno difícil composto por gelo não tem nenhum custo extra de deslocamento para o golem de gelo.

Forma Imutável: O golem é imune a qualquer magia ou efeito que altere a sua forma.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O golem faz dois ataques de pancada.

Pancada: *Ataque Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 32 (6d8 + 5) contundente mais 9 (2d8) gélido.

Ciclone (Recarga 6): O golem envia uma mistura de pedra e gelo girando em uma linha de 18 metros e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD 16, sofrendo 27 (6d8) pontos de dano contundente em caso de falha, ou metade do dano se for bem-sucedido.

Uma mistura de cascalho e gelo dá ao golem de gelo uma defesa superior contra armas afiadas, mas fogo e calor podem devastar essa criatura mágica. Em alvos distantes, o golem de gelo pode causar um dano devastador, enquanto se protege de oponentes carregando tochas ou fogo mágico.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Divida 1.800 XP para cada elemental de neve e golem de gelo derrotado. Aqueles que sobreviverem e derrotarem VenJalla irão dividir 5.900 XP. Divida 500 XP de bônus se a *Maça de Vedittha* causar dano a VenJalla durante o combate.

ÁREA 2-7 – APOSENTOS DE PHAIR VENJALLA

Uma série de degraus foi esculpida de uma parte do gelo derretido. Do outro lado da porta de ferro aberta, uma cama elegante com moldura de madeira está coberta com lindos cobertores tecidos à mão e o chão está coberto com uma variedade de peles de pelo escuro. A luz fraca vem de um único cristal grande atrás da cama. Em uma mesinha lateral há um prato de frutas frescas caras, e um pequeno barril de água fresca está embaixo. No lado oposto do quarto, de frente à cama, há uma cadeira e uma mesa. Sobre a mesa estão um livro e uma única folha de pergaminho.

Ixleem removeu Phair VenJalla congelada da área 2-8 com uma poção de derretimento e a trouxe aqui; na sua excitação em encontrar VenJalla, Ixleem abandonou quatro folhas de pergaminho (que ele adquiriu na biblioteca) na mesa. Um está em branco, mas três ainda têm texto; qualquer conjurador que os examine e seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 16 irá reconhecer o texto da simples e efetiva magia *mãos quentes*. Ixleem e seu aliado Neej-ree conjuraram a magia e cuidadosamente derreteram o gelo restante de VenJalla antes de ressuscitá-la. (Se os aventureiros descobrirem os três pergaminhos antes de encontrarem VenJalla, eles terão uma arma poderosa para usar contra ela.)

O livro é intitulado “Preces de Veditha” e contém instruções direcionadas a uma sacerdotisa de Veditha para manter apropriadamente um templo para a deusa da montanha. O livro está aberto em uma página com referências a pedir o perdão de Veditha; o último parágrafo explica que uma vez que Veditha remove suas bênçãos de uma sacerdotisa, essas bênçãos nunca irão retornar. A tinta parece ter sido recentemente borrada com lágrimas. O livro está em bom estado e a comunidade Neej-ree irá conceder a cada aventureiro um *manto de calor* e comida ou armas no valor de 50 PO por devolvê-lo em segurança. As peles e cobertores podem ser trocados por um valor total de 50 PO em suprimentos no mercado Neej-ree.

Se VenJalla não foi alertada pela presença dos aventureiros nas áreas 2-3, 2-4, ou 2-5, então um único **golem de gelo** estará protegendo essa sala e irá atacar qualquer criatura que entrar. O golem de gelo não irá perseguir nenhuma criatura que saia para a área 2-6, mas irá sair da sala quando for chamado por VenJalla quando ela descobrir os aventureiros.

GOLEM DE GELO

Construto Grande, neutro

CA: 18 (armadura natural)

Pontos de Vida: 114 (12d10 + 48)

Deslocamento: 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

Vulnerabilidades a Dano: contundente, ígneo

Imunidades a Dano: cortante, gélido, perfurante, venenoso

Imunidades à Condição: agarrado, cego, enfeitiçado, envenenado, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos: visão no escuro 36 m, Percepção passiva 10

Idiomas: entende o idioma do seu criador, mas não pode falar

Nível de desafio: 5 (1.800 XP)

Andar no Gelo: Mover-se em terreno difícil composto por gelo não tem nenhum custo extra de deslocamento para o golem de gelo.

Forma Imutável: O golem é imune a qualquer magia ou efeito que altere a sua forma.

AÇÕES

Ataques Múltiplos: O golem faz dois ataques de pancada.

Pancada: *Ataque Corpo a Corpo:* +8 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. *Dano:* 32 (6d8 + 5) contundente mais 9 (2d8) gélido.

Ciclone (Recarga 6): O golem envia uma mistura de pedra e gelo girando em uma linha de 18 metros e 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD 16, sofrendo 27 (6d8) pontos de dano contundente em caso de falha, ou metade do dano se for bem-sucedido.

RECOMPENSA DE EXPERIÊNCIA

Divida 1.800 XP se os aventureiros forem bem-sucedidos em derrotar um golem de gelo que protege a sala.

ÁREA 2-8 – RUÍNAS DO TEMPLO DE VEDITHA

Um telhado arqueado de pedra de 6 por 6 metros se ergue do lago de gelo. Quatro colunas de 5 metros de altura esculpidas em granito, uma em cada canto, sustentam o telhado e descem para dentro do gelo. Uma parte do gelo está derretida entre as duas colunas da frente, e degraus rústicos que foram esculpidos às pressas no gelo levam para baixo.

No final dos degraus de gelo existe uma área de tamanho médio onde o gelo foi derretido. Um altar de granito – meio exposto e meio coberto pelo gelo – tem uma rachadura grande atravessando o topo de sua superfície plana.

Em cima do altar há um Neej-ree morto que aparenta ter sido sacrificado.

Ixleem usou uma poção de derretimento para abrir caminho no gelo em frente ao templo, e então cortou degraus descendo para dentro do templo, onde ele encontrou Phair VenJalla congelada em um bloco de gelo. O cadáver é de um clérigo Neej-ree chamado Teesk, um aliado de Ixleem que VenJalla cegou e então sacrificou após ser despertada. Uma busca realizada no cadáver não é proveitosa, mas uma *adaga ornamentada* +1 permanece fincada em seu peito.

CONCLUINDO A AVENTURA

No sair do templo, os aventureiros descobrem que a tempestade de neve passou e o sol está brilhando. Ixleem havia explicado que o templo era o último marco de viagem antes de chegar ao assentamento Neej-ree ao norte; os trenós restantes estão funcionando bem, e o assentamento final está a menos de 6 horas de viagem. Apesar dos aventureiros estarem em alerta depois do ataque noturno do yeti negro, a criatura não reaparece. Vários predadores são avistados; eles fogem assim que veem os trenós, quase como se os aventureiros fossem considerados proibidos.

Os Neej-ree estão gratos pelas notícias do templo, mas eles não têm intenção de reabri-lo. Aquele templo já não é mais adequado para os propósitos dos Neej-ree, mas com o livro de preces e a *Maça de Veditha*, muitos acreditam que pode ser a hora de construir um novo templo e reconhecer uma nova sacerdotisa. Pela primeira vez em mais de 1.000 anos, os anciões Neej-ree estão ouvindo relatos dos voija que as plantas Hobja estão florescendo e o raro cervo do norte retornou.

APÊNDICE A: POVOS ÍTEPS MÁGICOS

ΜΑΠΤΟ DE CALOR

Item maravilhoso, incomum

Enquanto estiver usando o manto, você tem resistência a qualquer ataque que causa dano gélido assim como qualquer dano gélido causado pelo clima. Uma vez a cada 24 horas, você pode refletir qualquer dano gélido recebido de volta ao atacante.

ΑΠΕΛ DE ΕΠΣΑΠΤΑΜΕΠΤΟ DE ΗΑΡΠΥΡ

Anel, muito raro (requer sintonia)

Enquanto estiver usando esse anel, você recebe o próximo modificador mais alto em um de seus atributos primários (ex. Carisma para um feiticeiro), sem aumentar o valor do atributo (-1 se torna 0, +2 se torna +3, etc.). Somente um *anel de encantamento* pode ser usado por vez.

ΡΟÇÃO DE DERRETIMENTO

Poção, incomum

Um único frasco desse líquido viscoso pode ser misturado em um balde ou bolsa de água e usado para derreter até 1.000 metros cúbicos de gelo sólido se derramado sobre o gelo. Quando usado sem misturar, um único frasco também pode derreter ferro quando derramado diretamente sobre o metal. O líquido, no entanto, não tem efeitos negativos sobre a pele além de produzir um calor intenso que dura por 1 hora. Objetos que normalmente seriam umedecidos ou danificado pela água após serem derretidos ou descongelados não irão sofrer essa penalidade.

ΜΑÇΑ DE VEDİTHA

Arma (maça), lendária (requer sintonia)

A *Maça de Vedittha* age como uma *maça* +2 para todos os ataques corpo a corpo e causa (4d8+2) pontos de dano contundente por ataque. Duas vezes por dia, você pode usar uma ação para conjurar uma das seguintes magias: *controlar o clima* (que pode ser conjurada com 1 ação, e em ambientes internos) ou *terremoto*. Quando você encosta a maça em pedra ou gelo, você pode forçar qualquer um a até 9 metros do ponto de contato a realizar uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ser derrubado. A maça irá perder todo o poder quando estiver a mais de 32 quilômetros da cadeia de montanha Presas do Demônio.

APÊNDICE B: POVA MAGIA

ΜΑΟΣ QVEΠTES

Truque, evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

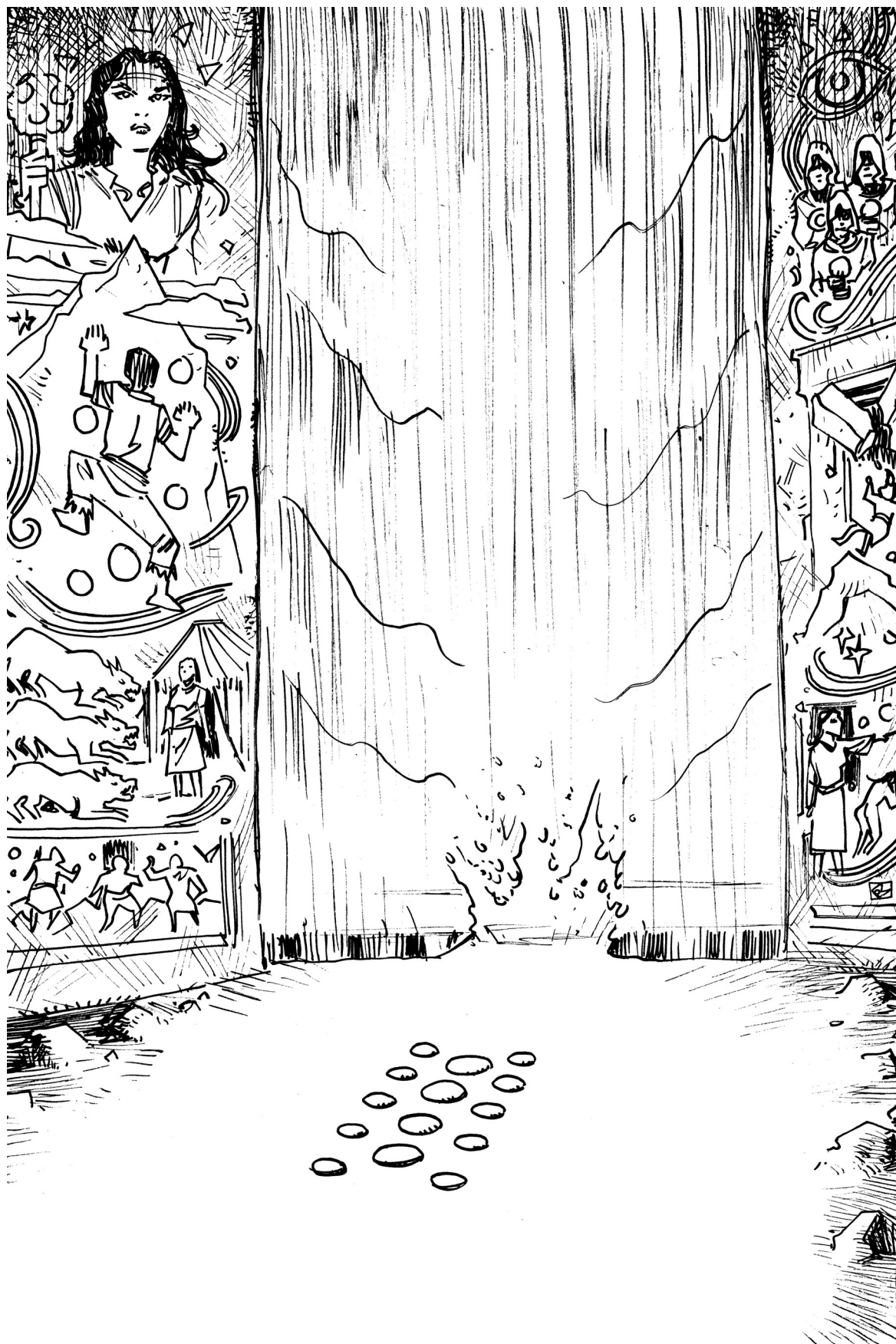
Você toca uma criatura. A mão não-dominante da criatura gera calor extremo, mas não causa dano à roupa, armadura ou armas. A criatura pode fazer um ataque mágico corpo a corpo ou um ataque desarmado contra outra criatura ao seu alcance. Em um acerto, aquela criatura sofre 1d8 pontos de dano ígneo e o seu próximo ataque será feito com desvantagem; a magia então termina.

APÊNDICE C: COMPLICAÇÕES NA PERSEGUIÇÃO NAS PRESAS DO DEMÔNIO

D20 Complicação

- 1 Um bando de 1d4+1 **lobos de granito** se junta à perseguição. Os lobos irão fugir se algum membro do bando for ferido. Os lobos iniciam a 36 metros atrás do último trenó.
- 2 Seu trenó vira, derrubando todos os ocupantes e suprimentos. Leva 2 rodadas para endireitar o trenó e começar a se mover sem os suprimentos. São necessárias 6 rodadas adicionais para recuperar todo o suprimento.
- 3 Seu trenó bate em um monte de neve endurecida, reduzindo o seu deslocamento em 6 metros e causando 4 (1d8) pontos de dano ao trenó. Todos os trenós atrás desse pulam uma rolagem de complicação se eles cruzarem esse ponto no mapa.
- 4 Fenda! Sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 5 do condutor e do passageiro são necessários para pular com o trenó e evitar a queda de 24 metros de profundidade. Em uma falha o trenó é destruído e todo o suprimento é perdido. Adicionar um passageiro extra a um trenó sobrevivente reduz seu deslocamento máximo em 3 metros.
- 5 Um trenó abandonado se projeta no gelo. Sucesso em uma salvaguarda de Destreza CD 12 do condutor é necessário para evitar que o trenó sofra 9 (2d8) pontos de dano. Se o dano for sofrido, quaisquer trenós atrás desse pulam uma rolagem de complicação se eles cruzarem esse ponto no mapa.
- 6 Um conjunto de pedras de 18 metros de comprimento foi exposto pelos ventos fortes. Todos os trenós cruzando esse ponto reduzem seu deslocamento em 12 metros. Os ocupantes devem sair e empurrar o trenó por 2 rodadas antes de retomar o movimento com um deslocamento de 9 metros.
- 7 Seu trenó desvia do caminho para um terreno rochoso, sofrendo 2 (1d4) pontos de dano e exigindo um teste de Destreza CD 15 (do condutor) para voltar ao caminho. Falha causa mais 4 (1d8) pontos de dano e o trenó volta para o caminho com o deslocamento atual reduzido em 3 metros.
- 8 Colisão! Seu trenó bate em outro, causando 4 (1d8) pontos de dano aos dois trenós e reduzindo o deslocamento atual em 3 metros. Cada ocupante deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 12 ou será arremessado do trenó.
- 9 Seu trenó bate em um pedregulho escondido e começa a voar, sofrendo 4 (1d8) pontos de dano e exigindo que cada ocupante seja bem-sucedido em uma salvaguarda de Destreza CD 15 ou ser jogado do trenó e sofrer 6 (1d12) pontos de dano contundente.
- 10 Você perde o controle do trenó momentaneamente. Role 1d6; 1-3 o trenó vai para a direita na próxima bifurcação, 4-6 o trenó vai para a esquerda na próxima bifurcação.
- 11-20 Sem complicação.

MATERIAL PARA O JOGADOR ÁREA 2-2



AVENTURAS PARA QUINTA EDIÇÃO

◈ O TEMPLO CAÍDO ◈

UMA AVENTURA DE NÍVEL 10

As Aventuras para Quinta Edição chegaram! Este módulo de aventura é totalmente compatível com a quinta edição do maior RPG de fantasia do mundo, e está pronto para ser incluído em suas campanhas!

Lutando contra os ventos cortantes e a neve implacável para alcançar o outro lado da cadeia de montanhas conhecida como Presas do Demônio, um grupo de aventureiros passa a noite em volta da fogueira ouvindo os contos de seu guia sobre bestas horríveis, fossos de gelo sem fundo, um templo esquecido e uma sacerdotisa corrompida. E agora, com a temperatura caindo e uma besta lendária em perseguição, esses heróis devem decidir entre continuar ou se abrigar e lutar contra um mal despertado que exige adoração ou traz a morte.

