

TYRANNY of DRAGONS™



TESOURO DA RAINHA DRAGÃO



VERSÃO 2.0

DUNGEONS & DRAGONS®

D&D
TRADUÇÕES

Batalhe contra a tirania draconiana nesta aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

ESTE MATERIAL FOI FEITO DE FÃ PARA FÃS, SUA VENDA
E/OU IMPRESSÃO É ESTRITAMENTE **PROIBIDA**,
TODOS OS DIREITOS AUTORAIS RESERVADOS AOS
RESPECTIVOS AUTORES E A WIZARDS OF THE COAST.

REVISADO E REDIAGRAMADO PELAS EQUIPES
D&D TRADUÇÕES E UNCENSORED RPG



AGRADEÇO A TODOS QUE ACREDITARAM E ACOMPANHARAM A PRODUÇÃO
REALIZADA POR VOLUNTÁRIOS INTUSIASTAS DE FÃ PARA FÃ EM PORTUGUÊS.

TRADUTORES: DT, EA, LS / REVISOR: MO / PROJETISTAS GRÁFICOS: LA, MO

TESOURO DA RAINHA DRAGÃO

POR WOLFGANG BAUR E STEVE WINTER



TIRANIA dos DRAGÕES



KOBOLD
Press

CRÉDITOS

Kobold Press

Desenhista: Steve Winter, Alexander Winter

Desenvolvedor e Produtor: Wolfgang Baur

Redator: Scott Fitzgerald Cray

Ilustradores de Interiores: John-Paul Balmet, Nicole Cardiff, Guido Kuip, Marcel Mercado, Bryan Syme

Cartógrafo: Jared Blando

Diretor de Arte: Marc Radle

Wizards of the Coast

Designers Principais de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Produtor: Greg Bilsland

Contribuintes de Aventura: Mike Mearls, Christopher Perkins, Matt Sernett, Chris Sims, Rodney Thompson, Jeremy Crawford

Diretor de Arte: Kate Irwin, Shauna Narciso

Ilustrador da Capa: Michael Komarck

Designers Gráficos: Bree Heiss, Emi Tanji

Gerenciamento de Projetos: Neil Shinkle, John Hay

Serviços de Produção: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Marca e Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laur Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Testadores de Jogo: Melissa Bassett, Andre Begin, Mik Calow, Melanie Cote, Manon Crevier, Ben Danderson, Dave Eadie, Frank Foulis, Rodrigo Gorgulho, Pete Griffith, Liam Gulliver, Jon Harvill, Joseph Kauffmann, Yan Lacharite, Renata Landim, Rodrigo Landim, Eric Leroux, Carlos Eduardo Lopes, Julia Lopes, David Muller, Paula Pozas, Count Response, Sara Servin, Robin Stacey, Jaime Thayer, Keoki Young

Agradeço a todos que acreditaram e acompanharam a produção realizada por voluntários entusiastas de fã para fã em português.

Tradutores: DT, EA, LS / **Revisor:** MO / **Projetistas Gráficos:** LA, MO

PREFÁCIO

Você tem em suas mãos a campanha inaugural para a quinta edição de DUNGEONS & DRAGONS. Com Wolfgang Baur e Steve Winter como guias, você está em boas mãos. Ambos têm longas histórias, com D&D. *Tesouro da Rainha Dragão* reflete não somente sua imaginação vívida e habilidades de projeto de aventura, mas também sua habilidade de conduzir este projeto com um jogo sempre evoluindo dentro do cronograma de núcleo. A equipe de projetos da D&D está em dívida com eles por sua paciência, engenhosidade e trabalho duro na criação de uma campanha tão grande em circunstâncias difíceis.

Falando dessas regras básicas, você precisa apenas das regras básicas e do apêndice on-line *Tiranía dos Dragões* para jogar através desta aventura e sua sequência, *A Ascensão de Tiamat*. Ambas as regras e o apêndice podem ser baixados gratuitamente em DungeonsandDragons.com.

Com as honras colocadas onde elas merecem estar e o recurso que você precisa para desfrutar desta campanha ao seu alcance, continue. Boa sorte, e boa caçada ao (dragão)!

Mike Mearls
Maio 2014

Aviso: A aventura a seguir possui dragões cromáticos. Wizards of the Coast não se responsabiliza por personagens incinerados, dissolvidos, congelados, envenenados ou eletrocutados.



NA CAPA

Nesta cena glacial ilustrada por Raymond Swanland, o dragão branco Glazhael utiliza sua baforada de gelo para criar uma escultura no extremo, transformando intrusos em decorações terríveis para seu covil dracônico.



CE

62082439000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6581-6
Primeira Impressão: Agosto 2015
9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Reinos Esquecidos, o equilíbrio do dragão, Tiranía de Dragões, Tesouro da Rainha do Dragão, A Ascensão de Tiamat, Livro do Jogador, Manual do Monster, Guia do Mestre de Dungeon, todos os outros nomes Wizards of the Coast e seus logótipos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e em outros países. Todos os personagens e suas semelhanças são propriedade de Wizards of the Coast. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou obra aqui contida é proibida sem a permissão expressa por escrito da Wizards of the Coast.

O logotipo da Kobold Press é uma marca registrada da Open Design e é usado com permissão.

Impresso nos EUA. © 2014 Wizards da Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, EUA. Fabricado pela Hasbro SA, Rue Emile-Boët Chat 31, 2800 Delmont, CH. Representado pela Hasbro Europa. 4 O Quadrado. Stockley Park. Uxbridge. Middlesex. UB11 1ET. REINO UNIDO.

ÍNDICE

<i>Mapa: A Costa da Espada</i>	4	Terceiro andar.....	57
Introdução	5	<i>Mapa: Castelo Naerytar Nível 3</i>	58
Plano de Fundo	5	Sob o Castelo	59
Visão Geral	5	<i>Mapa: Castelo Naerytar Dungeon</i>	60
Episódio 1: Ninho Verdes em Chamas	6	Recompensas.....	61
Ganchos de Personagens	6	Episódio 7: Cabana de Caça	62
A Abordagem	6	Características Gerais	62
Características Gerais	7	Personagens Não Jogadores Importantes	63
Encontros Errantes	7	Através do Portão	63
Missões	8	Fora da Cabana	63
<i>Mapa: Ninho Verde</i>	10	Térreo da Cabana	65
Episódio 2: Acampamento de Invasores	13	<i>Mapa: Cabana de Caça Térreo</i>	66
Acompanhamento dos Invasores	14	Andar Superior da Cabana	68
O Campo.....	16	<i>Mapa: Cabana de Caça Andar Superior</i>	70
<i>Mapa: Acampamento de Invasores</i>	16	Viajando para o Parnast	71
Recompensas.....	19	Episódio 8: Castelo nas Nuvens	72
Episódio 3: Incubadora de Dragões	20	<i>Mapa: Parnast</i>	73
<i>Mapa: Criação de Dragões</i>	23	Castelo Ponta Celeste	75
Recompensas.....	27	<i>Mapa: Castelo Ponta Celeste</i>	76
Episódio 4: Na Estrada	28	Concluindo a Aventura	86
Elturel	28	Apêndice A: Plano de Fundo	87
Portal de Baldur	30	Apêndice B: Monstros	88
Companheiros Viajantes	31	Apêndice C: Itens Mágicos	94
Vida na Estrada	33		
Eventos Aleatórios na Estrada	33		
Eventos Planejados na Estrada	37		
Episódio 5: Construção Adiantada	39		
Águas Profundas	39		
Para o Norte, Novamente	40		
Estalagem Carnath	40		
<i>Mapa: Estalagem Carnath</i>	41		
Acompanhamento da Carga	42		
Correspondência de Ódio	42		
Episódio 6: Castelo Naerytar	43		
Viajando para o Castelo	43		
Castelo Naerytar	45		
Esquadrando-se Contra o Culto do Dragão	48		
Aproximando-se do Castelo de Naerytar	49		
Fora do Castelo Naerytar	49		
Dentro Castelo Naerytar	50		
Térreo	50		
<i>Mapa: Castelo Naerytar Térreo</i>	51		
Segundo Andar	54		
<i>Mapa: Castelo Naerytar Nível 2</i>	55		



TARBAW COLINA-DA-NOITE
BRYAN SYME



INTRODUÇÃO

Tirania dos Dragões é uma história épica contada através de duas aventuras, das quais esta é a primeira. Os personagens começam no primeiro nível, e ao final de *Tesouro da Rainha Dragão*, eles devem estar no 7º ou 8º nível e prontos para continuar com *A Ascensão de Tiamat*. O tamanho ideal do grupo é de quatro personagens. Se o seu grupo for maior ou menor, ajuste a dificuldade da aventura ao reduzir ou aumentar o número de oponentes presentes em um determinado encontro.

Tirania dos Dragões é narrado nos Reinos Esquecidos na costa ocidental de Faerûn - a Costa da Espada. Uma faixa fina de civilização se estende por esta costa, onde cidades amplamente espaçadas são dispostas como contas em uma corda. Uma combinação de estradas e trilhas de carroça ligam vagamente as cidades que se estendem de Luskan, no norte, para Porto Calim, ao sul, passando por Inverno Remoto, Águas Profundas, Portal de Baldur e outros grandes portos ao longo do caminho. Esta aventura acontece na estreita faixa entre Portal de Baldur e Inverno Remoto.

Suplementos de Aventura. Você pode jogar esta aventura com apenas as regras básicas de DUNGEONS & DRAGONS e o apêndice on-line de *Tirania dos Dragões*, que contém todos os monstros e itens mágicos não descritos neste livro. Ambos estes suplementos estão disponíveis para downloads gratuitos no DungeonsandDragons.com.

Avanço do Personagem. A sua escolha, você pode usar a regra de marcos de experiência. Sob esta regra, você seleciona determinados eventos na campanha que fazem com que os personagens aumentem de nível. Em *Tesouro da Rainha Dragão*, os personagens ganham um nível depois que completam cada episódio, com exceção ao episódio 5.

PLANO DE FUNDO

O Culto do Dragão tem sido ativo em Faerûn através de séculos. Ele tem se concentrado em criar dragões mortos-vivos para cumprir uma profecia de tempos antigos, mas isso está mudando.

MÁSCARAS DO DRAGÃO

O novo líder do culto é um Calishita chamado Severin Silrajin, que acredita que o verdadeiro conhecimento draconiano e poder pertence a dragões vivos, não mortos-vivos. A ambição de Severin divertiu Tiamat, então ela revelou a existência de cinco máscaras do dragão para ele - uma para cada cor cromática. Individualmente, essas máscaras ancestrais permitem que os usuários se comuniquem com os dragões. Mais importante ainda, uma pessoa que é erudita na sabedoria dracônica torna-se um Orador da Anciã ao usar a máscara, que permite ao usuário pensar como um dragão, ganhar o favor entre dragões, e sutilmente influenciar seu comportamento. Quando todas as cinco são reunidos, magicamente fundem-se em uma única *Máscara da Rainha do Dragão*. Com a máscara montada, o culto pode libertar Tiamat de sua prisão nos Nove Infernos.

Depois que Severin (sutilmente guiado por Tiamat) descobriu esse segredo, ele dobrou todos os recursos do culto para encontrar as máscaras de dragão em seus esconderijos secretos. Quando ele recuperou a máscara vermelha, Severin tornou-se o primeiro dos Oradores da Anciã, mas outros logo o seguiram.

SEGREDOS

O Culto do Dragão manteve em segredo seu objetivo de trazer Tiamat para o mundo até agora. Muitos sabem da atividade crescente do culto ao longo da Costa da Espada, especialmente no norte, mas as razões por trás do ressurgimento são desconhecidas.

Além de seus cultistas, Severin forjou uma aliança com uma facção separatista dos Magos Vermelhos de Thay. Este pequeno e secreto grupo, liderado por um pária chamado Rath Modar, planeja destronar o lich Szass Tam de sua posição sobre os Magos Vermelhos. Rath acredita que, em troca de sua ajuda na liberação de Tiamat, ela lhe concederá o poder que ele precisa para derrubar Szass Tam.

ORGANIZAÇÃO DO CULTO

O Culto do Dragão é organizado em células, que variam em tamanho de apenas um punhado de membros até um grande número. Líderes no culto são conhecidos como Portadores do Púrpura, e eles estão acima dos cultistas normais, que não possuem graduações formais como nas fileiras dos Portadores do Púrpura.

Embora o culto use vestimentas reais em seus rituais e seus acampamentos distantes, os membros que operam em lugares públicos vestem-se e agem não diferentemente de qualquer outro.

O culto não está acima de serem contratados como mercenários quando ele tem trabalhos especiais para cumprir. Na verdade, muitos dos “cultistas” que os personagens encontram nos três primeiros episódios desta aventura estão trabalhando por pagamento.

VISÃO GERAL

Durante o tempo coberto pela primeira metade desta aventura, o culto já tem várias das cinco máscaras de dragão. Enquanto o culto trabalha para ganhar mais, Severin inicia a segunda parte de seu plano para liberar Tiamat: recrutando dragões e montando um tesouro digno da rainha dos dragões malignos. Esses esforços chamam a atenção dos personagens para o culto.

A ação começa quando uma cidade é atacada por um dragão e seus aliados. Os personagens podem intervir para salvar os habitantes da cidade, mas não antes que os atacantes levem um estudioso importante. Ao resgatar aquele cativo do acampamento dos invasores, os personagens descobrem que são contra o Culto do Dragão, e eles têm a chance de destruir um incubatório de dragão subterrâneo que é guardado pelo culto.

O incubatório fornece pistas para a operação do culto e envia os personagens em uma longa viagem para o norte. Durante essa viagem, eles enfrentam ameaças do culto e ganham aliados inesperados dentro do Zhentarim, uma organização sombria com uma história desagradável. Ao norte de Águas Profundas, O contrabando do culto é descarregado no alojamento de um contrabandista para a expedição a um castelo há muito abandonado.

Um portal a baixo do templo conecta-se com a fortaleza de um dos membros mais poderosos e mais descontentes do culto, Talis a Branca, que pode se tornar um inimigo mortal ou um colaborador crucial para os personagens. Com ou sem a ajuda de Talis, os personagens devem entrar em uma cidadela voadora que um gigante de nuvens colocou à disposição do culto e impedir que ele atinja seu destino no Poço dos Dragões.



EPISÓDIO 1: NINHO VERDE EM CHAMAS

A cidade de Ninho Verde foi fundada pela halfling Dharva Coração-Disperso, uma ladra que se imaginou a rainha dos Campos Verdes.

Coração-Disperso morreu sem nunca alcançar esse nível de eminência, mas sua cidade cresceu em uma comunidade próspera. O seu sucesso não é surpreendente, uma vez que Ninho Verde é a única cidade, qualquer tamanho que seja, a uma cavalcada da Trilha em Uldo, a estrada mais direta entre as cidades orientais da Costa do Dragão, Cormyr e Sembia com o caminho da costa correndo ao sul para as grandes cidades de Amn, Tethyr, E longe Calimshan. As caravanas comerciais que passam por Campo Verde trazem ouro para os comerciantes e artesãos da cidade, e o Governador Colina-da-Noite administra a cidade a pedido dos habitantes.

Os aventureiros podem estar na estrada de uma cidade para outra ou voltar para suas casas depois de uma viagem de distância. Alternativamente, eles poderiam estar acompanhando um comerciante viajante rico como guarda-costas. Muitos jovens inquietos de Faerûn tiveram seu primeiro gosto de viajar e se aventurar como guardas de caravana.

Você pode adaptar *Tiranía dos Dragões* em diferentes regiões dos Reinos ou a um cenário diferente com um pouco mais de preparação da sua parte. Altere os nomes e os locais de acordo com a sua campanha.

GANCHOS DE PERSONAGENS

Para relacionar as histórias dos personagens com a campanha *Tiranía dos Dragões*, veja o apêndice A.

A ABORDAGEM

Enquanto os personagens se aproximam de Ninho Verde, veem que um dragão azul e seus aliados do Culto do Dragão estão atacando a cidade. Os cultistas procuram coletar o tesouro que esperam apresentar a Tiamat após sua chegada ao mundo. O culto reuniu uma poderosa força para este ataque, reunindo bandidos, kobolds, negociando espadas e outros tipos mercenários em um pequeno exército. Um monge chamado Leosin Erlanthar também estava na cidade. Através de diligentes pesquisas de mão realizadas durante suas viagens entre Berdusk e Forte da Vela, Leosin ficou convencido de que o culto está envolvido em uma grande operação, mas ele ainda não sabe o que se trata. Leosin usa o ataque como uma oportunidade para se infiltrar no culto para que ele possa aprender mais sobre os planos do culto. Ele é descoberto e capturado, como sempre, e precisa da ajuda dos personagens para escapar do cativeiro.

Personagens podem se envolver em vários encontros enquanto os cultistas e kobolds causam tumulto através de Campos Verdes.

Nos últimos dias, vocês tem viajado por uma estrada que serpenteia preguiçosamente através das pastagens ondulantes dos Campos Verdes. O pôr-do-sol se aproxima, quando vocês chegam ao topo de uma elevação e veem a cidade de Ninho Verde apenas a poucos quilômetros de distância. Mas, ao invés da cidade agradável e acolhedora que vocês esperavam, a visão contempla colunas de fumaça negra subindo de edifícios em chamas, figuras correndo que são pouco mais do que pontos a essa distância e uma forma sombria e alada que circunda baixo sobre o forte que se eleva acima do centro da cidade. Ninho Verdes está sendo atacada por um dragão!

A sequência de eventos que se segue depende de você e dos personagens. Você pode apresentá-los com quantos encontros você quiser, em qualquer ordem. A única exceção é “Procurando Mantimentos”, que deve ser o primeiro encontro após personagens entrar em Ninho Verde.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

O sol se põe no momento em que os personagens chegam às margens da cidade (a área mostrada no mapa de Ninho Verde).

Luz. Os edifícios queimando e uma meia lua fornecem a luz difusa em toda a cidade. O interior do forte é bem iluminado.

Incêndios. Os cultistas tentaram incendiar os edifícios enquanto se moviam pela cidade, mas a palha não é tão inflamável quanto parece. Quando os personagens chegam, a maioria das chamas vem de pilhas de feno e celeiros, não de casas ou lojas.

O Riacho. A corrente que flui passando por Ninho Verde é rasa (raramente alcança mais de 1,5 metros de profundidade) com um fundo de cascalho, assim os personagens podem se mover ao longo dele sem dificuldade. Onde as margens são aparentes, é fácil entrar ou sair do riacho. A vegetação ao redor do córrego são densas, e os barrancos são íngremes onde a vegetação cresce. Os personagens podem mover-se apenas 1,5 metros por turno através da margem.

PERSONAGENS IMPORTANTES

Governador Colina-da Noite. O homem que governa Ninho Verde é Tarbaw Colina-da Noite, um homem humano de sessenta anos. Se os personagens perguntarem quem está no comando, eles são direcionados para Colina-da Noite. Ele está caminhando no topo do parapeito do forte quando o céu está limpo, ou dentro do forte se o dragão estiver atacando. Se os personagens não buscam o governador quando eles alcançam o forte, ele os encontra. Seja como for, Colina-da Noite os recebe e os leva para o parapeito. De lá, se têm a melhor vista de Ninho Verde.

O lado direito do rosto e da cabeça de Colina-da Noite estão enfaixados, o braço direito pendurado em uma tala e sua túnica azul claro está manchada com

TESOURO ROUBADO

Os cultistas e seus lacaios kobolds estão no meio do saque em Ninho Verde e coletando os espólios para levar de volta até seu acampamento (veja episódio 2). Qualquer grupo assaltante que os jogadores encontrarem, tem 50% de chance de estar com tesouro roubado em sua posse. Jogue um d6 e multiplique o resultado por 10 para determinar o valor total dos itens roubados, em peças de ouro (po).

seu próprio sangue. Ele recebeu essas feridas durante os estágios iniciais do ataque e não poupou o tempo para mais do que primeiros socorros.

Castellan Escobert, o Vermelho. Escobert é um anão do escudo com cabelos vermelhos brilhantes, emaranhados. Como mestre do forte, Escobert é responsável pela sua defesa e é a melhor fonte de informação sobre o túnel e o Porto de Fuga (ver “O Velho Túnel” e “O Portão de Acesso” abaixo). Ele carrega um enorme anel de ferro e chaves de latão para as muitas trancas do forte.

ENCONTROS ERRANTES

As ruas de Ninho Verde estão tomadas por forças consistindo de **cultistas** e **acólitos** acompanhados por aliados monstruosos: **kobolds** com **dragonetes de emboscada** (veja apêndice B) e lagartos gigantes. Esses invasores movem-se através da cidade sem medo, saqueando a todos no caminho. Enquanto os personagens viajam através da cidade em batalha, eles podem topar com invasores e com cidadãos. Use essas diretrizes para determinar se os personagens têm um encontro.

Se os personagens usam cobertura e furtividade para evitar encontros, faça com que cada um deles faça um teste de Destreza (Furtividade) CD 10. Para cada dois testes individuais que falhem, os personagens têm um encontro a caminho do seu destino. Jogue um d8, como na tabela Encontros no Episódio 1 para determinar cada encontro. Se os personagens usarem o leito do riacho para cobrir a maior parte do caminho, eles possuem vantagem em seus testes de Destreza.

Se os personagens não usarem cobertura ou furtividade para evitar encontros, jogue um d8 a cada 30 metros que eles se moverem na cidade. Se o valor for 4 ou menor, eles não atraem atenção durante seu deslocamento. Se o valor for 5 ou maior, eles encontram algo; jogue um d8 novamente e consulte a tabela Encontros no Episódio 1 para ver o que os personagens encontram.

ENCONTROS NO EPISÓDIO 1

d8	Encontros
1	6 kobolds
2	3 kobolds e 1 dragonete de emboscada (veja apêndice B)
3	6 cultistas
4	4 cultistas e 1 guarda
5	2 cultistas e 1 acólito*
6	3 guardas e 1 acólito*
7	1d6 cidadãos sendo caçados por invasores (jogue um d6 para determinar o grupo invasor)
8	1d6 cidadãos escondidos

(*) Acólitos possuem comando preparado ao invés de santuário.

A maioria dos cultistas, guardas e acólitos são humanos. À sua escolha, você pode incluir alguns anões, meios-elfos ou halflings sem alterar qualquer estatística de jogo.

PROCURANDO O FORTE

Os personagens têm alguns encontros aleatórios quando entram em Ninho Verde, mas esta deveria ser sua primeira missão do episódio. Ela começa quando uma família humana aterrorizada (pai, mãe, e três crianças pequenas) cruza seu caminho, caçada por kobolds.

Sem avisar, cinco humanos surgem de entre dois prédios à sua esquerda. Um homem mancando e três crianças pequenas cruzam a rua correndo, procurando alguma sombra, e uma mulher portando um escudo redondo e uma lança quebrada se vira e encara a direção de onde vieram. Oito kobolds surgem da viela atrás da família e cercam a mulher, que por sua vez parece determinada a atrasar as criaturas o quanto puder.

A mulher é Linan Veloz, e seu marido é Cuth. Linan é uma **plebeia**, mas possui 8 pontos de vida. Seu ataque com a lança possui +2 de acerto e causa 1d6 pontos de dano perfurante. Seu marido agora está com 2 pontos de vida devido a uma luta anterior. As crianças se movem com deslocamento de 6 metros. Elas podem ser carregadas, mas um personagem carregando uma criança possui penalidade nas jogadas de ataque e não pode empunhar uma arma de duas mãos.

A menos que os personagens interfiram, os kobolds assumem que eles são cultistas e os ignoram, concentrando-se em matar a mulher primeiro, sua família depois. Assumindo que os personagens interfiram e salvem a família, Linan explica que eles devem seguir até o forte (na área 1); é o único lugar seguro em Ninho Verde. Os invasores não conseguiram levantar um cordão de isolamento efetivo ao redor do forte, então ainda é possível se mover através do portão frontal – mas não por muito tempo.

Para alcançar o forte, os personagens devem passar por três grupos de invasores. Um grupo consiste de 1d6 **kobolds** e 1d4 **cultistas**. Se o grupo tiver seis kobolds, um deles é um **kobold alado (urd)**.

Os personagens podem enfrentar estes inimigos, passar furtivamente por eles, recuar para evita-los totalmente, ou tentar algo esperto, como blefar. Se eles lutarem, desenvolva o combate normalmente. Quando os inimigos tiverem que fazer um teste para perceber furtividade ou blefe, faça o teste com vantagem para o grupo.

Cada vez que os personagens recuarem de um grupo inimigo para evita-los, eles podem encontrar mais 1d6 cidadãos que estão tentando chegar até o forte. Para cada cidadão adicional encontrado no caminho, o grupo deve passar por mais um grupo inimigo para alcançar o forte.

No forte, os personagens são os últimos a passar pelos portões antes deles serem fechados. Após os personagens adentrarem ao forte, os invasores o cerca, aumentando seu número do lado de fora.

Recompensas. Além de receberem pontos de experiência (EXP) pelos invasores enfrentados a caminho do forte, os personagens recebem um bônus de 50 EXP por cada personagem do mestre (PdM) trazido vivo até o forte. Divida esse bônus igualmente entre os membros do grupo.

A MISSÃO

Os eventos em Ninho Verde são divididos em missões. Missões não precisam envolver combate, mas a maioria envolve.

Os personagens alcançam a cidade ao pôr-do-sol, ou cerca de 21 horas. O sol começa a nascer novamente às 6 horas da manhã, mas os últimos invasores se vão às 4 horas da manhã.

Para propósitos de controle de tempo, assuma que cada missão dura cerca de uma hora. O tempo durante essa hora que não foi gasto durante combates e deslocamento pela cidade é gasto cuidando do equipamento, fazendo curativos em pequenos ferimentos, patrulhando as muralhas do forte, informando Colina-da-Noite da situação, e outras tarefas mundanas. Se os personagens fizerem um descanso curto, não podem assumir nenhuma outra missão naquela hora.

Se os jogadores necessitarem de orientação, o Governador Colina-da-Noite pode dar aos personagens uma rápida instrução da situação tática. Os invasores isolaram o forte do restante da cidade com grupos de guardas dispostos em círculos, mas eles não possuem um ataque organizado. Colina-da-Noite imagina que os invasores não pretendem invadir o forte; eles parecem interessados apenas no saque. O perigo real é para a cidade e para as pessoas que não conseguiram adentrar o forte antes dele ser fechado. Colina-da-Noite quer que os personagens voltem à cidade e ajudem as pessoas que ficaram de fora, ou expulsar os invasores. Um grupo furtivo pode sair do forte e voltar novamente sem chamar a atenção dos invasores.

O VELHO TÚNEL

Um túnel estreito estende-se do porão abaixo do forte até um dos bancos do riacho (área 2). O túnel é largo o suficiente para permitir que combatentes passem em uma fila única. No forte, o túnel está selado por uma porta de ferro trancada, e a saída para o riacho está coberta por uma grade de ferro trancada, feita para parecer com uma saída de esgoto. A principal função do túnel era de ser um meio secreto de se coletar água do riacho durante um cerco, mas ele pode ampliar sua função sendo um ponto de acesso. Já que o forte nunca foi colocado sob cerco, o velho túnel nunca foi utilizado. Barris e caixotes estão empilhados diante da porta. As chaves para as fechaduras estão na argola que Escoberto carrega consigo.

Em algum ponto, Escoberto recomenda o túnel como um meio de trazer as pessoas em segredo para dentro do forte sem chamar a atenção dos atacantes que vigiam os portões.

Fechaduras. Os personagens podem libertar a porta do porão com alguns minutos de trabalho. A fechadura está emperrada, mas abre-se com a chave; sem a chave, os personagens podem abrir a fechadura com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 e um conjunto de ferramentas de ladino. O túnel em desuso está repleto de teias de aranha, mas, de outra forma, está limpo. A alguns metros da saída para o riacho está um ninho de dois **enxames de ratos**. Os ratos atacam quando perturbados, e os ratos sobreviventes fogem quando metade de seu grupo morrer.

Anos de exposição e negligência corroeram a fechadura da grade de saída. Mesmo com a chave, um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 é necessário para abrir a fechadura. Sem a chave, a CD aumenta para 20. Se a jogada errar por 5 ou mais, a chave ou as ferramentas de ladino se quebram na fechadura, de forma que destrancá-la se torna impossível. Então, somente um teste bem-sucedido de Força CD 15 pode forçar a grade a se abrir.

Inimigos. Um grupo de cultistas está procurando nos bancos do riacho por pessoas escondidas quando os personagens saírem do túnel. Se os personagens abrirem a fechadura com a chave ou com as ferramentas de ladino, o primeiro a sair nota os invasores se aproximando sem ser visto por eles; os personagens podem se manter fora de vista ficando dentro do túnel ou tentar emboscar os invasores assim que eles passarem. Se o teste falhar, os invasores notam os personagens; jogue iniciativa e prossiga com o combate. Se a grade tiver que ser quebrada com um teste de Força, os invasores ouvem o barulho e procuram por cobertura; eles esperam pelos personagens saírem do túnel, e então ganham uma rodada surpresa. O grupo de invasores consiste de dois **cultistas** e seis **kobolds**. Se qualquer dos cultistas permanecer vivo até o início da quarta rodada do combate, um deles tenta correr para buscar ajuda. Dez minutos depois, dois **cultistas**, dez **kobolds** e um **dragonete de emboscada** (consulte o apêndice B) chegam para guardar o túnel.

NOMES DOS MONSTROS

Ao longo da aventura, os nomes dos monstros são apresentados em negrito. Esta é uma pista visual que indica a você conferir o bloco de estatística no Livro dos Monstros (ou no suplemento desta aventura). Alguns monstros aparecem no apêndice B desta aventura. Uma nota aparece após o nome do monstro, se esse for o caso.

Recompensas. Premie a EXP normalmente pelos inimigos derrotados. Isso a parte, a principal recompensa desta missão é o túnel em si. Enquanto ele permanecer secreto, os personagens podem usá-lo para entrar e sair do forte em segurança. Cada vez que eles usarem o túnel, jogue 1d6. Se o resultado for 1, invasores veem e atacam os personagens (use a tabela Encontros no Episódio 1). Se o resultado for 2, eles são vistos, mas não atacados. Ao invés disso, os invasores preparam uma emboscada e atacam na próxima vez que os personagens retornarem para a saída do túnel.

O PORTÃO DE ACESSO

O forte possui um portão de acesso ao longo da muralha oeste para ser usado contra inimigos que estiverem usando um aríete contra os portões principais. Durante a noite, quando os personagens estiverem no forte, os invasores se aproximam do portão principal, o forçam e passam por ele. Escoberto os descobre e corre até o pátio principal para disparar o alarme antes que os invasores avancem.

Defensores suficientes estão disponíveis para lidar com a ameaça imediata dos invasores à solta pelo forte, já que este é mais um grupo de exploração fora de controle do que uma invasão completa. Escoberto está mais preocupado em relatar o portão de acesso, e procura os personagens para este trabalho.

Para assegurar o portão de acesso, os personagens devem lutar contra dois grupos de inimigos. O primeiro combate acontece com um **acólito**, quatro **kobolds** e um **dragonete de emboscada** (consulte o apêndice B), que estão guardando o salão de 3x6 metros que antecede o portão de acesso, que serve justamente para este tipo de contra-ataque. Após os personagens retornarem à sala, eles descobrem que o portão foi muito danificado. O reparo mais rápido é com a conjuração de cinco *reparar* (o que leva cinco minutos). Se nenhum dos personagens puder fazer isto, um PdM no forte conhece o truque. Alguém deve encontrá-lo e trazê-lo para a antessala.

Após o portão ser reparado, um segundo grupo de invasores consistindo de um **guarda**, três **cultistas** e quatro **kobolds**, atacam. Estes inimigos podem vir do lado de fora do forte, ou eles podem ser um grupo de infiltradores tentando fazer seu caminho para fora. Se os personagens fizerem uma barricada na porta com barris ou outros objetos pesados enquanto esperam pelo reparo, eles podem conter os atacantes até que o reparo seja finalizado e evitar a luta completamente.

Recompensas. Premie com EXP padrão pelos inimigos derrotados.

ATAQUE DO DRAGÃO

O dragão azul adulto Lennithon acompanhou esta invasão, mas não é um participante entusiasmado. Sua principal contribuição tem sido sua Presença Aterradora, mas esta se tornou menos eficaz com o cair da noite e os defensores superaram seu medo. Logo após a meia-noite, o dragão lança um ataque final contra a cidadela. Frulam Mondath ordena o ataque, sabendo que os aventureiros estão no forte

naquele momento. Lennithon não considera esta a sua luta e não está se lamentando em ter que se encontrar com os aventureiros em outra ocasião.

Durante este ataque, Lennithon voa sobre o forte e usa seu sopro sem se aproximar mais do que 7,5 metros do parapeito. Os defensores na muralha superaram seu medo da Presença Aterradora do dragão dos ataques anteriores. Eles são vinte PdMs defensores das muralhas no começo da missão, e mais podem chegar entre os ataques parra assumir o posto daqueles que sucumbiram. O dragão não direciona os ataques aos aventureiros em um primeiro momento, e cada ataque de sopro não direcionado a eles mata 1d4 PdMs defensores e machuca mais 1d6. Aventureiros que acabem sendo pegos na área do sopro devem fazer uma jogada de normalmente e recebem o dano padrão. O ataque dos PdMs não surtem efeito contra Lennithon. Tenha em mente que o sopro de dragão irá matar um personagem de 1º nível certamente, então garanta demonstrar o poder destrutivo do dragão para os jogadores antes que ele volte-se para o grupo.

Após cada ataque, Lennithon arremete até que seu próximo sopro seja recarregado, então ele dá um rasante para um novo ataque. Ele repete este padrão até que receba 24 pontos de dano ou mais, ou que receba um único acerto crítico. Após isto, Lennithon vai embora de vez.

Recompensas. Os personagens recebem 50 EXP cada por espantar Lennithon, mas reduza esse prêmio para 25 EXP se 10 ou mais defensores forem mortos durante o ataque.

PRISIONEIRO

O Governado Colina-da-Noite gostaria de interrogar alguns dos invasores:

"Eu daria qualquer coisa para saber o que estamos enfrentando, e por que. Para isso, precisamos de prisioneiros. Um comandante, até mesmo um soldado raso, seria ótimo!"

Se os personagens não tiverem enfrentado nenhum líder do culto ainda, Colina-da-Noite os leva até o parapeito e mostra o que ele realmente está querendo dizer. Este é o momento ideal para que alguém note **Frulam Mondath** (consulte o apêndice B) em seus robes púrpura, acompanhada por uma dúzia de guardas. Até o governador alerta os personagens sobre atacar força tão formidável, especialmente quando qualquer oficial de baixo nível pode responder suas perguntas.

Deixar o forte através do portão frontal está fora de questão. No momento, muitos invasores estão de vigia, e eles avançariam contra os personagens tão logo eles se movessem para fora do forte. Outras opções são esperar até que uma nuvem cubra a lua antes de descerem as muralhas do fundo do forte através de cordas, ou utilizar o velho túnel que leva até o leito do riacho.

Esta missão pode ser combinada com outra missão, tal como salvar o moinho ou resgatar os cidadãos do templo de Chauntea. Tudo o que os personagens precisam fazer é trazer um cultista vivo ou um iniciado no Culto do Dragão de volta ao forte. Ou os personagens podem caçar pela cidade por alguém em específico.

Prisioneiros trazidos até o forte são interrogados pelo Governador Colina-da-Noite e por alguns de seus guardas escolhidos. Os personagens podem participar se assim desejarem.

- Kobolds capturados estão aterrorizados eles dizem qualquer coisa que seu interrogador quiser ouvir.



Eles sabem que estão trabalhando para o Culto do Dragão e para a “senhora dragão” (Rezmir), e que estão trabalhando para o Culto do Dragão e para a “senhora dragão” (Rezmir), e que estão atrás de saque.

- Mercenários capturados ou bandidos falam livremente; Eles não têm nenhuma lealdade especial ao Culto do Dragão. Eles revelam que eles têm invadido comunidades ao redor dos Campos Verdes realizando saques, e eles ouviram rumores no campo sobre ovos de dragão.
- Cultistas e iniciados são os que falam menos. Um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 10 ou Carisma (Persuasão) CD 12 é necessário para fazer com que os cultistas revelem que são membros do Culto do Dragão e que estão coletando saques “para o grande tesouro que irá ser preparado para o reino da Rainha dos Dragões.” Eles sabem que o culto possui uma ninhada de ovos de dragão bem guardada em uma caverna no acampamento.

Recompensas. Se os personagens capturarem um prisioneiro, recompense cada um deles com 25 EXP. Para receber tal recompensa, o prisioneiro deve ser trazido até o governador. Interrogar o prisioneiro independentemente e levar a informação para o governador, não conta. Os personagens também recebem EXP padrão por qualquer monstro que eles derrotarem ao longo do caminho.

SALVEM O MOINHO

A partir do parapeito do forte, alguém vê um grupo de invasores tentando atear fogo no moinho da cidade (área 4), o Governador Colina-da-Noite rapidamente se aproxima dos aventureiros.

“Os guardas observaram uma ameaça. Os invasores estão tentando atear fogo no moinho da cidade. Se ele queimar, perderemos nosso estoque de farinha e não poderemos moer mais durante meses. Eu estou tentando reunir defensores suficientes a partir aqui do forte para proteger o moinho pelo resto da noite, mas isso levará algum tempo. Vocês nos prestarão um grande serviço se puderem chegar rapidamente até o moinho e expulsar os invasores antes que eles consigam atear fogo. Vocês irão precisar defendê-lo até que nossas forças cheguem e assumam a defesa, mas isso seria mais do que quinze minutos atrás de vocês.”

O moinho fica a cerca de 150 metros do forte. A distância dobra se os personagens utilizarem o túnel secreto e seguirem o riacho para permanecerem escondidos.

Role 1d6 na tabela Encontros no Episódio 1 para determinar a força dos invasores que estão tentando atear fogo no moinho. Qualquer kobold nesta força foge tão logo um ou mais invasores sejam mortos. Se os personagens observarem o moinho por um minuto ou mais antes de atacarem, permita que eles realizem um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15 ou Carisma (Atuação) CD 15. Se forem bem-sucedidos, um dos personagens percebe que os invasores estão demonstrando os preparativos para iniciar um incêndio, mas é apenas uma encenação. Alguns focos de incêndio queimam ao redor do prédio, mas podem ser apagados facilmente.

Este ato de incendiar o moinho é um embuste. Mondath foi informada que os heróis estão auxiliando a cidade, e ela quer iludi-los e atraí-los para a

emboscada. Mais invasores – um **cultista** mais um **guarda** por personagem – estão escondidos dentro do moinho, esperando que os personagens apareçam.

O moinho é um celeiro retangular simples, com cerca de 12 metros de comprimento por 6 metros de largura, com um escritório exterior em anexo. O lado mais comprido do prédio, oposto ao riacho, possui portas de celeiro divididas em dois, e as paredes mais curtas possuem janelas. Todas essas aberturas estão fechadas, mas nenhuma está trancada ou barrada. Dentro, o piso principal é dominado por uma maciça roda de pedra para moer, movida por uma roda d'água no riacho. O moinho estava operando até tarde quando a invasão começou, e os moleiros fugiram sem desengatar a roda, então ela ainda está girando ruidosamente. A metade de cima do celeiro é composta de um sótão onde a farinha é estocada. O sótão pode ser acessado por uma escada de madeira ao longo da parede leste ou usando as cordas e roldanas que carregam os sacos de farinha para cima e para baixo através de largas aberturas no chão do sótão.

Os emboscadores estão no sótão esperando que os heróis entrem no moinho. Quando os heróis estiverem lá dentro, os guardas lançam uma saraivada de lanças lá de cima, e então descem para lutar corpo-a-corpo. Os emboscadores têm uma boa chance de ganhar uma rodada surpresa em sua saraivada de lanças; um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20 é necessário para nota-los antes do ataque. Personagens que procurem no sótão por inimigos escondidos ao entrar no moinho possuem uma vantagem no teste.

Dez minutos após o término da segunda luta, uma dúzia de defensores feridos, mas ainda saudáveis, chegam do forte com ordem de liberar os personagens para defenderem o forte. Eles dizem aos personagens para voltarem ao forte em silêncio enquanto eles permanecem defendendo o moinho.

Recompensas. Premie o EXP padrão pelos inimigos derrotados. Se os personagens perceberem que estão indo para uma armadilha, dê a cada um deles 50 EXP de bônus. Se eles não deduzirem que é uma armadilha, mas virem os emboscadores a tempo de evitar uma rodada surpresa, dê a cada um dos personagens 25 EXP de bônus.

SANTUÁRIO

Dezenas de cidadãos barricaram-se dentro do templo de Chauntea (área 3), mas os invasores os cercaram. Os atacantes tentaram atear fogo na robusta estrutura, mas não obtiveram sucesso. Agora eles improvisaram um aríete. É só uma questão de tempo, possivelmente minutos, antes que as portas do templo sucumbam ao ataque, deixando as pessoas lá dentro indefesas.

O templo é um prédio grande, feito de pedras com um telhado de ardósia de duas águas, de forma quadrada. Ele é mais alto que outros prédios na cidade. Dentro, o altar ocupa o meio do templo, com outras áreas de adoração arranjadas ao redor dele.

Inimigos. A força fora do templo está dividida em três grupos. Um (A) está tentando derrubar as portas frontais, outro (B) está circundando o templo aos gritos, e o terceiro (C) está juntando lenha e palha contra a porta dos fundos. Todos esses grupos juntos derrotariam personagens de 1º nível, mas os jogadores podem pensar em um plano que os coloquem dentro do templo lidando apenas com um dos grupos.

O Grupo A consiste de um **garra do dragão** (consulte o apêndice B), dois **cultistas** e seis **kobolds**. Os cultistas estão manejando o aríete enquanto os kobolds mantêm guarda em caso da milícia da cidade preparar um contra-ataque. O garra do dragão está no comando. Os guardas kobolds estão alerta, mas se distraem quando o Grupo B passa a frente do templo.

O Grupo B consiste de três **cultistas**, dez **kobolds** e dois **dragonetes de emboscada** (consulte o apêndice B), formando um grupo que se estende por 15 metros. A procissão, com os kobolds saltitando e dando piruetas, completa uma volta ao redor do templo em aproximadamente oito minutos (dois minutos por lado).

O Grupo C consiste de dois **cultistas** e seis **kobolds** reunidos próximos um do outro ao redor da porta dos fundos do templo. Seu escasso fogo produz uma pequena chama, mas por outro lado produz prodigiosas nuvens de fumaça densa que engolfam os fundos do templo e cobrem 9 metros nas redondezas. Tudo no alcance da fumaça está levemente obscurecido, e objetos e criaturas que poderiam ser vistas a mais de 4,5 metros da fumaça estão totalmente obscurecidas. Personagens podem se esgueirar até estes atacantes e ganhar uma rodada surpresa contra eles, tão logo consigam evitar o Grupo B no processo.

Preparando um Resgate. A melhor tentativa dos heróis de resgatar as pessoas é derrotar o Grupo C e tomar controle da porta dos fundos. No templo, eles podem arranjar uma distração para manter os Grupos A e B ocupados na frente do templo enquanto os cidadãos de Ninho Verde saem pelos fundos e correm para o forte ou para o velho túnel – se os personagens já o tiverem aberto. Esta é a única possibilidade; jogadores espertos podem ter soluções diferentes.

As pessoas no templo estão quase em pânico, portanto não receberão ordens de estranhos, a menos que alguém seja bem-sucedido em um teste de Carisma (Persuasão) CD 15. Caso contrário, os personagens precisam localizar o clérigo de Chauntea, Eadyan Lua-Falcônica, um meio-elfo. É fácil localizá-lo, pois é a única pessoa calma que eles podem encontrar no templo, e ele fica exultante em vê-los. Ele olha para os personagens em busca de um plano.

O tempo está passando. Enquanto os personagens estão dentro do templo, lembre-os das pancadas do aríete contra as portas frontais, o som da madeira rachando, das pedras e tochas que voam janela a dentro intermitentemente, a fumaça espalhando-se pelo chão e assustando mais ainda as pessoas. Quanto tempo mais você vai permitir que passe antes que as portas se abram vai depender do grupo. Quem pensa mais lento e quem planeja mais precisa de mais tempo do que os que agem mais rápido. O importante é que os jogadores se sintam pressionados.

Para criar uma sensação de pressão, dê às portas frontais 30 pontos de vida e deixe que cada pancada do aríete cause 1d6 pontos de dano. Quando as portas chegarem a 20 pontos de vida, surgem rachaduras nelas, grandes o suficiente para ver através das mesmas. Aos 10 pontos de vida, as portas estão se pendurando em suas dobradiças. Aos 5, elas podem colapsar no próximo impacto. Quão frequentemente você joga o dado é por sua conta. Uma jogada a cada 15 ou 20 segundos é uma boa decisão para um grupo mediano. Uma jogada a cada 30 segundos poderia ser melhor para um grupo que necessita debater e chegar a um consenso, enquanto um grupo contendo ligeirinhos que tomam decisão rapidamente podem lidar com jogadas a cada 10 segundos. Seja flexível, mantenha um olho no nível de tensão e não deixe ninguém relaxar.

Se as portas se abrirem antes do templo ser evacuado, esta cena torna-se um combate feio contra o Grupo A, os kobolds deste grupo preferem atacar as pessoas desarmadas a aventureiros mortais. Cada kobold mata automaticamente uma pessoa a cada rodada, a menos que os personagens ataquem os kobolds, os afastem das vítimas ou interfiram de alguma outra forma. Se as pessoas já tiverem evacuado o templo através da porta dos fundos, ou a

fuga está acontecendo no exato momento em que as portas da frente se partem com as pancadas, então os personagens podem conduzir a luta enquanto recuam para fora do templo. Após todos saírem para a fumaça do lado de fora, eles podem fechar as barras da porta dos fundos, e então correr para o forte ou para o túnel nos bancos do riacho com uma distância segura para escapar.

Recompensas. Resgatar as pessoas do templo premia cada personagem com 100 EXP, além dos pontos por matarem monstros. Se mais de uma pessoa morrer durante o resgate, reduza essa recompensa para 50 EXP.

CAMPEÃO MEIO-DRAGÃO

Antes que os invasores partam, o campeão deles desafia o melhor guerreiro da cidade.

Vinda da escuridão, uma criatura caminha para a luz fraca emitida pelas chamas ao redor do forte. Embora sua forma lembre vagamente um humano, ela possui pelo menos 2 metros de altura, sua pele é coberta por escamas azuis, seus dedos possuem garra afiadas e sua face possui o focinho e os olhos reptilianos de um dragão. A criatura para a cerca de 7 metros do portão principal do forte e avalia as muralhas. Uma fileira de kobolds fica logo atrás. Com suas lanças, eles incitam quatro prisioneiros humanos na direção da luz fraca. Vocês conseguem ver uma mulher, um adolescente em uma túnica ensanguentada e duas crianças. Então, a criatura meio-dragão saúda o forte.

“Defensores de Ninho Verde! Esta tem sido uma noite bem-sucedida, e estou me sentindo generoso. Vocês estão vendo estes quatro prisioneiros inúteis e deploráveis? Nós não precisamos deles, então vou trocá-los com vocês. Mande seu melhor guerreiro para lutar comigo, e vocês poderão ter estes quatro de volta.”

O orador é **Langdedrosa Fúria-Ciana** (consulte o apêndice B para estatísticas), um meio-dragão azul que serve o Culto do Dragão. Fúria-Ciana possui uma tropa pessoal de dezesseis **kobolds**. Um personagem que realize um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15 ou Inteligência (Natureza) CD 15, reconhece a criatura como um meio-dragão de descrições prévias.

Um dos defensores do forte, o Sargento Markguth, reconhece os prisioneiros como sua irmã e os filhos dela, e está pronto para entrar em combate com o meio-dragão. Escoberto, o Vermelho, e alguns outros defensores o seguram enquanto Colina-da-Noite se aproxima dos personagens.

“Meus amigos, vocês demonstraram suas proezas durante esta noite terrível. Eu sei que este é um fardo horrível que estou pedindo para carregarem, mas qualquer um de vocês possui mais chances de derrotar tal horror do que minha milícia.”

Se ninguém se apresentar, Colina-da-Noite fica desapontado, mas diz que entende, e que sua recusa não diminui o que fizeram até agora. Neste caso, o irmão da mulher vai enfrentar o meio-dragão. Ele é um **guarda** humano. Escolha um dos jogadores para controlar o Sargento Markguth durante o combate, ou apenas narre o resultado.

Fúria-Ciana fica satisfeito de ver um campeão se apresentar. Ele concorda com estes termos para o combate: as três crianças serão libertadas imediatamente, mas seus kobolds continuarão a manter guarda sobre a mulher, e irão mata-la se alguém interferir na luta – por exemplo, se arqueiros no forte atirarem contra ele. A despeito de quem ganhar, a mulher será libertada quando a luta terminar; e a vitória será do último que permanecer em pé no campo de batalha.

O Governador Colina-da-Noite segura suas tropas no forte durante o combate. Os aventureiros podem sair se quiserem, mas o meio-dragão insiste que eles mantenham distância e que permaneçam entre ele e o forte. Se os personagens tentarem cerca-lo ou se posicionarem-se para uma emboscada, ele os alerta que seus kobolds não hesitarão em matar os reféns se notarem sinal de traição. O meio-dragão é maligno, mas possui um profundo senso de honra sobre um combate mano-a-mano. Ele não pretende enganar ninguém, e não vai permitir que kobolds o façam.

É provável que Fúria-Ciana seja o vencedor desta luta, seja lutando contra o Sargento Markguth ou contra um personagem. Quando seu oponente cair, ele atacará mais uma vez; o último golpe matará Markguth ou infligirá uma jogada de proteção contra morte em um personagem. Se Fúria-Ciana perder a batalha, os kobold imediatamente se adiantam para proteger seu corpo e leva-lo embora (Fúria-Ciana se recuperará de seus ferimentos e será encontrado novamente mais tarde). Se por algum infortúnio Fúria-Ciana for morto ou capturado, seu lugar no berçário de dragões (episódio 3) será tomado por outro meio-dragão.

Com o fim da luta, os últimos dos invasores recuam em massa, da cidade para a escuridão, marchando em direção ao sudeste.

Recompensas. Se um personagem se apresentar para o desafio e lutar contra Fúria-Ciana, cada membro do grupo ganha 50 EXP. Se não, os personagens não recebem nada por esse encontro. Uma equipe de curandeiros com kits de cura e +4 de bônus nos testes de Sabedoria (Medicina) atendem o personagem ferido ou moribundo, e o Governador Colina-da-Noite oferece em gratidão duas *poções de cura* para o personagem ferido. Se os personagens fizerem algo que custe a vida de um refém, o Governador Colina-da-Noite fica furioso com eles e não oferece mais ajudas.

DESENVOLVIMENTO

Assume-se que quando os personagens virem pela primeira vez a luta em Ninho Verde, eles correrão para defendê-la. Se não, e eles tiverem viajando com outros, então os PdMs com quem estão viajando sugerem que um ataque imediato possa virar o jogo ou, ao menos, salvar muitas vidas. Se ainda assim os personagens se mantiverem fora da luta, eles veem metade dos atacantes deixando a cidade por volta da meia-noite, com o restante se retirando em pequenos grupos ao longo das próximas horas. Quando o sol começa a nascer, até mesmo uma rápida inspeção mostra que mais da metade dos prédios estão muito danificados e muitas das riquezas da cidade foram levadas embora. Centenas de pessoas machucadas estão reunidas ao redor do forte ou são encontradas escondidas em porões, mas a maioria irá sobreviver.

Se você estiver utilizando a regra de experiência por marcos, os personagens alcançam o 2º nível ao final deste episódio.



EPISÓDIO 2: ACAMPAMENTO DOS INVASORES

No calor da luz do dia, o Governador Colina-da-Noite e outros líderes querem saber quem está por trás do ataque em Ninho Verde, e por que a cidade foi o alvo. Os invasores recuaram em direção ao sudeste, e seu rastro é fácil de ver. Um grupo pequeno e furtivo poderia seguir o rastro até o acampamento dos invasores e conseguir alguma informação.

O Governador Colina-da-Noite se aproxima dos personagens com uma proposta: se eles localizarem o acampamento dos invasores e encontrarem certas informações, ele oferece um pagamento de 250 po para cada um. Ele quer saber onde se localiza o acampamento, quantos invasores há lá, quem é o seu líder, qual a motivação destes ataques e onde eles planejam atacar em seguida. Se os personagens recuperarem valores que foram roubados da cidade, ele os gostaria de volta, mas fará o máximo para arrumar uma recompensa para o que for devolvido ao tesouro da cidade. Entretanto, recuperar o tesouro é um objetivo menor quando comparado aos outros objetivos que ele apresenta.

Qualquer equipamento ou suprimento que os personagens precisarem para a viagem são fornecidos pela cidade. Enquanto os personagens se preparam para partir pra missão (ou pra deixar a cidade se recusarem a missão), então um monge ferido se aproxima.

Um homem jovem anda na direção de vocês, mancando severamente com sua perna esquerda enfaixada. “Eu ouvi dizer que vocês têm a intenção de seguir o rastro dos invasores e ver onde eles foram. Eu não queria nada mais do que ir com vocês, mas nestas condições eu os atrasaria. No meio de toda esta tragédia, não haveria motivos para vocês terem ouvido sobre o destino do meu mestre, Leosin Erlanthar, mas é importante que vocês saibam. Ele é um monge de Berdusk. Ele desapareceu esta noite, depois de uma luta particularmente feroz contra alguns dos invasores. Eu e mais algumas pessoas lutamos para chegar até o forte, com dificuldade. Leosin não conseguiu. Nós voltamos hoje cedo para procurar por ele, mas tudo que encontramos foi seu cajado quebrado e seu colar de contas, que ele usa sempre.”

O nome do monge é Nesim Walandra. Após as introduções forem feitas, ele continua.

“Leosin estava investigando estes invasores por meses. Eu temo que ele tenha tentado se infiltrar no grupo deles quando recuaram, ou pior, que tenha sido capturado e levado como prisioneiro. Ninguém entende esses bandidos mais do que ele, e seu conhecimento será inestimável contra eles. Quando vocês encontrarem o acampamento, por favor procurem por qualquer sinal de que Leosin esteja lá. Um dos meus irmão já partiu para Berdusk para trazer ajuda, mas serão muitos dias até que a ajuda chegue. Qualquer coisa que vocês puderem fazer agora será abençoado.”

Nesim responde as perguntas dos personagens o melhor que pode, mas ele também pede que eles ajam rapidamente. Os monjes estão retornando para Berdusk a partir da grande biblioteca do Forte da Vela, onde Leosin estava consultando os bibliotecários e pesquisando antigos escritos sobre o folclore dracônico. Cultos de adoração a dragões era seu interesse especial.

O cado quebrado não tem nada de especial. O colar de contas é trançado de couro, com desenhos de temas dracônicos em prata entalhados no couro. As pontas estão rasgadas, como se ele tivesse sido arrancado.

RASTREANDO OS INVASORES

O caminho dos invasores é fácil de se seguir ao longo do gramado ondulante dos Campos Verdes. Uma larga faixa de grama está achatada, mas é impossível determinar precisamente o número de invasores. O caminho somente confirma o que os personagens já sabiam: há muitos deles, e eles são uma mistura de humanos, kobolds e répteis treinados. Alguma informação pode ser adquirida com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15: muitas das pegadas das bestas são mais profundas no caminho de retirada do que na marcha de invasão. Eles estão carregando o saque na volta, mas deixe os jogadores chagarem a esta conclusão sozinhos. Não é possível dizer a partir da confusão de pegadas quais são dos prisioneiros.

AS FILEIRAS DO CULTO DO DRAGÃO

O Culto do Dragão possui um processo ativo de recrutamento, aceitando iniciados bem jovens. Um iniciado (use o bloco de estatísticas do cultista) treina durante meses ou anos antes de ganhar qualquer posto dentro da organização, e muitos deles não sobrevivem aos testes. Um iniciado que passe nos testes deve escolher uma afinidade a uma cor de dragão cromático em particular: negro, azul, verde, vermelho ou branco. Ele ou ela então são congratulados nas fileiras, como um garra do dragão.

Os maiores postos dentro do culto, em ordem ascendente, são garra do dragão, asa do dragão, presa do dragão, alma do dragão e orador da anciã. Há apenas cinco oradores da anciã, uma para cada cor de dragão cromático. Os atuais oradores da anciã são Severin (vermelho), Galvan (azul), Neronvain (verde), Rezmir (negro) e Varran (branco).

A maioria das operações do culto são supervisionadas por líderes locais chamados Portadores do Púrpura, devido aos robes cerimoniais que eles vestem. todos os oradores da anciã são Portadores do Púrpura, assim como os cultistas de baixo posto que são indicados pelos oradores da anciã para presidir os enclaves do culto.

A trilha leva para o sul, cerca de 19 quilômetros e meio, para uma região mais montanhosa, onde platôs íngremes de rocha substituem aos poucos as colinas. A terra entre os platôs é plana, interrompida apenas por afloramentos e riachos por entre ravinas íngremes. Os platôs se elevam de quinze a trinta metros acima das terras ao redor, e são difíceis de escalar, exceto onde as rochas caem e as depressões criam rampas naturais. Os lados desmoronados dos platôs são dotados de cavernas e campos de rochas tombadas.

Os personagens têm dois encontros durante esta viagem. O primeiro é com um grupo de invasores que se desgarraram do grupo principal. Eles são desorganizados e valentões, e devem ser uma presa fácil para os aventureiros. O segundo grupo é uma guarda organizada vigiando especificamente por perseguidores da cidade. Eles representam uma ameaça bem mais séria.

RETARDATÁRIOS

Os personagens avistam a fumaça da fogueira deste grupo a quilômetros de distância, já que os retardatários pararam para assar alguns faisões para sua refeição. Eles procuraram abrigo em um ponto baixo entre as colinas circundantes, onde pedras soltas rolaram formando um emaranhado solto. Na verdade, as redondezas não oferecem proteção, apenas tornam mais fácil que inimigos se esgueirem até o local.

Observando por alguns minutos, os personagens podem discernir que há quatro **cultistas** humanos e oito **kobolds** no grupo. Os kobolds e humanos não confiam uns nos outros, e embora os cultistas ajam como se fossem os chefes, sua liderança não significa mais do que provocações sem efeito. As armas dos humanos estão apoiadas contra uma rocha, fora do alcance. Os kobolds carregam suas armas em seus cintos.

Se o grupo for deixado em paz, os kobolds agarram sua parte da comida e movem-se a cerca de 45 metros de distância para comer, enquanto os humanos continuam discutindo como cozinhar um faisão perfeitamente e a inutilidade dos kobolds como aliados.

Se os personagens escolherem desviar deste grupo, eles podem fazer um caminho ao redor sem dificuldades. Eles podem enfrentar este grupo de retardatários novamente quando estiverem voltando para Ninho Verde.

Se os personagens atacarem, sem que indiquem sua presença propositalmente (gritando no acampamento, por exemplo), eles ganham uma rodada surpresa. Os humanos usam seu primeiro turno para recuperar suas armas e escudos. Os kobolds largam sua comida e cospem o que tem na boca, então se reagrupam e contra-atacam na quarta rodada, usando suas fundas o quanto puderem. Os kobolds ficam por perto e lutam somente enquanto seus aliados humanos estiverem lutando. Tão logo os humanos forem derrotados, os kobolds remanescentes fogem para as colinas e não são vistos novamente.

Recompensas. Premie EXP padrão pelos inimigos derrotados, incluindo os kobolds que fugirem. Se qualquer cultista for interrogado, eles se recusam a falar a menos que alguém seja bem sucedido em um teste de Carisma (Intimidação) CD 15. Eles sabem que é prática padrão que um grupo seja deixado para trás como retaguarda. Eles não sabem quão forte esta retaguarda será, mas esperam que ela se situa a cerca de 1,5 quilômetro adiante, onde o caminho passa por entre as ravinas rochosas. Eles também descrevem o acampamento dos invasores e sua localização, além

de saberem que alguns prisioneiros foram levados da cidade, mas não quantos são e se entre eles está um monge meio-elfo. Eles sabem que a invasão foi feita por causa do saque, já que foi lhes dito para procurarem especificamente por ouro, joias e outros itens de valor, e que foram proibidos de pegar qualquer saque para si mesmo. Os cultistas sabem que estão preparando “o grande tesouro em homenagem à Rainha Dragão.”

Kobolds capturados falam livremente, mas a maioria das coisas que dizem é mentira. Mas isso não é porque tentam enganar os inimigos, mas porque dizem qualquer coisa, não importa o quão absurdo, se isso os fizer ganhar liberdade.

Os cultistas possuem 28 pp consigo, além de suas armas baratas. Os kobolds, que saquearam a despeito de suas ordens, possuem um saco contendo alguns candelabros de bronze, algumas bandejas de prata e algumas esculturas religiosas de Chauntea, roubadas de algum altar.

RETAGUARDA

Se os personagens descobrirem a localização do acampamento e a provável posição da retaguarda quando interrogarem os retardatários, eles podem usar esta informação para evitar este encontro por completo. De fato, esta seria a escolha mais esperta a se tomar, tanto porque evitaria uma luta cheia de danos e porque se a retaguarda desaparecer, os líderes do culto começariam a pensar o por que dela não ter retornado. O melhor resultado para os personagens é que o posto avança retorne na hora correta com um “tudo limpo.”

A retaguarda consiste de um **veterano**, seis **cultistas** e dois **acólitos**. O veterano e os cultistas possuem lanças, tanto para combate à distância quanto corpo-a-corpo. Eles estão posicionados em uma área onde as trilhas serpenteiam por um vão entre dois afloramentos. Os embosqueiros estão escondidos por entre as rochas, 4 ou 5 metros acima do nível do chão. Os personagens podem detectar a emboscada, com as chances dependendo no que eles sabem e da forma como se aproximam da área.

- Se os retardatários descreverem o provável ponto de emboscada aos personagens, ele pode ser reconhecido a cerca de 180 metros de distância com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10.

- Se os retardatários mencionarem a retaguarda, mas não descrevem o ponto de emboscada, ele é reconhecido como um bom ponto de emboscada a cerca de 90 metros de distância com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15.

- Se os personagens não forem alertados sobre a retaguarda, alguém observa uma face olhando para baixo com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção)

CD 20, mas não até os personagens estarem a cerca de 18 metros de distância.

- Se os jogadores declararem que estão procurando por pontos de emboscada em potencial, dê a eles a vantagem de realizar os testes.

A retaguarda possui uma missão dupla. Ela deve impedir qualquer grupo pequeno de intrusos seguindo pela trilha, ou molestar e atrasar um grupo maior enquanto envia a palavra até o acampamento que um problema se aproxima. O guarda decide que tem mais do que uma vantagem contra um grupo de cinco ou seis aventureiros ao lidar com o problema a partir do ponto de emboscada, já que esta opção não enfraquece seu grupo ao enviar um mensageiro para alertar Frulam Mondath. Se o grupo de aventureiros possuir sete ou mais personagens, você pode tanto fazer o guarda molestar os inimigos e despachar um mensageiro até o acampamento, ou adicionar cultistas até que ultrapassem em número os personagens em dois ou três, então faça com que os cultistas realizem seu movimento.

Se os personagens andarem até a armadilha, os cultistas tombam rochas sobre eles. Cada personagem deve ser bem sucedido em um teste de Destreza CD 11 ou receberá 2d12 pontos de dano de concussão das pedras em queda (metade do dano se for bem sucedido). O ataque com as rochas constituiem a rodada surpresa dos cultistas. Depois disto, eles

usam ataque à distância até que fiquem sem munição ou os heróis os forcem até o combate corpo-a-corpo. Por estarem posicionados nas rochas acima dos personagens, os cultistas possuem três quartos de cobertura contra os ataques vindos de baixo (+5 de bônus na CA).

Para alcançar estes oponentes, os personagens devem escalar pelas rochas. A distância é de apenas 3 a 5 metros e nenhum teste de habilidade é necessário, mas as rochas são um terreno difícil.

DESENVOLVIMENTO

Estes invasores são bem diferentes dos retardatários de antes. Todos estão vestidos de maneira parecida (mas não totalmente igual), com túnicas de couro preto e mantos negros largos. Estes são cultistas dedicados. Se capturados, nada menos do que um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 20 pode extrair qualquer informação deles. Mesmo com isso, tudo o que revelam é que são iniciados no Culto do Dragão, o nome de seus líderes (Rezmir, Frulam Mondath e Langdedrosa Fúria-Ciana), e que a invasão em Ninho Verde se deu para que se coletassem tesouro para os dragões. Rezmir possui posto mais elevado entre os líderes.





Recompensas. Premie EXP padrão pelos inimigos derrotados. Os cultistas não possuem tesouro, mas suas vestes de Culto do Dragão e suas armas poderiam ser inestimáveis quando os personagens tentarem chegar até o acampamento dos invasores.

O ACAMPAMENTO

Os cultistas montaram seu acampamento no fundo de um platô rochoso que tem um formato levemente parecido com uma ferradura. A porção mais baixa do platô levanta-se suavemente das terras ao redor, mas rapidamente ergue-se e sobe até uma altura de cerca de 45 metros acima da paisagem. Pedregulhos formam montes desordenados nas bases dos penhascos. Os mirantes e o topo do platô são cobertos por uma grama alta, e arbustos e moitas crescem em padrões.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Pedregulhos. Os pedregulhos são terreno difícil e fornecem três quartos de cobertura.

Arbustos. Os arbustos pelo local crescem até uma altura de 1,20 a 1,80 metros. Eles são firmes e densos, o que os torna terreno difícil e fornecem três quartos de cobertura para os alvos que se abrigarem neles.

Cavernas. Os lados íngremes do platô são dotados de cavernas rasas. Pedregulhos e arbustos cobrem convenientemente muitas das entradas das cavernas. Personagens que necessitem de um descanso longo podem encontrar facilmente uma caverna segura na qual se esconder.

Torres de Guarda. Os cultistas construíram duas torres de guarda no acampamento, uma na entrada do fundo do platô e uma no topo do platô. Estas torres

possuem 6 metros de altura e são feitas de troncos brutos amarrados com cordas. Elas são largas o suficiente para alguns observadores. A torre na entrada do fundo do platô é ocupada por kobolds, enquanto guerreiros humanos ocupam a torre do topo. Os guardas possuem cornetas para tocarem quando devem soar o alarme.

Prisioneiros. Os prisioneiros dos cultistas são mantidos na área 1. Atualmente, apenas oito prisioneiros estão no acampamento, sem contar Leosin. Durante o dia, eles são colocados para trabalhar sob a guarda de quatro **garras do dragão** (veja apêndice B). De noite, eles são algemados em um poste em suas cabanas para evitar que fujam. As algemas são compostas por uma corrente única e uma fechadura que pode ser aberta com uma chave carregada por um dos guardas, ou com ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 10. A corrente pode ser rompida com um teste bem sucedido de Força CD 20. Quatro dos prisioneiros são de Ninho Verde, e os outros três são de invasões anteriores a vilarejos e pequenas aldeias agrícolas do sul e do leste. Havia mais prisioneiros em outro momento, mas muitos morreram devido ao excesso de trabalho e maus tratos. Se a situação avançar até o ponto de se libertar os prisioneiros e eles tiverem que lutar, use a estatística de **plebeus** para eles.

Encostas. Os lados do platô sobem acentuadamente enquanto o chão sobe gradualmente em direção ao leste. Uma escada comprida foi fixada ao penhasco para que os guardas possam chegar até a torre de guarda superior.

Os penhascos possuem reentrâncias e pontos de apoio para escalada, por isso nenhum teste é necessário em circunstâncias normais. Se os

personagens estiverem com pressa, um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10 é necessário para fazer a escalada sem cair. Se os personagens estiverem concentrados em manter o silêncio, então um teste bem-sucedido de Destreza (Furtividade) CD 10 assegura que nenhuma rocha se solte e role para baixo.

Tendas. Os invasores vivem em cabanas circulares feitas de postes de madeira ou de osso cobertas em couro, lama e palha. As cabanas variam em diâmetro de 3 a 7,5 metros e altura de 1,5 a 3 metros (símbolos no mapa representam aglomerados de tendas). As cabanas na entrada do platô (nível 1 no mapa) são grosseiramente construídas e decoradas com crânios de animais. Estas são ocupadas por kobolds. Cultistas ocupam as barracas do Nível 2, que são mais resistentes, mais limpas e decoradas com desenhos pintados representando dragões. Algumas barracas no Nível 2 são reservadas para os prisioneiros.

A grande tenda da área 2 é separada das outras por um espaço aberto. Ela é reservada para Azbara Jos, Rezmir, Frulam Mondath e Langdedrosa Fúria-Ciana. Uma guarda de honra composta de quatro **veteranos** e quatro **dragonetes de guarda** (apêndice B) mantêm vigilância em torno da tenda dia e noite. Eles não dormem em seus postos, não caem em truques e não ouvem histórias ou pedidos. Seu trabalho é manter todos longe da barraca de seus líderes, e são rígidos quanto a isso. Somente acólitos e adeptos que os veteranos conhecem de vista e pela voz estão autorizados a se aproximar.

ESTADO DE ALERTA NO ACAMPAMENTO

Por ser o primeiro dia após a invasão, os cultistas estão tanto exultantes com o resultado quanto exaustos. Rezmir não espera um desafio sério vindo da cidade, e os membros mais lentos do grupo de ataque estão andando a esmo feridos pelo acampamento durante todo o dia após o ataque. A situação no acampamento é confusa e a segurança é frouxa. A maioria destes invasores são mercenários e bandidos, e nem mesmo os cultistas dedicados usam uniformes reconhecíveis de invasão. Ninguém pergunta aos retardatários por senhas ou sinais de segurança. Resumindo, os atacantes estão confiantes de que nenhum inimigo os seguiu até aqui. Os personagens podem andar em linha reta até o acampamento sem ter suas identidades descobertas. Na verdade, quanto mais ousados forem, mais provável que se misturem.

Os jogadores podem ser tentados a fazer seus personagens procurarem por abrigo e observar durante o dia e não tentar entrar no acampamento até o anoitecer. Isso pode funcionar também, mas se esgueirar no escuro é mais suscetível a atrair suspeita do que simplesmente andar como se pertencessem ao acampamento.

O principal risco é que alguém possa reconhecer os personagens por causa dos combates em Ninho Verde. Faça com que cada personagem realize um teste de Carisma CD 5. Um sucesso significa que ninguém lembra o rosto do personagem, mas uma falha significa que em algum momento (não necessariamente imediatamente, mas quando o reconhecimento for mais dramático), alguém no acampamento reconhece o personagem. Se os personagens estiverem usando as vestes do Culto do Dragão tomadas da retaguarda, os personagens têm vantagem nesse teste, pois ninguém retornando ao acampamento neste momento deveria estar de uniforme. O personagem que enfrentou Fúria-Ciana corpo-a-corpo, no entanto, tem uma penalidade de -4

no teste. Se esse personagem ficar cara-a-cara com o meio-dragão, o reconhecimento é automático.

À medida que o dia passa e a comoção baixa, o acampamento torna-se mais calmo e melhor organizado. Guardas retomam suas rotinas normais. Se os personagens não entrarem no acampamento antes do pôr do sol do primeiro dia, tudo torna-se mais difícil, uma vez que há muito pouco tráfego dentro e fora do acampamento em um dia normal. Eles vão precisar de uma boa história e um teste bem-sucedido de Carisma (Enganação) CD 10 para passar por um posto de guarda composto de cinco **guardas**. Este teste pode ser feito apenas uma vez para o grupo; eles não podem escapar da situação com um fracasso. Após a primeira oportunidade de entrar no acampamento passar, os personagens precisam recorrer à furtividade ou subterfúgio para entrar. Por exemplo, personagens que escalem o platô leste poderiam usar os arbustos como cobertura até onde o penhasco tem vista para o acampamento. De lá, eles poderiam observar ou descer as rochas sob a cobertura da escuridão.

O acampamento inteiro entra em alerta se os corpos dos sentinelas ou cultistas humanos assassinados forem descobertos. Um kobold morto não irá causar muito alarme, mas muitos kobolds mortos sim. Se o acampamento entrar em alerta, cada personagem deve realizar um teste de Carisma CD 15. Uma falha significa que o personagem foi visto como um estranho e um infiltrado. Alguém levanta o clamor, que rapidamente atrai uma multidão. Um teste de valor 10 ou menor significa que alguém reconheceu o



LANGDEDROSA FÚRIA-CIANA

HRYPAN
SYML

personagem da luta em Ninho Verde. Os personagens têm uma chance de fugir se partirem imediatamente para o ataque e começarem a traçar seu caminho para fora do acampamento, mas se se atrasarem ou pararem para se explicar, uma multidão de cultistas os cerca em uma proporção de cinco para um. Se os personagens tentarem estimar números no acampamento, eles contam cerca de uma centena de kobolds e uma mistura de bandidos, guardas e cultistas, totalizando cerca de oitenta – efetivamente um suprimento ilimitado de inimigos se os personagens tiverem a ideia de lutar contra todos.

CAPTURADOS!

Se capturados, os personagens são desarmados, suas mãos são atadas e eles são levados diante de Frulam Mondath para julgamento. Um por um, ela pergunta-lhes quem eles são, e de onde vieram, o que estão fazendo em seu acampamento.

- Se alguém for reconhecido devido à luta em Ninho Verde, não importa o que os personagens digam. Mondath sentencia todos à execução no dia seguinte, depois de passarem a noite amarrados a postos ao lado do monge Leosin. Os personagens têm uma noite para escapar desse destino. Eles podem esquivar-se das suas obrigações, subornar ou encantar um cultista a libertá-los ou chegar ao uso inteligente de um truque. Se tudo isso falhar, Leosin revela que tem consigo uma faca escondida com a qual eles podem cortar as cordas e escapar.
- Se os personagens admitirem que vieram de Ninho Verde e são inimigos do culto, o efeito é o mesmo que se tivessem sido reconhecidos.
- Se os personagens mentirem para Mondath – alegando que são novos recrutas e tudo isso é um erro, por exemplo, ou que estão estudando o culto antes de decidir se pretendem aderir – então faça um teste resistido de Carisma (Enganação) contra a Sabedoria de Mondath para determinar se ela acredita neles. Você pode permitir vantagem ou desvantagem no teste quando as mentiras de alguém são especialmente plausíveis ou não. Realize testes individualmente para cada personagem. Aqueles que convencerem Mondath são libertados, mas são vigiados e impedidos de tentar deixar o acampamento. Aqueles que não convencerem Mondath estão condenados a morrer como descrito acima.

EXPLORANDO O ACAMPAMENTO

Os personagens podem aprender muito andando ao redor do acampamento. Se se disfarçarem de membros do culto, eles podem falar com outros membros e questioná-los (com cuidado) sobre os planos do culto e as metas em longo prazo. A maioria dos membros do culto deve ser tratada como indiferentes ao determinar reações ou tentar ganhar um favor. Kobolds são menos úteis e devem ser considerados hostis quando os personagens fizerem um teste de Carisma para avaliar a sua reação.

Os personagens podem aprender as seguintes informações através da observação e questionamentos. No entanto, precisam ter cuidado para não atrair a atenção ao fazerem muitas perguntas ou enfiar o nariz em coisas que não são de seu negócio. Qualquer momento que forem dados como “demasiado intrometidos”, não hesite em realizar outro teste de Carisma para ver se alguém os reconhece de Ninho Verde.

- Este é um acampamento do Culto do Dragão – louvada seja a glória de Tiamat! (alguns membros do culto estendem sua mão direita com os dedos estendidos para representar as cinco cabeças de Tiamat quando louvam sua glória. Outros enrolam dois dedos para trás, para mostrar que a força de Tiamat está escondida. Isso não é obrigatório, mas adeptos e cultistas mais radicais veem com bons olhos aqueles que o fazem sinceramente).
- Nem todo mundo aqui é membro de plenos direitos do culto. Muitos são novos iniciados trabalhando em direção à plena aceitação, e muitos outros são simplesmente mercenários, contratados para dar volume à força do acampamento durante os ataques ou se ele vir a estar sob ataque.
- Os kobolds estão aqui porque a sua atitude de adoração para os dragões torna fácil para Rezmir e outros cultistas de alto escalão manipulá-los, mas eles não são muito apreciados ou não têm a confiança de outras raças.
- Caçadores que trazem um grande antílope e outro gamo das pastagens alimentam o acampamento. Os cultistas e seus aliados comem mais, mas alguns são armazenados na caverna para alimentar os filhotes de dragão.
- O culto tem variado de incursões muito grandes e distantes até outras menores para recolher tesouro. Ninho Verde era o alvo mais próximo do acampamento, a maior de todas as cidades que atacaram, e a mais rentável – louvada seja a glória de Tiamat!
- Prisioneiros são usados para o trabalho manual. No passado, alguns se “converteram” e tornaram-se membros leais do culto, mas a maioria morre, eventualmente, do excesso de trabalho e de desnutrição. Neste caso, eles são enviados para alimentar os dragonetes ou levados para as cavernas para alimentar os filhotes de dragão.
- A caverna na parte de trás do acampamento (área 4) está fora dos limites para todos, exceto aqueles que foram liberados por Mondath e Rezmir, o que inclui um punhado de guardas e kobolds. Ela é conhecida pelo acampamento como “o berçário,” e é um segredo aberto que Rezmir planeja chocar uma ninhada de ovos de dragão no local.
- A meio-dragão negro Rezmir chegou à região há alguns meses atrás e montou o acampamento. Mondath lida com as operações diárias.
- O meio-dragão azul Fúria-Ciana é a mão direita de Mondath e raramente se afasta dela. Ele tem um rígido senso de honra, mas você não gostaria de deixá-lo nervoso.
- A mãe dos dragões – louvada seja a glória de Tiamat! – voltará e quando esse dia chegar, todas as nações do mundo devem tremer diante sua majestade!
- O monge é de especial interesse para Rezmir. Por que mais ela manteria a criatura viva? O que Rezmir espera aprender com ele ninguém sabe, mas você não gostaria de estar na pele daquele meio-elfo – ou o que sobrar dela – quando o interrogatório se agravar.
- A pilhagem dos assentamentos próximos é estocada na caverna. Ninguém além de Rezmir sabe o quanto há por lá totalmente, mas deve ser uma grande quantidade agora.

Além de serem reconhecidos, o maior risco de se passar muito tempo no acampamento cultista é ficar preso a algum trabalho designado. Os personagens podem ser selecionados por um oficial a passar algumas horas ajudando com a preparação de alimentos, montando guarda em uma torre, praticando com armas ou até mesmo a limpeza dos animais (um trabalho geralmente reservado para os presos, mas atualmente o número de presos no campo é baixo).

LEOSIN ERLANTHAR

O monge está amarrado a uma estaca na parte de trás do acampamento (área 3). Ele foi severamente espancado, e lhe foi negada comida e água em um esforço para quebrar seu espírito. Rezmir sabe, de informantes em toda a Costa da Espada, que Leosin vem pesquisando a história do culto e sua atividade recente. A oradora da Anciã quer saber o quanto Leosin aprendeu e com quem compartilhou suas informações. Rezmir considera um golpe de sorte incrível que Leosin tenha sido capturado durante a invasão.

Na verdade, não foi sorte, pelo menos não para Rezmir. Leosin havia estudado seus ataques anteriores e concluiu que este era o momento certo do culto tentar atacar um alvo maior, e sabia que Ninho Verde era próspera, ainda que mal defendida, tornando-a o mais provável alvo. Então, quando considerou o momento certo, ele visitou a cidade com a intenção de ficar até que algo acontecesse.

Suas observações valeram a pena, e Leosin se separou dos seus companheiros durante a noite da invasão e se infiltrou entre os invasores quando estes se retiraram, na esperança de aprender mais sobre os planos do culto e a localização de seu acampamento. Rezmir o viu depois de o sol nascer, e o monge foi rapidamente dominado e capturado.

Esta parte do esquema de Leosin tem funcionado razoavelmente bem. Ele agora sabe a maioria das informações listadas no tópico “Explorando o Acampamento”. Infelizmente para ele, o cativeiro tem sido mais brutal do que esperava, e embora sua mente e vontade ainda sejam fortes, ele está em um estado físico muito pobre.

Apesar do perigo, Leosin não está inteiramente feliz em ser resgatado se os personagens vierem para libertá-lo. Ele acredita que pode aprender mais, e está disposto a assumir o risco. Entretanto, ele está muito fraco para resistir, assim, os personagens podem levá-lo embora facilmente contra a sua vontade, se for isso que decidirem fazer. Ele pode se mover sem ajuda, a uma velocidade de 6 metros e luta como um plebeu, com desvantagem nas jogadas de ataque. Se os personagens não o levarem para fora do acampamento, Leosin foge por conta própria. Ele se recusa a falar sobre isso mais tarde.

Se os personagens forem capturados e presos ao lado de Leosin e suas tentativas de escapar falharem,

ele revela que tem uma pequena faca escondida na bota. Eles podem usá-la para cortar seus laços. A ausência de Leosin é notada dentro de cinco minutos se ele for levado embora, e um alarme soa em todo o acampamento. Colocar um boneco em seu lugar atrasa a descoberta em vinte minutos. Amarrar um cultista morto ou inconsciente (de preferência, um meio-elfo) em seu lugar garante aos intrusos uma vantagem de duas horas antes que a fuga seja notada.

RECOMPENSAS

Premie EXP padrão para os inimigos derrotados. Este episódio não envolve muitas lutas, mas apresenta muitos desafios, e personagens devem ser recompensados por superá-los. Os prêmios listados abaixo são apenas recomendações; ajuste-os, adicione e subtraia conforme achar melhor. Os personagens podem alcançar o 3º nível, se agirem com prudência e capitalizarem todas as oportunidades que o acampamento oferece, mas não é essencial que o façam.

- Se você estiver usando a regra de experiência de marcos, os personagens chegam ao 3º nível quando completarem este episódio.
- Por entrar e sair do acampamento dos cultistas sem disparar um alarme ou sem ser apanhado: 100 EXP por personagem.
- Por entrar e sair do acampamento dos cultistas sem levantar qualquer suspeita: um adicional de 100 EXP por personagem.
- Por resgatar Leosin: 250 EXP por personagem.
- Por deixar um boneco ou disfarce no lugar de Leosin: um adicional de 50 EXP por personagem.
- Por resgatar outros prisioneiros: 25 EXP para cada prisioneiro trazido para fora do acampamento, vivo.
- Para cada pedaço de informação listada no tópico “Explorando o Acampamento” que os personagens aprenderem por conta própria (não a partir de Leosin): 25 EXP por personagem.

Quando os personagens chegarem em segurança de volta a Ninho Verde – presumivelmente com Leosin junto, ele pode fornecê-los todos os detalhes que perderam durante sua investigação sobre o acampamento do culto. Os monges que o acompanhavam estão felizes de vê-lo vivo, e as famílias de todos os outros prisioneiros libertados são igualmente gratas pelo retorno de seus entes queridos. O Governador Colina-da-Noite paga aos personagens a sua promessa de 250 po para cada e publicamente elogia sua coragem e ousadia.





EPISÓDIO 3: INCUBADORA DE DRAGÕES

Após sua experiência em cativeiro, Leosin precisa de vários dias para se recuperar. Quando está saudável novamente, ele tem a intenção de viajar para o norte, até Elturel, para transmitir o que aprendeu para Ontharr Frume, um paladino de Torm que partilha da sua preocupação com aumento da atividade do Culto do Dragão. Ele tem um favor a pedir aos personagens.

“Depois de tudo que vocês fizeram por mim pessoalmente e para o povo de Ninho Verde, eu não gosto de ter que pedir algo mais a vocês. Mas a necessidade é grande, e ousou esperar que vocês possam me ajudar uma vez mais. Eu preciso que retornem ao acampamento dos cultistas. Vocês sabem o caminho de volta para ele, agora. Se os cultistas estiverem se preparando para realizar outro ataque, ou se um grande grupo deles se afastar, ou se algo substancial foi levado para dentro ou para fora da caverna, eu preciso saber. Se você tiverem a chance de entrar no acampamento novamente e procurarem por algo, esta seria a forma ideal de detectar se qualquer coisa mudou.”

“Eu não recomendo que vocês se deixem serem capturados”, ele acrescenta com um sorriso irônico.”

Se os personagens estiverem trabalhando como guardas de caravana, Leosin oferece um equivalente ao que quer que seu empregador anterior esteja lhes pagando, mais 20%. Se eles estiverem desempregados no momento, ele oferece 150 po para cada. Ele está disposto a pechinchar; esta missão é importante, e ninguém mais que Leosin acredite que possa lidar com isso está disponível. Se os personagens aceitarem, ele lhes diz para encontrá-lo na cidade de Elturel mais tarde, tanto para relatar quanto para recolher o seu pagamento. Se ele já tiver partido antes de chegarem à cidade, eles podem falar então com o paladino Ontharr Frume.

O monge não acredita que seja essencial que os personagens voltem para o acampamento imediatamente. Ele não espera que os cultistas façam quaisquer mudanças bruscas de seus planos ou modo de operação. Leosin está errado sobre isso, pois ele não percebe o quanto sua presença em Ninho Verde alarmou a oradora dracônica. Rezmir sabe que Leosin está investigando o Culto do Dragão, mas ela não sabe se o surgimento do monge em Ninho Verde foi uma coincidência, um bom palpite ou um sinal de que todo plano do culto foi comprometido. Ela não está disposta a correr riscos: apenas está indo para o norte com o tesouro acumulado, imediatamente.

ACAMPAMENTO ABANDONADO

Quando os personagens retornarem para a área do acampamento, eles o encontram abandonado, na maior parte (se tivessem ficado, testemunhariam o rápido empacotamento das coisas e respectivo abandono do acampamento). As fedorentas cabanas dos kobolds (aquelas no nível 1) foram queimadas, mas no nível 2, cabanas e as torres de guarda permanecem. Qualquer um pode determinar a partir dos rastros que os cultistas viajaram para longe em pequenos grupos em todas as direções. Um teste bem sucedido Sabedoria (Percepção) CD 10 revela que a maioria das carroças do acampamento e animais de carga se moveu em fila na direção oeste.

Ainda ficaram no acampamento alguns caçadores, os kobolds que trabalhavam no berçário de dragões nas cavernas, Frulam Mondath, seus guardas e Langdedrosa Fúria-Ciana. Apenas os caçadores ainda usam as cabanas. Todos os outros vivem na caverna berçário. A atividade e os guardas ao redor da boca da caverna devem ser a principal atração da atenção dos personagens.

Na maioria das manhãs, os caçadores saem para a região de pastagem para caçar antílopes e outros gamos maiores. Eles viajam a cavalo e levam um cavalo extra para trazer a caça de volta ao acampamento. Caçadores não retornam necessariamente para o acampamento todas as noites. Eles ficam fora até que tenham uma carga de carne para trazer de volta. Caçar nos Campos Verdes é bom, então eles raramente precisam se afastar mais do que uma ou duas noites de distância. Quatro batedores atuam como caçadores; jogue um d4 para determinar quantos estão no acampamento quando os personagens chegarem. Eles não são cultistas dedicados, de modo que não vão desafiar personagens que entrarem no acampamento, atacá-los ou mesmo alertar os outros cultistas. Eles consideram que ficar de guarda está abaixo deles.

Eles são um bando taciturno, de modo que não serão de muita ajuda para personagens curiosos. Eles conversam mais livremente com rangers, mas para a maioria dos estrangeiros eles se limitam a assentir, apontar, acenar com a cabeça, fazer caretas e proferir uma ou outra resposta de duas palavras. Se os personagens conversarem com eles, esses caçadores podem relatar como o acampamento foi dissolvido dentro de horas após a descoberta da fuga do meio-elfo capturado. Caixas carregadas da caverna foram levadas até carroças ou animais e transportadas para o oeste. Poucos invasores permanecem na caverna: a Portadora do Púrpura (Mondath), o “homem-dragão” (Fúria-Ciana), os melhores guerreiros, e os “cães-dragões” (kobolds). Enquanto os cultistas pagarem bem por carnes frescas, os rastreadores continuarão a caçar para eles. O que quer que a caverna contenha não é da sua preocupação.

Uma busca minuciosa no acampamento leva cerca de dez horas de trabalho. Permita que os personagens realizem um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 após a primeira hora. Um sucesso significa que o personagem percebe que, embora um pouco de material tenha sido deixado para trás, é tudo lixo: cerâmica quebrada, facas enferrujadas, roupas e roupa de cama sujas, utensílios de cozinha baratos e vinho que azedou. Algumas das coisas até poderiam ser de utilidade para o povo de Ninho Verde, que perdeu tudo nos incêndios, mas não tem valor algum como tesouro.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A única coisa de interessante remanescente no acampamento é a própria caverna (área 4 no mapa do acampamento), a qual os personagens podem ver de todo o acampamento. Lá, os personagens encontram os cultistas que ficaram para trás, uma ninhada de ovos de dragão, o quadro especial de kobolds que

chocam os ovos – e as muitas armadilhas que os kobolds armaram para defender sua casa. Estes ovos são importantes para o culto, mas foram considerados demasiado perto da incubação para serem movidos com segurança. Rezmir deixou-os com o que ela acreditava ser uma força de guarda adequada sob comando de Frulam Mondath e Langdedrosa Fúria-Ciana.

Teto. O teto da caverna possui 4,5 metros de altura. O teto nas câmaras dos seres humanos (áreas 11, 12 e 13) possuem 3 m de altura.

Luz. Durante o dia, as áreas 1 e 2 são iluminadas, e as áreas 3 e 4 são pouco iluminadas pela luz do lado de fora. Todos os outros domínios estão em escuridão, a menos que a área indique o contrário.

Som. As cavernas estão cheias de sons tênues: água pingando, roedores roendo, lagartos rastejando, vento gemendo através da entrada. Estes sons subterrâneos normais camuflam os tinidos, batidas, tosses e conversas dos kobolds e cultistas. O som ecoa ao longo da câmara principal (áreas 1-5), então uma luta em qualquer um destes locais pode ser ouvida nos outros. Em outros lugares, sons normais ecoam confusamente e se perdem no ruído de fundo. Entretanto, o som de um grito é carregado por uma longa distância, e o som de uma luta viaja através de 9 metros de túnel e atrai atenção se a luta durar mais de 3 rodadas.

MONSTROS ERRANTES

Kobolds movem-se livremente através das cavernas, tratando de seus negócios. Os personagens têm uma chance de encontrar aleatoriamente estes kobolds errantes. Jogue um d6 cada vez que os personagens entrarem ou reentrarem nas áreas 3 a 10. Em um valor de 1 na jogada, monstros estão presentes. Jogue sobre a mesa para determinar o que eles encontram. Esses monstros encontrados aleatoriamente são adicionados a quaisquer criaturas mencionadas na descrição da área. Não deixe de fazer este teste antes de os personagens entrarem em cada área, pois ambos os grupos têm a chance de ganhar uma rodada surpresa.

ENCONTROS NO EPISÓDIO 3

d6	Encontros
1	4 kobolds
2	6 kobolds, 2 kobolds alados (urds)
3	3 kobolds alados (urds)
4	5 kobolds alados (urds)
5	2 kobolds alados (urds), 1 dragonete de guarda (apêndice B)
6	2 dragonetes de emboscada (apêndice B)

1. ENTRADA DA CAVERNA

A entrada para a caverna é larga e alta, mas o teto reduz de altura rapidamente para 4,5 metros. Montando guarda na entrada estão dois **garras do dragão** (ver apêndice B). Eles se posicionam a cerca de 9 metros dentro da caverna e ficam próximos das paredes e da coluna, de modo que, mesmo não estando escondidos, não são visíveis. Personagens que observem a caverna à distância – da área do platô onde os degraus ascender a partir do nível 1 para o nível 2, por exemplo – enxergam um dos garras do dragão.

Se os personagens se aproximarem abertamente através do acampamento, os garras do dragão os enxerga automaticamente e recuam em direção à área 2 na caverna, de forma a preparar uma emboscada. Se os personagens se aproximarem da caverna em silêncio a partir dos lados, não serão vistos. Eles, então, têm uma chance de surpreender os garras do dragão, que têm prontidão normal.

2. PASSAGEM OCULTA

Se os guardas na entrada notarem a aproximação dos personagens, eles esperaram aqui até os personagens entrem em vista e, em seguida, tentam preparar uma emboscada. Determine a surpresa normalmente; a prontidão das garras do dragão é alta.

A passagem no final desta alcova está profundamente sombreada e escondida por uma dobra habilmente entalhada na rocha. Ela se torna óbvia para qualquer um que caminhe até o final da alcova, mas em outra parte dentro da caverna, ela só pode ser vista com um teste bem-sucedido Sabedoria (Percepção) CD 20.

As escadas para a área 3 possuem armadilhas. Veja a descrição daquela área para mais detalhes.

3. JARDIM DE COGUMELLOS

Os kobolds cultivam cogumelos nesta caverna para complementar a carne trazida pelos caçadores. Misturados entre os cogumelos comuns existem alguns fungos violeta. A declividade a partir da área 2 é de 3 metros de altura. As escadas possuem armadilhas; veja abaixo.

A entrada da caverna termina aqui, em um declive de 3 metros. À sua direita, degraus largos foram grosseiramente entalhados em uma rampa de pedra natural. A caverna abaixo está coberta por um tapete de cogumelos que variam de alguns centímetros de altura até quase tão altos quanto um ser humano adulto. Dois caminhos atravessam os cogumelos: um à direita e outro à esquerda.

Nada diferencia os caminhos em uma inspeção casual. O caminho da direita é ladeado por quatro **fungos violeta**, enquanto o caminho da esquerda está livre desta cultura perigosa. Os fungos violeta podem ser vistos entre todos os outros cogumelos com um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15, mas somente a partir da base dos degraus, não de cima. Da mesma forma, uma inspeção cuidadosa do caminho revela que apenas o caminho da esquerda possui mais uso.

ESCADAS COM ARMADILHA

As escadas foram construídas de modo a que os degraus mais baixos colapsem em uma rampa que jogue um personagem diretamente na base dos fungos violeta. Jogue qualquer dado assim que cada personagem descer os degraus; em uma jogada ímpar, o personagem dispara a armadilha. Um personagem que esteja ativamente à procura de uma armadilha na escada pode encontrar o degrau com armadilha com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Os kobolds e guardas sabem onde evitar pisar, obviamente.

4. COVIL DAS STIRGES

Alguns fungos da área 3 pontuam esta área, mas ela é, principalmente, o covil de uma colônia de morcegos. Escondido entre os morcegos estão dez **stirges**. Os morcegos estão presentes apenas do nascer até o pôr do sol, mas as stirges estão sempre aqui. Normalmente as stirges rapinam sobre os morcegos abundantes e deixam outros moradores da caverna sozinhos, mas nem sempre.

Personagens notam morcegos mortos no chão (vítimas das stirges). Se isso fizer com que alguém olhe para cima, descreva como o teto é coberto de morcegos com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Percepção). Para evitar assustar os morcegos, os personagens devem continuar muito calmamente. Isso requer um teste bem-sucedido de Destreza

(Furtividade) CD 10. Se três ou mais personagens falharem no teste, os morcegos ficam alarmados pelo barulho, soltam-se do teto e voam através da caverna em uma nuvem ofuscante de criaturas batendo asas e guinchando. Os morcegos não oferecem perigo, mas sua algazarra abafa outros ruídos e torna impossível ver mais do que 1,5 metros adiante. Eles também alertam as stirges, e as sanguessugas oportunistas atacam no meio da confusão. As stirges ganham bônus de +2 na CA devido à tempestade de morcegos.

Os morcegos se acalmam e voltam aos seus poleiros no teto depois de cinco minutos de silêncio na área 4.

Uma lança com uma lâmina cega está no chão perto do topo dos degraus que conduzem à área 6. Kobolds a usam para contornar a armadilha na parte inferior dos degraus (veja área 6).

5. INCURSÃO TROGLODITA

O chão despenca 3 metros a cada borda.

Kobolds usam esta parte da caverna como um depósito de lixo. Junto com os tipos normais de resíduos, tais como cerâmica quebrada, cestas apodrecidas e cordas mastigadas por ratos, eles também descartam itens que parecem úteis a certa distância: roupas descartadas, botas gastas, livros esfarrapados, lamparinas rachadas e assim por diante. Alguns desses itens vieram de prisioneiros que morreram, e outras foram trazidas em incursões por tesouro e, posteriormente, consideradas indignas de Tiamat. Personagens que visualizarem esta área da borda enxergam tentadores brilhos metálicos (fivelas de cintos, sem correias) e pergaminhos (páginas de livros ilegíveis por danos causados pela água).

Um cheiro forte e decadente paira no ar. Trogloditas que vivem mais profundamente abaixo da terra têm feito incursões na caverna através de fendas estreitas (não apresentadas no mapa). Se os personagens derem a esta área apenas um olhar superficial e, em seguida, partirem, nada acontece aqui. Se eles passarem um tempo procurando, em seguida, quatro **trogloditas** atacam. As fendas são uma área em potencial que personagens poderiam explorar se você tivesse a vontade de expandir este calabouço para novas aventuras. Se não, declare que as fendas são muito apertadas para os personagens se espremerem ou elimine-as e os trogloditas inteiramente.

TESOURO

Uma busca exaustiva na pilha de lixo, levando cerca de 10 minutos, revela um item de valia: uma bolsa esquecida contendo seis joias ornamentais no valor de 10 po cada e oito pedras semipreciosas no valor de 50 po cada. Os trogloditas não tem nada que alguém iria querer.

6. DEPÓSITO DE CARNES

A cortina em frente à entrada para esta caverna possui uma armadilha. Consulte "Cortina com Armadilha" abaixo para obter detalhes.

Na base destes degraus acentuadamente descendentes, uma cortina cruza a passagem. Ela é feita a partir de centenas de tiras de couro pesadas, cada uma com a largura de uma mão humana. As tiras estão fixadas ao teto e são suficientemente longas para encostarem-se ao chão. A cortina se estende de parede a parede. O couro vem de uma variedade de animais locais e é mal curado. A cortina possui várias camadas espessas, sem lacunas, para que não se possa ver através dela totalmente.

Esta caverna é naturalmente fria. Paira alguns graus acima de zero durante todo o ano, independentemente da estação.

Grande parte da carne trazida pelos caçadores alimenta os cultistas e os kobolds, mas o sobressalente é armazenado aqui para uso eventual, quando os ovos de dragão eclodem e os filhotes emergem famintos. As carcaças variam de muito frescas a até vários meses de idade. A carne só é fria, não congelada, portanto os itens mais antigos já estão em péssimo estado.

O cheiro de sangue velho assalta seu nariz. O chão é coberto de poças secas do mesmo. Quatro colunas do chão ao teto estão espaçadas através da câmara, e correntes foram amarradas entre elas como varal. Carcaças de animais estão penduradas em ganchos nas correntes. Vocês veem antílopes, veados e cabras eviscerados e esfolados, bem como o que podem ser grandes felinos e até mesmo alguns pequenos ursos. Algumas destas carnes já estão aqui por um tempo, se considerar que o cheiro é um indicador fiável.

Esta caverna não contém nada de valor.

CORTINA COM ARMADILHA

Escondidos nas manchas de pelo ainda agarrados às tiras de couro da cortina estão centenas de farpas de metal do tamanho de grandes anzóis. As farpas são revestidas com veneno. Quem passar através da cortina precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou receberá 5 (1d10) pontos dano de veneno, e os pontos de vida máximo do alvo é reduzido em 5. Esta redução dura até o alvo realizar um descanso longo.

Uma inspeção cuidadosa das tiras de couro, juntamente com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela as farpas; elas não podem ser notadas de outra forma. Quando kobolds usam esta escadaria, eles trazem a lança arruinada que é mantida na área 4. Com ela, eles empurram as tiras de couro para o lado esquerdo do corredor e calçam a extremidade da lança em uma cavidade angular no chão dentro da área 6. Isto mantém as tiras de couro fora do caminho, em segurança, enquanto eles se movem para dentro e para fora da câmara.

7. BERÇÁRIO DE DRAGONETES

A passagem larga e curta entre as áreas 4 e 7 possui uma armadilha. Consulte “Armadilha de Estacas” abaixo para obter detalhes. Lamparinas simples a óleo fornecem uma iluminação fraca e trêmula. Esta câmara contém quatro **kobolds** e um **kobold alado**. Estas criaturas estão na parte superior da câmara.

A área inferior é onde os cultistas realizam os rituais para criar seus dragonetes de guarda e, em seguida, alojarem as criaturas. A borda é uma queda brusca de 3 metros. Escadas de madeira levam para baixo, na extremidade direita da borda. Uma grade reforçada feita de barras de ferro rodeiam estes degraus até uma altura de 3 metros para evitar que dragonetes destreinados escapem e subam os degraus. Uma chave está pendurada no topo da escada; ela abre a porta trancada na parte inferior.

Uma estante ao longo da parede sudoeste ostenta os instrumentos utilizados no treinamento dos dragonetes: longas varas com laços na extremidade, utilizadas para conter e controlar dragonetes jovens; trelas e coleiras; agulhões afiados; armas simuladas



feitas de madeira; e manequins de tamanho humano costurados por fora com lona e recheados com palha, contendo expressões ridículas pintadas em seus rostos.

A área inferior é bastante escura. Atualmente ela detém três **dragonetes de guarda** que estão perto do fim de seu treinamento. Não estando desenvolvidos completamente, eles possuem as estatísticas normais de um dragonete de guarda, mas possuindo apenas 33 pontos de vida. Notar estes dragonetes a partir da borda requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15; vasculhar o fosso com uma lanterna garante vantagem no teste. Se os personagens trouxerem um pouco de carne crua para a borda, os dragonetes acham que estão prestes a serem alimentados e avançam para a luz. Se os personagens entrarem no fosso, seja descendo os degraus ou descendo pela borda, os dragonetes atacam.

Se os dragonetes forem notados e atacados pelos personagens a partir da borda, eles uivam, o que atrai seis **kobolds** e três **kobolds alados** que estão na área 8. Pelo menos um deles tenta passar pelos personagens e destrancar o portão no fundo dos degraus, deixando o dragonetes de guarda se juntar à batalha, como foram treinados para fazer.

ARMADILHA DE ESTACAS

Uma porção do piso entre as áreas 4 e 7 foi substituída por uma folha de pergaminho habilmente pintada para assemelhar-se as pedras circundantes. Ela pode ser notada incidentalmente com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 ou automaticamente por alguém que esteja batendo sistematicamente contra o chão diante de si com um bastão ou outra ferramenta. Sob a folha de pergaminho existe um buraco raso (cerca de 0,5 metros de profundidade) repleto de estacas envenenadas. Cada vez que um personagem se mover entre áreas 4 e 7, jogue um d10. Em uma jogada de 1 ou 2, o pé desse personagem atravessa a armadilha. O personagem sofre 1d4 pontos de dano perfurante das estacas e deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10 contra veneno. Em uma falha, o personagem é afetado pela magia de *confusão* durante um minuto (10 rodadas). Em um sucesso, o personagem é afetado pela magia *confusão* durante 1 rodada. O efeito não é mágico.

8. ALOJAMENTO KOBOLD

Os degraus descendentes da área 7 possuem uma armadilha; consulte “Armadilha de Desmoronamento” abaixo para obter detalhes. A área 8 é o alojamento dos kobolds. Era uma caverna natural, mas foi ampliada e alisada de forma tosca. A menos que já tenham respondido aos ruídos na área 7, esta área contém seis **kobolds** e seis **kobolds alados**. Eles estão fora de serviço, então não estão especialmente alertas. Use a Sabedoria (Percepção) passiva deles para determinar se reagem a ruídos. Bruxuleantes lamparinas a óleo fornecem iluminação fraca.

Finos colchões de palha cobertos com peles mal curadas formam pequenas camas que estão posicionadas a esmo ao redor da câmara. Ratos e lagartos pequenos correm através dos restos mofados de comida e odres de vinho espalhados pelo chão.

Uma busca pela sala leva 10 minutos e resulta em 38 po, 152 pp e 704 pc espalhadas em oitenta e oito pilhas de moedas com exatamente oito moedas de cobre cada. Existem dezenas de talismãs e amuletos com temática dracônica esculpidos em osso, pedrasabão, madeira e marfim. A obra, na maioria deles,

é terrível, mas quatro têm característica única, selvagem e artística. Estes possuem valor de 50, 60, 70 e 100 po, respectivamente, se vendidas para um colecionador de raridades artísticas. Para qualquer outro comerciante, elas valem 10 po cada.

ARMADILHA DE DESMORONAMENTO

O degrau superior foi manipulado para soltar uma parte do teto na área 7. Assim que cada personagem entrar na escada, jogue qualquer dado. Em uma jogada ímpar, o personagem pisa no lugar errado e dispara a armadilha. O teto desaba acima do próximo personagem em linha (um atrás do personagem que desencadeou a armadilha). Esse personagem recebe 4d4 pontos de dano de concussão pela queda de rochas; o dano é reduzido pela metade se o personagem for bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 15. Cada personagem dentro de 1,5 metros recebe 2d4 pontos de dano de concussão, ou metade com um teste bem-sucedido. Um personagem que esteja ativamente à procura de uma armadilha na escada pode encontrar o degrau com armadilha com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. O teto colapsável é notado por acaso com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Os kobolds das áreas 8 e 9 ouvem a comoção se a armadilha for disparada.

9. ALTAR DRACÔNICO

Esta caverna é um santuário para Tiamat, mas com ênfase em sua cabeça de dragão negro e em dragões negros em geral. Também contém muitos ícones do Culto do Dragão e uma armadilha para os incautos; consulte “Armadilha de Ácido” abaixo. Bruxuleantes lampiões a óleo fornecem luz fraca.

Langdedrosa Fúria-Ciana ocupa o santuário, e está acompanhado por dois humanos **furiosos** (se o grupo de aventureiros possuir mais de quatro personagens, acrescente mais um furioso para cada personagem adicional. Se Langdedrosa foi morto no duelo em Ninho Verde, substitua-o por outro meio-dragão com as mesmas estatísticas). Se Fúria-Ciana lutou contra qualquer um dos personagens no duelo em Ninho Verde, ele imediatamente fala com a pessoa que duelou, como se segue.

“Vocês sobreviveram! Não sei se fico decepcionado ou se sinto prazer. Uma mistura de ambos, creio eu.”

Se o personagem venceu as probabilidades em Ninho Verde e ganhou a luta, você pode parafrasear algo que reflita isso. Assim que Langdedrosa terminar de falar, ele ataca. Contanto que nenhum dos personagens intervenha, o grupo de Fúria-Ciana sabe que é melhor não interferir em suas disputas. Se os personagens partirem para cima de Fúria-Ciana, de seus guardas ou tentarem sair da câmara, os guardas atacam. Se nenhum dos personagens lutou contra Fúria-Ciana durante o ataque a Ninho Verde, mas passou um tempo infiltrado no acampamento dos cultistas, leia isto.

“Vocês me parecem familiares... eu já vi vocês no acampamento. Se vieram à procura de problemas, eu sou o problema que procuram.”

Em seguida, ele ataca, e os guardas juntam-se a ele imediatamente.

As criaturas na área 10 não são atraídas por essa luta. Eles escondem-se e esperam para ver quem ganha. Quando a luta termina, os personagens têm tempo para investigar a sala.

Esta câmara foi aumentada e reformulada a partir de sua forma original. O piso e três das paredes são lisos, e as estalactites e estalagmites foram polidas em colunas brilhantes. Cada superfície brilha com umidade, e o ar é quente e úmido. As paredes planas da câmara são decoradas com rasas esculturas abstratas de dragões. Caudas de dragões enrolam-se em intrincados padrões e nós que fluem através das paredes. A criatura retratada no canto noroeste destaca-se: um dragão de cinco cabeças, elevando-se de dentro de um vulcão em erupção. Outros dragões, que parecem ofuscados pela monstruosidade de cinco cabeças, reúnem-se a seu lado. Um baú pequeno de madeira ornado em prata e incrustado de pérolas jaz no chão, no canto, diante da escultura do dragão monstruoso.

O dragão de cinco cabeças é Tiamat, e o vulcão é o Poço dos Dragões, onde o Culto do Dragão pretende trazer Tiamat para o mundo. O Poço dos Dragões fica localizado no extremo norte das Montanhas do Pôr-do-sol. A maioria dos personagens deve reconhecer Tiamat de contos populares e sabem que ela foi banida para os Nove Infernos há muito tempo, e está presa lá. Não há nenhuma maneira de dizer, a partir das esculturas, onde o vulcão está localizado ou saber se a imagem esculpida está destinada a ser uma previsão de eventos a vir ou apenas uma metáfora do nascimento da rainha dos dragões malignos.

O baú está trancado e possui uma armadilha; consulte “Armadilha de Ácido” abaixo para obter detalhes. Personagens podem abri-lo com a chave da área 11, ou a fechadura pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 10. Entretanto, a menos que o teste de Destreza seja 15 ou superior, ele dispara a armadilha quando o baú é aberto.

Se os personagens gastarem 10 minutos ou mais estudando as esculturas, eles podem aprender duas coisas. Primeiro, os dragões negros estão sobre representados. Quase metade dos dragões mostrados parecem ser dragões negros. A oradora da anciã Rezmir os favorece sobre todos os outros tipos. Segundo, uma pesquisa detalhada, juntamente com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10, mostra que muitas das esculturas de dragão negro possuem buracos em suas bocas.

Uma passagem no canto sudoeste da câmara do santuário leva a uma rampa que sobe 9 metros até a área 11. Uma escada de corda está fixada na parte superior; um tapete cobre a abertura.

ARMADILHA DE ÁCIDO

Os buracos na boca dos dragões são bocais de uma armadilha que borrija uma névoa ácida. A armadilha possui dois gatilhos. O primeiro está sob o baú no canto noroeste. Se o baú for movido, a armadilha dispara. O segundo fica no próprio baú. Se sua abertura for forçada ou se a tranca for aberta inadvertidamente (um resultado de Destreza 14 ou menor), a armadilha dispara.

Vocês ouvem um estalo vindo de baixo do baú, seguido por um som de assobio como o de dezenas de cobras sibilando ou como o som de líquido se deslocando através de tubos abertos. Um momento depois, um líquido é borrijado para fora de dezenas de minúsculos buracos nas paredes e no teto. Onde quer que espirre no chão, a umidade nas pedras borbulha e faz fumaça. Em instantes, a câmara fica repleta com a névoa ácida.

Todos na câmara precisam ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou receberão 2d6 pontos de dano ácido a partir do ácido pulverizado sobre si (metade do dano em um sucesso). Entretanto, o perigo real do ácido não é para a pele dos personagens, mas para seus pulmões. Todos também precisam ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou receberão 2d8 pontos extra de dano ácido. Os jogadores que declararem imediatamente que seus personagens estão cobrindo seus rostos e saindo da câmara o mais rápido possível, e que estão tentando não inalar o vapor ácido, possuem vantagem em seus testes de resistência de Constituição.

TESOURO

O baú contém alguns dos itens escolhidos do saque feito durante os recentes ataques do culto. Mondath persuadiu Rezmir a deixá-la mantê-los, e prometeu levá-los com ela quando viajasse para o norte, para a cerimônia no Poço dos Dragões. Na verdade, ela queria algo para levar consigo se algo desse errado (ela nunca mencionou essa última parte para Rezmir). No interior do baú existem um colar de pérolas (300 po), um anel de ouro e safira (900 po) e uma bolsa contendo meia dúzia de pedras preciosas magistralmente cortadas e polidas (100 po cada). O anel e o colar de pérolas foram retirados de Ninho Verde e seriam reconhecidos por qualquer um da cidade, mas as pedras vieram de outro lugar e seria difícil de identificá-las. Se os itens de Ninho Verde forem devolvidos, seus proprietários vão pagar uma recompensa no valor de 25 por cento do seu valor (300 po).

10. BERÇÁRIO DE DRAGÕES

Esta câmara possui três ovos que Rezmir esperava eclodir em uma nova ninhada de dragões. Eles não eclodiram ainda, mas o farão muito em breve, e é por isso que Rezmir não estava disposta a movê-los quando o acampamento partiu. Em vez disso, ela os deixou sob os cuidados de Mondath e dos kobolds. A câmara é escura; os kobolds apagaram as luzes quando ouviram a luta na área 9.

A câmara que se abre na parte inferior da escada é imensa. Uma ampla borda percorre a parede esquerda e abre-se em um fosso à direita. Muitas estalactites descem do teto, e o som de água pingando ecoa continuamente.

A parte inferior da sala (10A) fica a 4,5 metros abaixo da borda. Degraus de madeira foram construídos até o andar inferior. Como na sala 7, os degraus são cercados por uma grade de ferro robusta, com uma porta na parte inferior. A chave para o portão foi pendurada em um gancho na parede oposta ao topo da escada. Tão logo personagens avancem para a sala até o topo da escada, eles são atacados pelos kobolds escondidos em 10B. Consulte a descrição para mais detalhes.

A partir da borda, os personagens podem apenas distinguir as formas dos grandes ovos (cada ovo possui quase 1 metro de altura) na escuridão abaixo. A caverna se estende para a escuridão além do alcance da luz. Eles precisam descer as escadas e explorar a área diretamente para descobrir toda a sua extensão. Personagens que estejam ao longo da borda podem discernir muitas manchas grandes e escuras no chão

áspero na base da borda, mas o que as causou não é aparente.

10A. OVOS DE DRAGÃO NEGRO

Esta área é quente e úmida. Depois de os personagens olharem atentamente para o chão, eles podem determinar que as manchas são sangue, e algumas delas são frescas. Elas vêm da carne que os kobolds atiram para baixo aqui.

Amontoados nas sombras nas bordas mais distantes da sala ou por trás das colunas naturais são dois **dragonetes de guarda** treinados para proteger os ovos de dragão. Eles não atacam assim que personagens passam pelo portão, mas esperam até que tenham adentrado a câmara. A primeira prioridade dos dragonetes é proteger os ovos. Sua segunda prioridade é ficar entre os invasores e os degraus para impedir que eles escapem. A menos que personagens desçam em 10A sem usar as escadas, eles desencadeiam o ataque dos kobolds antes de explorar esta área.

Misturados entre as estalactites perto do canto sudeste da sala jaz um **estrangulador** incomum que é capaz de falar comum. Ele não ataca os kobolds ou os dragonetes de guarda porque os kobolds o alimentam com a carne estragada que os dragonetes de guarda não comem. Se for atacado, ele revida (e é muito perigoso para personagens de 3º nível). Ele pode atingir qualquer parte da área 10 com seus tentáculos, e também pode se mover com deslocamento de 3 metros. Entretanto, no momento, ele está com a barriga cheia e curioso sobre os estranhos, portanto não está avesso a conversar. Sua única preocupação real é comida. Se lhe for dito sobre o estoque de carne na área 6 e alguma lhe for trazida como prova, ele permite que os personagens tratem de seus negócios enquanto se afasta rastejando para investigar a despensa.

Três ovos de dragão estão espalhados por toda a área. Cada um possui cerca de 1 metros de altura e pesam 70 quilos. Dois deles são fáceis de detectar apenas andando através da sala com uma fonte de luz. O terceiro está escondido em uma pilha de pedras de cor semelhante, por trás de uma das colunas, tornando-o fácil de passar despercebido. Quando os personagens procurarem na sala, faça com que todos realizem um teste de Sabedoria (Percepção). Apenas um personagem que tirar 15 ou mais percebe o ovo em seu ninho camuflado. Olhando para um ovo de dragão, um personagem pode determinar a cor do dragão com um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 10.

Se os ovos forem deixados aqui, eles eclodem em menos de uma semana. Se forem levados, o tempo de eclosão depende de como são armazenados e tratados. Longe de um ambiente quente e úmido como esta câmara, o seu progresso para até que estejam novamente em uma incubadora adequada. Os dragões podem ser mortos facilmente se os ovos forem

esmagados, triturados ou perfurados. Se um ovo for forçado a abrir, o dragão infante luta para respirar, chora e se contorce como um bebê humano por alguns minutos e depois morre.

10B. KOBOLDS ESCONDIDOS

O piso dessa área fica a cerca de 3 metros abaixo da borda. Os quatro **kobolds** que cuidam dos ovos se esconderam nesta depressão quando ouviram a luta irromper na área 9. Quando os personagens se aproximarem a menos de 7,5 metros da borda com vista para 10B (quando ficam em linha com o topo das escadas para 10A), dois kobolds atiram bombas de cola e os outros dois lançam bombas incendiárias. Eles fazem o mesmo na rodada seguinte. Então, esperam uma ou duas rodadas, se possível, enquanto o estrangulador na área 10A arrasta personagens com seus tentáculos, os morde ou os joga 6 metros para os dragonetes de guarda.

Bomba de Cola. Cada criatura dentro de 3 metros do ponto alvo da bomba deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 11 ou será contida. O alvo ou outra criatura dentro do alcance da bomba pode usar uma ação para fazer um teste de Força CD 11 para se libertar; se o teste for bem-sucedido, o efeito sobre o alvo se encerra.

Bomba Incendiária. Cada criatura dentro de 3m do ponto alvo da bomba precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 11 ou receberá 4 (1d8) pontos dano de fogo (metade do dano em um sucesso).

Se tudo isso falhar, os kobolds sobem sua escada improvisada e atacam com suas espadas curtas.

11. CÂMARA DE FRULAM MONDATH

Frulam Mondath (ver apêndice B) mudou-se para essa câmara simples, mas confortável, quando o acampamento foi abandonado. Se nenhuma luta ocorreu com os guardas na área 12 e os personagens entrarem nesta câmara vindos da área 9, então Mondath está aqui quando chegarem. Guardas na área 12 ouvem tudo o que acontece nesta câmara e respondem obedientemente.

A câmara tem uma escrivaninha com um banco, diversas mesas com livros e papéis, e um espelho em



DRAGONETE DE GUARDA

um suporte de chão. A luz vem de duas lamparinas a óleo. Tapetes espessos cobrem completamente o chão, incluindo uma passagem aberta que desce para a área 9. Uma escada de corda está fixa na borda da passagem para subir e descer, mas nada marca a posição do buraco de 1 metro de largura, coberto por tapetes. A ligeira depressão que a abertura causa no tapete pode ser notada com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10. Se alguém pisar na abertura sem saber que ela está lá, o personagem deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 10. Um sucesso significa que o personagem pula para fora do tapete antes de cair pelo buraco, ou agarra o topo da escada na borda da abertura; um falha significa que o personagem despenca 9 metros até a área 9, recebendo 3d6 pontos de dano de concussão devido a queda.

Espalhado e aberto sobre uma das mesas há um mapa simples da área dos Campos Verdes mostrando as aldeias e vilas que o culto atacou e saqueou. Uma seta está desenhada a partir dos Campos Verdes em direção a oeste e à cidade de Beregost, no Caminho do Comércio, onde a seta vira para o norte. Uma folha de papel que está coberta com algarismos em colunas contém a nota, "Tudo deve ser carregado para o norte, para Naerytar. Rezmir nos permitiu manter algumas pérolas, um anel e um punhado de pequenas pedras". Outros papéis são de menor interesse; a maioria deles têm poesias horrorosas sobre dragões.

A câmara menor, fora da principal, contém uma cama, um baú contendo as roupas de Mondath e um segundo baú contendo uma chave para o baú na área 9 e os privilégios que Mondath ganhou do Culto do Dragão. Com estas insignias, uma pessoa (de preferência uma humana, mas a roupa pode ser ajustada para um homem) pode ser equipada como um Portador do Púrpura. É importante notar que cada traje de Portador do Púrpura é semelhante, mas único, então altos membros do culto são propensos a reconhecer este traje como sendo de Mondath. Quando eles notarem que a pessoa trajando não é Mondath, ou se souberem que ela está morta, é garantia que algum alarme irá soar.

DESENVOLVIMENTO

Se uma briga irromper na área 12 e quatro dos guardas daquela câmara recuarem para defender Mondath, a reação dela fica a sua escolha. Se a luta no alojamento pesar para os personagens, ela pode decidir confrontá-los aqui. Se os atacantes partirem pra cima dos guardas antes de atacá-la, Mondath pode recuar pela abertura para a área 9 e unir forças com Fúria-Ciana, ou mesmo fugir da caverna. Ela dedicou sua vida ao Culto do Dragão, mas não está tão ansiosa assim para morrer por ele. Mondath sabe que o Culto está acumulando tesouros no norte e que Rezmir falou muitas vezes sobre Tiamat, mas isso é somente parte de um plano maior.

12. ALOJAMENTO DA GUARDA

Os guardas que ficaram para trás com Mondath utilizam esta câmara como seu alojamento. Eles mantêm uma vigília constante na entrada área 1, e os outros - três **guardas** e oito **cultistas** - estão aqui, dormindo ou relaxando. Se a luta contra os guardas da área 1 for levada para perto da passagem para a área 12, jogue um d20; os guardas aqui investigam o

som em uma jogada de 12 ou mais. Caso contrário, eles ficam aqui, principalmente alheios ao que está acontecendo em outros lugares.

Se os personagens entrarem nesta câmara vindos da área 2, os guardas reagem rapidamente. Dois dos guardas e cinco dos cultistas lutam contra os personagens aqui, enquanto um guarda e três dos cultistas recuam para a área 11 para proteger Frulam Mondath.

TESOURO

As bainhas dos guardas estão decoradas com motivos draconícos. Elas valem cerca de 5 po cada. Elas não fazem parte "uniforme" do Culto do Dragão, mas usar uma destas bainhas poderia dar credibilidade a um personagem ao tentar se passar por um cultista. Por exemplo, você pode conceder um bônus de +1 em testes de Carisma feitos para enganar ou influenciar cultistas. Além de seu equipamento, os guardas possuem moedas e pequenas joias no valor total de 120 po.

13. ARMAZÉM DO TESOURO

Esta câmara está agora quase vazia, exceto por algumas caixas viradas, itens quebrados, moedas espalhadas, pequenas gemas que foram deixadas para trás durante a evacuação apressada, e um **cultista** que está dormindo profundamente no chão depois de consumir várias garrafas de vinho. Ele não acorda por nada menos do que uma agitação vigorosa, e vai demorar várias horas antes que esteja coerente. Todos os itens descartados nesta sala tem um valor total de apenas 16 po.

RECOMPENSAS

Prêmio EXP padrão para os inimigos derrotados. Esse episódio inclui muitos desafios além das lutas, e personagens devem ser recompensados por superá-los. Os prêmios listados abaixo são apenas recomendações; ajuste-os como achar melhor. Os personagens podem alcançar o 4º nível até o final do episódio, mas não é essencial que eles o façam.

- Se você estiver usando a regra de marco de experiência, os personagens chegar ao 4º nível.
- Por localizar e desarmar armadilhas: 100 EXP por armadilha.
- Por oferecer a carne ao estrangulador ao invés de combatê-lo até a morte: 1.800 EXP (valor padrão de EXP do estrangulador).
- Por cada ovo de dragão destruído ou levado: 250 EXP.
- Por destruir ou pegar apenas dois ovos de dragão: 500 EXP.

Com o centro de incubação de dragões destruído e os cultistas todos mortos, os personagens devem se dirigir para Elturel e seu encontro com Leosin Erlanthar e Ontharr Frume. Eles podem optar por seguir as trilhas das carroças ao invés disso. As carroças seguem o curso mais ou menos definido pelo mapa encontrado na câmara de Mondath: oeste, para Beregost, depois para o norte ao longo do Caminho do Comércio. Eles têm, pelo menos, a vantagem de um dia inteiro sobre os personagens, e possivelmente mais, dependendo de como os personagens passaram o tempo em Ninho Verde antes de voltar para o platô.



EPISÓDIO 4: NA ESTRADA

O tesouro roubado dos Campos Verdes está sendo levado para o norte pelo Caminho do Comércio, escondido em carroças não identificadas que fazem parte do tráfego mercante regular desta estrada bem frequentada. Os heróis devem descobrir para onde todo o fruto destes saques está indo, o que significa realizar uma viagem longa e cheia de perigos, para o norte.

Os personagens devem viajar a partir do acampamento abandonado do culto, a sudeste de Ninho Verde, até a cidade de Elturel, no rio Chionthar. Sua rota os leva de volta até Ninho Verde, onde podem devolver quaisquer bens roubados que recuperaram do culto e se recuperarem de seus ferimentos. Colinda-Noite cumprimenta os personagens com alegria e respeito. Ele diz que antes de Leosin Erlanthar deixar a cidade, ele comprou cavalos e equipamento de equitação para os personagens acelerarem sua jornada até Elturel. Os cavalos são mantidos nos estábulos até que os personagens estejam prontos para partirem para Elturel; todos os seus custos são pagos.

A cavalo, os personagens podem viajar os 320 quilômetros que separam Ninho Verde de Elturel em cerca de seis dias. Eles fazem a viagem sem incidentes, a menos que você jogue um encontro ou dois para apimentar a viagem ou para aumentar os seus totais de EXP. Encontros com bandidos, clãs de humanoides e monstros errantes são apropriados nas extensões indomáveis dos Campos Verdes.

ELTUREL

Elturel, uma cidade grande e organizada, com vista para o Rio Chionthar, cheia de comerciantes, ribeirinhos e um mercado dos agricultores. Sua característica mais marcante é uma luz brilhante mágica que paira acima de si, iluminando-a dia e noite. Esta luz é dolorosa para mortos-vivos e é visível de quase todos os cantos do Elturgard (dos quais Elturel é a capital), parecendo de longe como uma estrela ou um sol distante.

Quando os personagens se encontram com Ontharr Frume, eles percebem que ele é um bem-humorado paladino de Torm, o deus do heroísmo e bravura. Ele é um homem de ação que ama piadas e brincadeiras, uma bebida forte e uma desordem amigável.

Se os personagens perguntarem por Leosin Erlanthar quando chegarem a Elturel, nenhum dos moradores os conhece. Se perguntarem por Ontharr Frume, qualquer um pode encaminhá-los para o “quartel-general” da facção de Frume, a Ordem da Manopla, localizada em uma taverna chamada Um Par de Galhadas Pretas. Se os personagens chegarem dentro de dez dias da partida de Erlanthar de Ninho Verde, o monge ainda está lá com seus discípulos.

Você pode fazer uso de muito ou pouco tempo nas interações em Elturel, como você e seus jogadores preferirem. É garantido que os personagens passarão um bom tempo na companhia de Frume, desde

que considerem beber continuamente, realizarem quedas-de-braço, participarem de concursos de equitação e participarem de treinos de luta e de armas como sendo passar um bom momento. Se os jogadores não acharem isso, Erlanthar encontra um momento de silêncio para garantir que os personagens entendam que impressionar Frume com suas proezas, sua honestidade e sua conduta é mais do que seu interesse a longo prazo. Os personagens podem dar uma impressão positiva a Frume ao ganhar alguns concursos (resolvido rapidamente com testes resistidos de perícia ou de habilidade), ou lutarem em partidas contra seus soldados, ou narrando contos divertidos de suas façanhas durante a incursão durante o ataque a Ninho Verde, no acampamento dos invasores e nas cavernas dos dragões.

A ORDEM DA MANOPLA

No final da noite, no dia em que Frume foi adequadamente impressionado pelos personagens, ele envia um de seus escudeiros a convocá-los para uma reunião em uma sala privada da taverna.

O escudeiro de Frume mostra a vocês um espaço privado fora da sala comunal da taverna e fecha a porta quando sai. Esperando por vocês na sala estão o paladino humano de ombros largos, o monge Leosin e muitas jarras de vinho vermelho escuro. O rosto do paladino revela uma expressão séria, ao contrário de seu habitual semblante sorridente.

“Meus amigos, temos um assunto importante para discutir. Neste ponto, vocês sabem quase tanto sobre ele quanto nós, e graças a vocês, nós sabemos hoje o dobro do que sabíamos uma dezena atrás. Algo podre está acontecendo. Nós não temos nenhuma organização formal para se opor a estes patifes – não ainda, pelo menos. Estamos trabalhando nisso. E precisamos de pessoas como vocês, que sabem como e quando lutar, e como e quando manter a cabeça baixa e observar. Não podemos prometer-lhes qualquer coisa, exceto longos dias cheios de perigo e estresse, mas o que poderia ser melhor do que isso, hein?”

Ontharr Frume e Leosin Erlanthar, junto com um punhado de outros líderes interessados e estudiosos ao longo da Costa da Espada, estão nos estágios iniciais de organização contra o Culto do Dragão.

A organização de Erlanthar são os Harpistas. Os personagens podem ter ouvido falar dos Harpistas mais velhos, mas é improvável que saibam muito mais sobre o grupo secreto além do que ouvem geralmente através de rumores: que os Harpistas são dedicados a promover a igualdade e a justiça, e em manter o poder fora das mãos daqueles que não o merecem. Erlanthar explica que os Harpistas são vagamente organizados; os agentes estão autorizados a uma ampla liberdade de ações.

Ontharr Frume representa a Ordem da Manopla. Sua ordem compartilha muitos dos princípios dos Harpistas, mas as duas organizações são muito diferentes. A Ordem da Manopla enfatiza a fé, vigilância e luta constante contra as ameaças do mal. Muitos de seus membros são clérigos e paladinos, mas a ordem congratula-se com alguém que compartilhar seus ideais. Disciplina é a chave, e a ordem é distintamente mais estruturada e hierárquica que os Harpistas.

A principal preocupação de ambos os grupos é o Culto do Dragão. No passado, o culto foi mais ativo para o leste e era focado na criação de dracoliches. Sua mudança para a Costa da Espada e nova ênfase sobre os dragões vivos e sobre Tiamat são motivo

de preocupação. O culto está em movimento e é até grande; a Ordem da Manopla, os Harpistas e um terceiro grupo aliado conhecido como o Enclave Esmeralda quer frustrar os planos do culto.

Nesta reunião, Frume e Erlanthar estão oferecendo aos personagens a chance de participar de suas facções. Nesta fase inicial, não há remuneração para os membros e não há posto oficial. O que eles podem oferecer é a ajuda e o apoio de outros membros e aliados, que estão espalhados de Nashkel e Forte da Vela, ao sul, até Inverno Remoto e Mirabar, ao norte. Os cavalos que Erlanthar organizou para os personagens são apenas um pequeno exemplo do auxílio que os Harpistas e a Ordem da Manopla podem proporcionar.

Harpistas podem ser reconhecidos pelo símbolo do grupo: uma harpa de prata aninhada entre as pontas de uma lua crescente. Algumas pessoas usam o símbolo abertamente, outros o mantêm escondido. Erlanthar veste o seu como um medalhão em volta do pescoço quando está certo de que não está caminhando para uma situação de cativo em potencial – às vezes abertamente e às vezes escondido. Os membros da Ordem da Manopla usam seus símbolos sagrados abertamente (o de Frume é a mão direita de Torm). O símbolo universal da ordem é uma luva segurando uma espada pela lâmina. Frume usa tal símbolo em um pingente em volta do pescoço, escondido debaixo de sua barba.

Personagens não precisam aderir a qualquer facção, mas há vantagens em fazê-lo e não há desvantagens



ONTHAIR FRUME

reais. Mesmo se os personagens não concordarem em participar, Frume e Erlanthar tentam alistar sua ajuda no rastreamento dos carregamentos do culto.

A MISSÃO

Graças aos personagens, os Harpistas agora sabem que o culto está acumulando tesouro e o está enviando para o norte. Onde exatamente este tesouro está indo e o que o culto planeja fazer com ele são as próximas duas perguntas que precisam de resposta. Frume e Erlanthar gostariam que os personagens se juntassem à caravana do culto e os acompanhassem na viagem. Eles poderiam ser contratados como guardas – se não pelos mestres de caravana do culto, então por outros comerciantes que estejam viajando na mesma direção, ao mesmo tempo. Comerciantes de diferentes companhias geralmente se juntam para formar caravanas maiores para segurança. Frume tem contatos entre os muitos comerciantes da região e é certo que ele possa arranjar um trabalho.

O tempo é um problema. As trilhas que deixaram o acampamento dos cultistas e o mapa da câmara de Mondath indicam que as carroças estavam indo para o oeste para pegar o Caminho da Costa, onde virariam para o norte, para Bereghost e Portal de Baldur, uma viagem de cerca de 880 quilômetros. As carroças levariam de vinte e cinco a trinta dias para concluir a viagem, dependendo das condições. As carroças saíram, pelo menos, um dia antes do retorno dos personagens ao acampamento, e estes provavelmente passaram um dia todo explorando o acampamento abandonado e limpando o berçário de dragões. Voltar a Ninho Verde, descansar e viajar para Elturel conta como mais oito a dez dias. A não ser que os personagens caminhem até Elturel ou descansem durante dias em Ninho Verde antes de irem para o norte, eles devem ter, pelo menos, dez a quinze dias de vantagem antes que as carroças do culto cheguem Portal de Baldur.

O Rio Chionthar corre diretamente de Elturel até Portal de Baldur. Um navio à vela pode fazer essa viagem à jusante em cerca de três dias se ele atracar durante a noite por segurança, ou dois, se correrem o risco de navegar durante a noite à luz de lamparinas. Frume já preparou tal barco para sair na madrugada do dia seguinte. Eles também são auxiliados com 50 po cada para cobrir as despesas durante a viagem.

Se os personagens recusarem esta missão, Frume faz algumas observações sobre como eles não são as pessoas que se pensavam ser, e deixa a reunião mais do que um pouco irritado. Erlanthar permanece e faz mais um apelo ao seu senso de honra e dever. Se os personagens ainda declinarem, ele coloca a mão dentro da túnica e tira uma bolsa de couro macio, que entrega a um dos personagens. Dentro há um magnífico rubi valendo 1.200 po. Ele explica que se aceitarem a missão, este rubi estará esperando por eles nas mãos de um agente dos Harpistas em Águas Profundas.

Naquela noite, Frume observa que os personagens devem estar todos equipados com roupas e equipamentos novos, e até mesmo novas armas, se quiserem. Ele sugere que mudem sua aparência, tanto quanto possam, de forma simples, para reduzir as chances de qualquer um que tenham encontrado no acampamento do culto os reconhecer.

A viagem rio abaixo para Portal de Baldur é rotineira, independentemente se durar três ou dois dias. Os personagens podem levar seus cavalos no barco, se o desejarem. Os cavalos não vão gostar, mas eles aguentarão.

PORTAL DE BALDUR

Portal de Baldur é um movimentado centro de comércio, com mercadorias provenientes do norte e do sul, vindas em carroças pelo Caminho do Comércio e por navio pelo Mar das Espadas, e do leste ao longo do rio Chionthar e de Cormyr e Sembia. Portal de Baldur fica situada em uma ribanceira proeminente junto ao rio, com vista para um excelente porto natural. Ela é dividida em três segmentos distintos: Cidade Alta, onde os cidadãos mais ricos e mais influentes vivem e onde mercado da cidade (o Largo) fica localizado; Cidade Baixa, que circunda o porto e onde a maioria dos comerciantes da cidade vive e conduzem seus negócios; e a Cidade Externa, que se encontra fora das muralhas e onde a maioria dos trabalhadores da cidade reside em condições que variam de superpopulosa, mas limpa, até esqualida.

Dependendo do tempo, os personagens podem ter apenas alguns dias para esperar em Portal de Baldur, ou até uma dezena. A maior parte desse tempo deve ser gasto entrando em contato com um comerciante recomendado por Frume e tratando dos assuntos para que possam identificar as carroças do culto quando elas chegarem.

O contato de Frume é um comerciante humano chamado Ackyn Selebon. Ele opera um negócio de equipagem na Cidade Externa, ao norte da muralha da cidade, em um bairro chamado Portão Negro. Lá, ele vende todo o material necessário para o transporte fretado à longa distância: carroças, cordas, redes, graxa, correntes, rodas e coisas do tipo. Sua loja também repara carroças. Ele não está diretamente envolvido na contratação de guardas para caravanas, mas sabe quem são essas pessoas. Com ele para atestar os personagens, eles não devem ter problemas em serem contratados como guardas para uma caravana para o norte, mas ele não pode dar-lhes trabalho para um comerciante específico.

CONTRATAÇÕES EXTERNAS

Portal de Baldur não permite carroças, animais de carga, cavalos ou até mesmo cães dentro da cidade. As ruas são tão estreitas, íngremes e escorregadias devido à chuva frequente, que as carroças pesadas seriam uma ameaça. Esta é realmente uma das razões pelas quais Portal de Baldur é um centro comercial movimentado: bens transitam pela cidade de norte a sul, por exemplo, sendo desembarcados na Cidade Externa a leste do muro, carregados através da cidade por estivadores a pé, e recarregados em diferentes carroças ao norte da cidade para o resto de sua viagem. Nenhuma estrada, convenientemente, atravessa a cidade – uma situação que os intermediários em lucro, situados nos portões, trabalham duro para manter. A maioria dos comerciantes acha mais fácil vender suas cargas para os intermediários e comerciantes de consignação quando chegam a Portal de Baldur, e depois comprar uma nova carga de mercadorias exóticas vindas de algum lugar distante, e virarem-se e voltarem para casa, onde podem revender os novos produtos com lucro.

Assim como as carroças, guardas raramente fazem uma viagem contínua através de Portal de Baldur. Os guardas para caravanas indo para o norte são normalmente contratados em Portão Negro, onde as carroças começam sua jornada. Selebon diz aos personagens que se frequentarem qualquer das tavernas ou bares de tenda perto de sua loja, com certeza verão todo o tráfego para norte. Eles não devem hesitar em usá-lo como uma referência em potencial se algum empregador pedir por uma.

A viagem para o norte a partir de Portal de Baldur é árdua, por isso os comerciantes viajam juntos por segurança. Cada comerciante contrata guardas de

forma independente, mas a crença comum é que se todo mundo contrata dois ou três, e se carroças suficientes viajarem juntas, a caravana está bem protegida.

Dentro de alguns dias (a espera fica a sua escolha, assim como o tempo para a chegada da carga vinda do acampamento), os personagens notam as pessoas que reconhecem do acampamento do culto no planalto. Rezmir, sendo uma meio-dragão, não pode viajar abertamente em Portal de Baldur; ela seria atacada por uma multidão. Entretanto, a elite rica da cidade muitas vezes viaja pelas ruas em palanquins cobertos por cortinas, tanto para conforto quanto privacidade. Rezmir faz o mesmo. Quando os personagens detectam rostos familiares do acampamento do culto, os cultistas estão carregando ou acompanhando o palanquim onde Rezmir está. Eles têm um vislumbre dela através de uma cortina que se mexe brevemente, se estiverem atentos.

Rezmir e seus guarda-costas chegam até o pátio de Selebon para comprar cinco carroças e suprimentos (tendo vendido as outras carroças ao sul da cidade). Uma vez que estejam equipados, carregadores locais embalam as mercadorias e suprimentos nas carroças, cobrindo-as com lona e as laçando.

Depois de os personagens terem identificado as carroças dos cultistas e visto seus arranjos, eles devem facilmente conseguir serem contratados como guardas. Eles podem se candidatar a trabalhar para os cultistas se se sentirem imprudentes, mas outros comerciantes estão fazendo os mesmos preparativos para sair no dia seguinte. Selecione qualquer um da lista de mercadores e viajantes para ser um empregador em potencial. Cada personagem faz um teste de Carisma (Persuasão) ou Força (Atletismo) para ser selecionado, o que preferirem. Confira os resultados abaixo.

CONTRATAÇÕES EXTERNAS

d20	Resultado
0-5	Ninguém está interessado em contratar o personagem, mas ele ou ela pode acompanhar como viajante. Guardas geralmente desistem ou morrem na estrada, e um reposicionamento pode vir a ser chance de contratação.
6-10	Contratado como um guarda simples por 5 po por dezena, além de comida e outras despesas na estrada.
11-15	Contratado como sargento por 8 po por dezena, além de comida e outras despesas na estrada.
16+	Contratado como guarda-costas por 10 po por dezena, além de comida e outras despesas na estrada.

Todas as contratações são para a viagem até Águas Profundas. Sargentos são contratados para gerir de dois a cinco outros guardas. Guarda-costas são contratados para ficar perto de seu empregador e protegê-lo contra danos.

COMPANHEIROS DE VIAGEM

Durante o curso desta viagem, os personagens terão a oportunidade de encontrar uma gama de pessoas de toda Faerûn. Comerciantes, mercenários, peregrinos, estudiosos, ladrões e exploradores, todos se misturam no grande Caminho do Comércio.

PERSONAGENS NÃO JOGADORES IMPORTANTES

Dois PdMs que se juntam à caravana durante a viagem são especialmente importantes: Azbara Jos e Jamna Prata-Reluzente. Ambos se juntam à caravana no Vau da Adaga, a cerca de 190 quilômetros ao sul de Águas Profundas e último local onde a caravana faz um descanso de um dia inteiro. Eles não estão viajando juntos; estejam em Vau da Adaga ao mesmo tempo é coincidência.

Azbara Jos (consulte o apêndice B para estatísticas) é um humano, Mago Vermelho de Thay. Magos Vermelhos são amplamente detestados e suspeitos, então ele tem o trabalho de disfarçar sua filiação a esse grupo ao sempre vestir um gorro de lã com aletas na orelha e pescoço para cobrir sua cabeça raspada e tatuada. Não é um disfarce especialmente eficaz; personagens que fizerem um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15 notarão as bordas das tatuagens que espreitam para fora do gorro. Entretanto, muitos thayanos possuem cabeça raspada e tatuada, mas apenas alguns são Magos Vermelhos. Incontáveis thayanos fugiram de seu país quando o lich Szass Tam assumiu o controle, portanto eles não são totalmente estranhos na Costa da Espada. Se questionado, Jos afirma ser apenas mais um thayano expatriado tentando encontrar refúgio enquanto seu país é controlado por monstros mortos-vivos. Na verdade, exceto a negação de que é um Mago Vermelho, tudo isso é verdade.

Jos compra espaço a bordo de uma das carroças do culto, embora eles tenham afastado todos os outros que buscavam emprego no início da viagem. Ele não se mistura com os outros viajantes e raramente fala com alguém, exceto o homem que parece ser o líder dos cultistas.

Jamna Prata-Reluzente (consulte o apêndice B para estatísticas) é uma gnomia membro de uma organização secreta chamada Rede Negra, também conhecida como Zhentarim. Exteriormente, a Rede Negra fornece mercenários e outras formas de músculo para alugar. Informalmente, ela é conhecida como uma sociedade criminosa semelhante a uma guilda de ladrões ampliada. Secretamente, seus líderes buscam estender seus dedos sombrios em cada sala de trono e governar as câmaras de conselho em toda Faerûn. Tal como os Harpistas, os Zhentarim também estão cientes de que o Culto do Dragão está em movimento, e precisam saber os planos do culto, para que possam impedi-los de interferir com os próprios planos do Zhentarim, além de, talvez, aproveitar as possibilidades de pilhagem.

É por isso que Prata-Reluzente se junta à caravana. Espiões da Rede Negra descobriram que o culto está movendo mercadorias para o norte e, assim como os personagens, ela recebeu a tarefa de descobrir o que eles estão transportando e para onde estão indo. Aqueles acima dela consideraram seriamente acabar com a caravana ao disfarçar mercenários de bandidos, saquear as carroças e torturar membros do culto para obter a informação desejada. Felizmente para os personagens, Prata-Reluzente convenceu seus superiores a darem a ela uma chance de descobrir a verdade de uma forma menos sangrenta. Se ela não aparecer com algo útil no momento em que a caravana chegar a Águas Profundas, ela vai colocar em ação o plano B – o que envolve assassinato em massa.

Apesar do imenso abismo entre suas perspectivas, a Rede Negra e os Harpistas têm um inimigo comum, e este os está empurrando para uma aliança improvável. Prata-Reluzente é a antítese de um herói – ela é egoísta, uma ladra habilidosa e mentirosa, e está disposta a matar qualquer um que esteja entre ela e seu objetivo.

OUTROS PERSONAGENS NÃO JOGADORES

Esta lista de vinte PdMs é fornecida para quando você precisar de um rapidamente. Você pode, obviamente, alterar quaisquer detalhes sobre eles como desejar. Use-os para dar volume à caravana, de modo a apimentar a viagem, dando vida a ela, e, para dar aos

personagens pessoas para gostar e proteger, ou não gostar e brigar, ao longo do caminho.

Achreny Ulyeltin (Humano Mercador). Ulyeltin é um mestre de caravana independente, comandando duas carroças nesta viagem. Ambas estão transportando peles curadas e couros não curados. Ele é um homem rude, sem um traço de civilização. Ele não é hostil, apenas malcheiroso, vulgar e totalmente sem maneiras. Por outro lado, seu segundo cocheiro e outros dois trabalhadores são perfeitamente agradáveis.

Aldor Urnpoleshurst (Humano Jurista). Jurista por formação, mas um gambá por natureza, Urnpoleshurst está se mudando de Portal de Baldur para qualquer lugar que não seja Portal de Baldur. As fofocas em torno da caravana é que ele foi expulso por causa de um escândalo, e é difícil não acreditar nisso. Ele suspeita de todos e faz acusações ultrajantes com a queda de um chapéu.

Beyd Sechepol (Meio Elfo Mercador). Ales e outras cervejas são tão comuns que não há necessidade de se gastar muito dinheiro arrastando-as a longas distâncias. Mas é isso o que enche a carroça de Sechepol. Ele faz seu dinheiro na estrada, vendendo seus estoques para companheiros de viagem na caravana. Ele é diplomático e tem um dom para neutralizar argumentos para satisfação de todos antes que eles aumentem até a violência, mas é descuidado sobre o equipamento e cavalos – uma falha que pode causar atrito com aqueles que odeiam ver um cavalo maltratado por descuido.

Edhelri Lewel (Elfa da Lua Mercadora). A carroça de Lewel está carregada com madeiras exóticas da selva de Chult para que os mestres carpinteiros e marceneiros de Águas Profundas as transformem em mobiliário requintado. Ela é exatamente o oposto do Beyd Sechepol no temperamento: impaciente com as pessoas, mas exigente sobre sua carroça e seus animais.

Eldkin Agetul (Anã do Escudo Guarda). Agetul fez esta viagem várias vezes antes e nunca hesita em jogar a sua experiência na cara dos outros. Ela é uma perfeccionista, e quer que os outros a conheçam.

Enom Tobun (Halfling Pés Leves Cocheiro). Tobun tem conduzido carroças de mercadorias por toda Faerûn nos últimos quarenta anos, de Águas Profundas até Porto de Calim e de Portal de Baldur a Colina Longínqua. Ele é uma fonte de histórias e lendas, mas é impossível distinguir a verdade da ficção em seus contos. Se alguém o desafiar a revelar a verdade de uma história, ele aumenta os argumentos, e então fica mal-humorado e vingativo. Enquanto um viajante estiver explorando o lado bom de Tobun, ele é um maravilhoso companheiro de viagem.

Imsa Verde (Humana Viajante). A razão por trás do nome = de Imsa é óbvia: ela é verde da cabeça

aos pés. Sua pele, cabelo, olhos, unhas, dentes – tudo nela é verde. Ela admite que está viajando para Águas Profundas em busca de um remédio para sua condição. A coloração não parece incomodá-la, mas ela fica perturbada se alguém perguntar como veio a ficar assim. Ela é amigável, até tranquila, desde que a conversa fique longe de seu passado.

Lai Angesstun (Anão Dourado Mercador). Este comerciante ambicioso está transportando óleo de cozinha temperado e perfumes de Amn, na esperança de fazer um lucro enorme com os aristocratas e dândis de Águas Profundas. Ele fala sobre dinheiro constantemente: o quanto pretende fazer, como vai gastá-lo e como os outros vão invejá-lo por isso. Ele não gastará um único cobre comprando bebidas ou um nabo assado sequer para qualquer pessoa durante toda a viagem.

Lasfelro, o Silencioso (Humano Mercador). De tempos em tempos, Lasfelro inexplicavelmente irrompe em canções alegres e curtos momentos de piada. Sua voz é um excelente tenor e suas piadas são hilariantes. Mas estes estados de espírito esporádicos são sempre curtos. O resto do tempo, ele fica silencioso como um túmulo, olhando carrancudo para a estrada à frente, mal se movendo sobre o assento sua carroça, parecendo quase nem respirar. Ninguém sabe o que ele transporta em sua carroça, mas ela é guardada por uma gárgula jovem que está presa à carroça por uma corrente fina e prateada.

Leda Widris (Humana Guarda).

Widris é tão honesta e corajosa quanto um mercenário possa ser. Ela passou muitos anos no Sul e agora quer ver as neves e mares gelados do extremo norte e experimentar como um vento frio é de verdade.

Losvius Narigudo (Halfling Pés Leves Cocheiro).

Embora o nariz de Losvius seja respeitavelmente grande, mesmo para um halfling, a denominação Narigudo foi colocada nele por um motivo diferente: ele é curioso sobre tudo, incluindo os negócios de outras pessoas, e especialmente os segredos embaraçosos de outras pessoas. Losvius não mete o nariz onde não é chamado em busca de material de chantagem. Ele é apenas incrivelmente curioso sobre o que as outras pessoas não falam. Se ele estiver por perto, há uma boa chance de um ou mais dos personagens encontrá-lo xeretando seus pertences quando ele imagina que lhe deram as costas.

Noohar e Selvek Serelim (Elfos da Lua Mercadores).

Noohar e seu irmão mudo, Selvek, estão transportando esculturas requintadas em madeira feitas pelos elfos de Cormyr.

Enquanto seu irmão se comunica apenas através de linguagem gestual, Noohar



AZBARA JOS

pode ser a pessoa mais articulada que os personagens já conheceram. O discurso brota dele como música de harpa de Milil. O fato dele raramente ter alguma coisa a dizer ou de outras pessoas não estarem ouvindo parece não impedi-lo de falar.

Nyerhite Verther (Humano Mercador). Uma carga Calishita de seda fará Nyerhite Verther um homem rico em Águas Profundas, ou assim ele acredita. Infelizmente, ele não inspecionou a seda cuidadosamente quando a comprou, e ela está infestada de insetos. Se alguém os vir e apontá-los para Verther durante a viagem, ele torna-se desequilibrado em sua raiva e tristeza.

Orvustia Esseren (Humana Guarda). Esseren cresceu em uma fazenda fora de Portal de Baldur, e esta é a sua primeira viagem de mais de dois quilômetros de distância de casa. Ela é inteligente, resistente e talentosa tanto com a lança quanto com o arco, mas não sabe nada do mundo além da fazenda de sua tia ou lidar com pessoas desonestas. Sua tia, uma mulher sábia, acredita que esta viagem vai ser boa para ela.

Oyn Evenmor (Humano Mercador). Evenmor é um mestre de caravana independente transportando aves exóticas para os mercados lucrativos de Águas Profundas. Ele é um homem teimoso, argumentativo e com opiniões fortes sobre quase tudo, mas é generoso quando se trata de servir bebidas para quem se senta e conversa com ele sem parar.

Radecere Perethun (Gnomo da Rocha Viajante). Ninguém sabe para onde Perethun está indo ou por quê. Ele come sozinho, raramente fala e sempre cavalga na parte de trás da caravana, olhando melancolicamente para a estrada que passou. A única coisa que ele traz além desta aparência é um jogo de azar. Ele joga bem e ruidosamente.

Samardag, o Confiante (Humano Mercador). Talvez alguém que transporte caixas de porcelana cara e frágil em uma carroça saltitante e barulhenta ao longo do Caminho do Comércio deva ser um otimista nato. No mundo de Samardag, o céu está sempre azul, o clima está sempre bom e as perspectivas para o amanhã são sempre brilhantes. As probabilidades são de que ele fosse um homem rico se ficasse com seu dinheiro, mas ele tem um fraco por situações complicadas e um histórico de falta de sorte ao longo de sua vida.

Sulesdeg, o Alto (Humano Guarda). Entre sua tribo em sua terra natal no Shaar, o nome de Sulesdeg significa “alto como um tronco” Na Costa da Espada ele é conhecido apenas como “o Alto”. Com seus 2,3 metros de altura, ele provavelmente é o ser humano mais alto que os personagens ou qualquer outra pessoa na caravana já viu. Ele não fala muito, mas quando o faz, as pessoas geralmente ouvem.

Tyjit Skesh (Anã do Escudo Guarda). Não vai demorar muito antes que todos na caravana saibam que é melhor ficar fora do caminho de Tyjit Skesh. Ela é rápida em sua raiva e mais rápida ainda ao sacar suas lâminas quando algo a irrita. Ela é honesta e nunca deixa de permitir que saibam por que está com raiva, para que possam corrigir seu comportamento no futuro. Ela não tolera provocações.

Werond Torohar (Humana Carroceira). Calma e despreocupada Werond Torohar pode lidar com uma parêntia de cavalos ou mulas melhor do que ninguém no Caminho do Comércio. Ela tem uma habilidade fantástica de fazer os animais entenderem o que ela quer deles com apenas uma puxada nas rédeas, um apito e um estalo de seu chicote. Lama, pedras e gelo parecem não ser obstáculos quando Torohar está conduzindo a equipe. Ela é uma sonhadora romântica em seu coração, e pode levar homens fortes às lágrimas com seus antigos contos de amores perdidos e paixões frustradas.

VIDA NA ESTRADA

O trecho da estrada de Portal de Baldur até Águas Profundas é uma viagem de 1.200 quilômetros. Carroças puxadas a cavalo ou mulas cobrem 24 quilômetros por dia, dependendo das condições. Os animais precisam de um dia de folga a cada seis dias de trabalho para se recuperar. Considerando tudo, a viagem deve durar dois meses.

A caravana deixando Portal de Baldur contém as três carroças do Culto do Dragão, mais 2d4 outras. Nem todos os viajantes são comerciantes. Uma carroça pode levar uma família de mudança para o norte ou um diplomata em uma missão para Águas Profundas. Pessoas e carroças juntam-se à caravana ao longo do caminho, e outros a deixam de acordo com os ditames de negócios e da fortuna. Alguns viajantes montam cavalos, alguns seguem a pé ao lado das carroças, e alguns pagam os comerciantes para seguirem a bordo de suas carroças. Em várias ocasiões, os personagens notam os cocheiros do culto afastando passageiros, apesar de terem espaço suficiente em suas carroças.

Nada identifica as carroças do culto como algo além de típicos comerciantes transportando uma carga para o norte. Eles não se misturam durante o dia ou acampam juntos à noite. Tanto quanto qualquer um saiba, sua única conexão é que são parte dessa caravana.

Rezmir e oito dos seus guardas deixam Portal de Baldur secretamente à frente da caravana e cavalgam para o norte em um ritmo mais rápido. Eles estão indo para o Castelo Naerytar, no Pântano dos Mortos, e não serão vistos novamente até o episódio 6. Ela deixa doze guardas para trás. Um viaja com cada carroça, agindo como um guarda e assistente do cocheiro. Os outros nove estão disfarçados como viajantes privados em dois grupos distintos, que procuram companhia e proteção na caravana para a viagem.

As carroças viajam cerca de oito horas por dia, com algumas paradas para alimentar e hidratar os cavalos e mulas. Muitas noites são passadas em acampamentos ao longo da estrada. A maioria das cidades pequenas têm estalagens à beira da estrada, se os viajantes quiserem mais conforto, e hospedarias muradas com recursos para caravanas de carroças estão espalhadas a alguns dias de intervalo. Animais e viajantes podem descansar confortavelmente nestes complexos murados enquanto as carroças ficam trancadas em segurança do lado de dentro. O mapa para o episódio 5 mostra uma estrutura que uma vez serviu a este propósito. Ela pode ser utilizado como o modelo para uma hospedaria típica, se necessário.

A parte mais difícil da viagem é perto do início. Alguns dias de viagem ao norte do Portal de Baldur leva a caravana até um campo conhecido como Campo dos Mortos. A estrada serpenteia e vagueia através de colinas pontilhadas por antigos campos de batalha, dólmens e pequenas colinas. O senso comum afirma que é uma ideia muito ruim acender uma fogueira em algum morro durante a noite nos Campos dos Mortos, porque a luz atrai monstros a quilômetros ao redor. Cruzar este território demora vários dias, durante os quais todo mundo vai estar nervoso e em vigília.

EVENTOS ALEATÓRIOS NA ESTRADA

A viagem dura cerca de quarenta dias para o norte, e a maioria dos viajantes espera que tais dias sejam monótonos e sem complicações. Sendo Faerûn, nunca vai acontecer.

Muitos dias se passam sem emoção, mas outros dias veem monstros atacando, incidentes estranhos, emoção em paradas de beira de estrada, encontros com PdMs e a sempre presente questão de onde as carroças do culto estão indo. Você pode situar estes

eventos onde preferir. Use alguns, use todos ou faça alguns próprios seus.

Em uma viagem desta distância, jogar eventos aleatórios a cada hora é um exagero. O Caminho do Comércio vê um grande número de viajantes e é relativamente (se não inteiramente) seguro. Verifique se há um evento aleatório a cada dia jogando um d20. Em uma jogada de 16 ou mais, um ou mais eventos ocorrem, tal como indicado abaixo:

- 16 significa que um evento ocorre pela manhã
- 17 significa que um evento ocorre durante a primeira parada de descanso
- 18 significa que um evento ocorre no período da tarde
- 19 significa que um evento ocorre no final da tarde ou de noite
- 20 significa que um evento ocorre na parte da manhã e outro durante a tarde ou noite

Quando ocorre um evento, selecione aquele que parece apropriado para o local, o momento e a história de fundo que os personagens têm, até agora, ou você pode jogar um d12 para escolher um evento aleatoriamente. Você pode substituir um bandido aleatório (dia) ou monstro (noite) atacando por qualquer outro evento se for necessária uma dose de ação instantânea.

Prêmios de pontos de experiência para estes eventos ficam a sua escolha. Recomendamos 300 EXP por personagem para cada situação que os heróis resolvam com êxito. O ideal é que os personagens tenham a chance de completar oito ou nove destes eventos. Se você usar a regra de marco de experiência, os personagens chegam ao 5º nível no final desta jornada.

EVENTOS NO CAMINHO DO COMÉRCIO

d12	Evento
1	Vida de Aventura
2	Abuso de Animais
3	Montanhas da Perdição
4	Contrabando
5	Tudo Tem um Preço
6	Fungos Imundos
7	A Encenação Dourada
8	O Troco
9	Estalagem Sem Vagas
10	Hospitalidade de Beira de Estrada
11	Bosque da Aranha
12	Encalhados

VIDA DE AVENTURA

Outro grupo de aventureiros se junta à caravana ou está hospedado na mesma estalagem na beira de estrada. A julgar por sua vanglória, eles superaram alguns dos monstros e inimigos mais ferozes que Faerûn tem a oferecer. Eles parecem prósperos, estão cheios de contos emocionantes e iniciam um contato com um mercador que emprega um ou mais dos personagens. Na manhã seguinte, esse comerciante informa aos personagens que os seus serviços não são mais necessários porque contratou guardas mais experientes.

Os recém-chegados são um bando de atores tentando seguir seu caminho para a próxima cidade. Eles estão apostando que nenhum perigo surgirá que necessite deles se apresentarem e lutar. Quando isso acontecer (o que certamente ocorrerá) torna-se dolorosamente óbvio que não há um guerreiro ou mago entre eles; eles são cinco **humanos plebeus** com carisma para queimar e adereços brilhantes no lugar de armas e armaduras. Depois de terem sido resgatados do perigo, o ex-empregador dos

personagens, agora devidamente castigado, está disposto a contratar os personagens de volta por um salário ligeiramente maior.

ABUSO DE ANIMAIS

Um dos viajantes – um **nobre** – é regularmente visto maltratando seus cavalos. Ele permite que os arreios e cinturões irrite e causem feridas na pele dos animais, economiza em sua alimentação e os chicoteia quando estão doloridos e famintos por não puxarem a carroça com força ou rapidez suficiente para atender seus caprichos. Se os personagens ainda têm cavalos, ele admira seus animais e se oferece para comprar um ou mais para substituir os “inúteis pangarês” aos quais está preso. Eventualmente, um de seus cavalos entrará em colapso com seu chicote, e ele irá querer espancá-lo até a morte na estrada ou soltá-lo e deixá-lo para morrer, a menos que um ou mais personagens intervenham. Ele tem um **guerreiro** e um **mago** viajando consigo como guarda-costas.

MONTANHAS DA PERDIÇÃO

Bem acima, dois **perytors** estão observando a estrada a procura de corações frescos que possam consumir antes de colocarem seus ovos. Eles circulam a uma altitude onde são facilmente confundidos com as águias. Cada personagem pode fazer um teste de Inteligência (Natureza) CD 15 para distinguir as criaturas. Um sucesso significa que eles reconhecem os perytors pelo que são antes do primeiro ataque em mergulho. Uma falha significa que o personagem é surpreendido.

CONTRABANDO

Uma das carroças do culto tomba em uma curva complicada ou quando a roda se quebra em uma rocha. Das caixas que caem, uma se quebra e abre, revelando dezenas de belas peças de joias embrulhadas em lã para proteção. Esta é uma excelente oportunidade para os personagens verem alguns dos contrabandos e até mesmo para obter a amizade dos cultistas, ajudando-os a reparar sua carroça.

Os membros do culto estão com raiva por as pessoas terem visto o conteúdo de sua carga espalhado. Suas instruções, direto da Oradora da Anciã Rezmir, foram para manter o material seguro e em segredo. Testemunhas que mostrarem muito interesse nas joias ou que fizerem perguntas talvez precisem ser silenciadas. PdMs testemunhas poderiam desaparecer durante a noite ou morrer inesperadamente de uma doença súbita (que um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 [Medicina] revelaria ser envenenamento). Os mesmos ataques podem ser dirigidos contra os personagens que mostrarem muita curiosidade.

TUDO TEM UM PREÇO

Alguém na caravana desenvolve uma obsessão por um tesouro que pertence a um dos personagens. O PdM tenta comprá-lo, mas o preço oferecido é baixo. O PdM persiste ao longo do dia, tornando-se mais detestável sem ser mais generoso. A menos que o personagem tome precauções especiais, o objeto desaparece durante a noite. Se o personagem acusar o PdM publicamente na manhã seguinte, eles tornam-se inimigos permanentes; o PdM não está com o item e está indignado com a acusação. Outra pessoa que presenciou as conversas no dia anterior decidiu que o outro PdM forneceu a cobertura perfeita para um pouco de roubo noturno e levou o item perdido. Para localizar o item, os personagens precisam procurar furtivamente bolsas e carroças das pessoas, uma vez

que poucas delas vão concordar em ter seus pertences vasculhados como se fossem ladrões comuns – especialmente um ladrão comum.

FUNGOS IMUNDOS

Após dois dias e duas noites de chuva, raios e barulhos estranhos no vento, os personagens despertam para ver que a paisagem circundante está coberta por fungos. Ele cresce em todos os lugares, incluindo a estrada. Quando alguém pisa em um cogumelo (o que é quase impossível não fazer), ele emite uma nuvem de esporos pretos e um gemido de dor. Estes minúsculos esporos gritantes brotam de um imenso micélio que se espalhou vindo de cavernas rasas nas proximidades. Eles podem ser identificados com um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 15, mas se a jogada for de 10 a 14, o personagem pode identificá-los erroneamente e acreditar que são mortalmente venenosos (eles não são).

Os mercadores estão aterrorizados com as coisas e se recusam a conduzir através delas, temendo que possam ser venenosas ou pior. Além disso, os sons assustam os animais os tornam impossíveis de controlar.

Os cogumelos estão crescendo tão rápido no chão encharcado que uma pessoa pode quase vê-los aumentando de tamanho. Eles eram do tamanho de rolhas de champanhe quando notados pela primeira vez; dentro de uma hora, eles crescem 15 centímetros, e atingem 30 centímetros uma hora mais tarde. Seu crescimento desacelera depois disso, mas até então, a maioria das pessoas na caravana tem certeza de que tudo está condenado.

Qualquer um pode abrir um caminho entre os cogumelos com uma vassoura pesada, uma foice ou um galho de árvore. O ruído é angustiante. Todos os envolvidos neste processo devem realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Uma falha significa que o personagem é dominado por sentimentos de tristeza e remorso, aparentemente desencadeados por ouvir milhares de pequenos gritos e gemidos de dor e de morte, mas que são na verdade o resultado de inalar esporos moderadamente tóxicos liberados pelos fungos imaturos. Os personagens afetados sucumbem após 1d20 minutos e simplesmente não podem mais enfrentar esses sons. Eles têm pesadelos durante os dias por vir, até que a toxina esteja completamente fora de seu sistema. Você pode impor resultados ainda mais persistentes se desejar, como uma aversão a comer cogumelos de qualquer tipo, ao longo da vida.

As pessoas podem abrir caminho através dos cogumelos em seis horas/homem de trabalho (seis pessoas poderiam fazê-lo em uma hora, ou três pessoas poderiam fazê-lo em duas horas).

A ENGENAÇÃO DOURADA

Em uma bela tarde ensolarada, um rebanho de **cervos** é visto pastando em uma colina próxima. Os viajantes tomam isso como uma oportunidade para caçar carne fresca para o estoque. Este rebanho, no entanto, inclui uma magnífica corça (use a estatística de **alce**) que brilha na luz, como se sua pele fosse coberta de ouro e seus chifres de platina. Quase todo mundo na caravana que possa lidar com um arco quer derrubar essa besta. Sua pele valeria uma fortuna, mesmo que não seja de ouro real. Alguns dos tipos mais cautelosos alertam que a criatura é claramente um ser abençoado e que matá-lo traria má sorte à caravana, mas não mais do que duas ou três pessoas estão convencidas disso. Em minutos, a caça se inicia, e o rebanho de cervos se dispersa na floresta próxima e através dos campos agrícolas.

Os personagens podem se afiliar a perseguição,

tentar convencer as pessoas a desistirem, proteger a corça ou ignorar a situação, como bem entenderem. A corça pode ser rastreada pela floresta com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10. Um novo teste deve ser feito a cada 450 metros.

A corça leva os caçadores em uma perseguição de 1.350 metros (três testes de Sabedoria [Sobrevivência]) até uma ruína coberta de musgos e hera no meio da floresta. Lá, um das três coisas a seguir pode acontecer. Escolha a que melhor se adapte ao seu jogo.

- A corça pode ser encurralada, combatida e morta. É uma corça normal, mas com uma pele dourada incrivelmente bela. Se os agricultores locais descobrirem que ela foi morta, eles pegam seus forcados e arcos longos e ameaçam invadir a caravana se não forem pagos em 500 po pela sua perda; a corça lhes trazia boa sorte.
- A corça cumprimenta os personagens em Silvestre. Se nenhum dos personagens falar essa língua, ela muda para élfico, e se ninguém responder novamente, ela tenta em Comum com um forte sotaque. Ela assegura-lhes que estão no caminho certo, e que devem continuar seguindo o rio de ouro até chegarem ao castelo no céu. Infelizmente, seu caminho será preenchido por dificuldades e sangue. Para ajudá-los, ela oferece aos personagens um arco longo +1. O arco aparece no chão diante deles, e, em seguida, a corça desaparece de vista, dizendo: “Nem todos vão sobreviver...”.
- Quando os personagens procurar nas ruínas tombadas, eles não encontram nenhum sinal da corça, mas sim uma pessoa magra que parecida com um elfo da floresta, com a pele dourada brilhante. O jovem macho está nu e usando um elmo de chifres ou possui delicadas galhadas crescendo de sua cabeça. Ele cai de joelhos e implora aos personagens em um dialeto élfico arcaico, mas compreensível. Ele é um príncipe élfico, e as pedras ao redor deles uma vez foram o belo castelo que governou. Mas ele foi amaldiçoado pelo pai da mulher que amava a se transformar em uma corça dourada sempre que pisasse fora destas paredes. Ele viveu com a maldição por tanto tempo que seu reino foi esquecido, seu castelo caiu em ruínas, e ele já não se lembra de seu próprio nome. Ele acredita que um mago em algum lugar pode libertá-lo da maldição, mas onde quer que vá, as pessoas tentam matá-lo por sua pele dourada. Se os personagens permitirem que ele os acompanhe e o proteja, ele fará o seu melhor para recompensá-los no final da jornada. A história é verdadeira; vários magos em Águas Profundas poderiam remover a maldição. O elfo não pode pagar uma recompensa no final, mas os personagens ganham 500 EXP cada por acreditar nele e por protegê-lo. Essa tarefa não será fácil, pois as pessoas na caravana acharão a história ridícula e procurarão por oportunidades para matar a corça.

O TROCO

À medida que a caravana faz uma curva na estrada, uma cabeça humana pode ser vista disposta no meio da estrada, 90 metros adiante. De longe, os personagens com valor de Sabedoria (Percepção) passiva 15 ou maior percebem que a cabeça é, na verdade, uma pessoa enterrada até o pescoço, e está inconsciente, mas ainda viva. Esse fato é óbvio para qualquer um que se aproxime a 9 metros, que também nota a palavra “Perjuro” pintada na testa da pessoa.

O humano enterrado está em más condições devido à exposição e à desidratação. Qualquer magia de cura ou um pouco de água e um teste bem-sucedido de

Sabedoria (Medicina) CD 10 irá acordá-lo.

Muitos dos comerciantes da caravana são da opinião de que quem quer que seja este homem, se alguém ou alguma coisa se deu ao trabalho de marcá-lo como um traidor e enterrá-lo até o pescoço no Caminho do Comércio, ele provavelmente merece e deve ser deixado lá. Se os personagens estão trabalhando como guardas para os PdMs mercadores, pelo menos um de seus empregadores está entre este grupo. É óbvio que a partir das marcas de roda na terra revirada, outras carroças de fato passaram por ele durante os últimos dias.

Escavar o homem para fora do solo leva pelo menos duas horas, duas pessoas cavando, e encher o buraco novamente leva mais uma hora (você não pode simplesmente deixar um buraco na estrada).

O homem enterrado é Carlon Amoffel. Ele é um humano **espião** e um membro dos Harpistas; os personagens descobrem uma tatuagem Harpista em seu braço ao desenterrá-lo. Ele não tem nada além da tanga com a qual foi sepultado.

Publicamente, a história de Amoffel é que o juramento que quebrou foi a promessa de se casar com uma mulher. Ele rompeu o noivado porque descobriu que o pai dela e seus irmãos eram todos bandidos e que se esperava que se juntassem a eles.

Se algum dos personagens for Harpista e revelar a sua associação para Amoffel, ele lhes conta a história real. Ele estava exatamente na mesma missão que estão: acompanhando um carregamento de bens saqueados até o norte. Mas os contrabandistas – ele tem certeza de que são membros do Culto do Dragão – desconfiaram dele. Amoffel passou informações para outro Harpista em uma estalagem de beira de estrada, e os membros da caravana testemunharam a reunião. Os cultistas inventaram uma história de que ele estava passando informações aos bandidos. Os mercadores não estavam dispostos a matá-lo completamente, mas estavam dispostos a deixá-lo enterrado na estrada e “deixar-que a providência decidisse o destino do homem”.

Amoffel possui contatos com os Harpistas em Águas Profundas e sabe andar pela cidade. Ele pode ser um aliado útil quando esta caravana chegar ao seu destino.

ESTALAGEM SEM VAGAS

Após um dia miseravelmente frio e molhado que promete tornar-se uma noite ainda mais gelada e úmida, a caravana chega a uma grande estalagem. Ao entrar na confortável e aquecida sala comunal para tomar as providências para a noite, o proprietário diz envergonhado aos personagens que toda a estalagem está ocupada; todos os quartos privados estão tomados e a sala comunal está reservada para uma festa particular. A caravana terá que passar a noite do lado de fora. Olhando ao redor da sala, os personagens veem apenas um grupo: um juiz aristocrático e sua comitiva de três diletantes humanos. Eles sorriem para os personagens ao fazer comentários como “durmam bem” e “tenham uma noite agradável”, seguidos de insultos murmurados sobre a lama respingada nas roupas dos personagens e sua linhagem inferior. Se os personagens perguntarem sobre dormir no estábulo, um dos nobres manifesta-se, dizendo: “Nossos cavalos são bastante exigentes sobre com quem dividem espaço. Tivemos de reservar todo o estábulo também por causa deles. Vocês entendem, eu tenho certeza”. Seus amigos esnobes dão uma boa risada por causa do comentário.

Passar esta noite nas carroças será difícil para os personagens, mas será miserável para os cavalos e mulas desprotegidas, e a única razão para isso é a crueldade e arrogância desses estúpidos esnobes na estalagem.

Os PdMs na pousada não serão influenciados por

qualquer tipo de razão ou debate ou por ofertas de dinheiro. Eles acham a situação enormemente divertida e parecem satisfeitos com a perspectiva de os comerciantes e seus animais sofrerem na chuva congelante durante toda a noite. Eles provocam e incitam os personagens e seus companheiros de viagem em todas as oportunidades, incluindo a partir da porta e das janelas da pousada quando ninguém mais estiver lá dentro. Se os personagens não começarem uma briga, alguém da caravana poderia começar.

Na verdade, esses PdMs são quatro **veteranos** disfarçados que viajam para Portal de Baldur em busca de emprego, e no momento procuram um bom motivo para rir da desgraça de alguém. Eles deixam de lado qualquer pretensão após a violência irromper.

HOSPITALIDADE DE BEIRA DE ESTRADA

Quando a caravana chega ao seu ponto de parada para a noite, duas irmãs gêmeas de seios fartos estão lá, diante deles, montando acampamento e cuidando de seus cavalos. Arietta e Zelina Innevar começam a gostar de alguns dos viajantes e possivelmente, mas não necessariamente, de alguns dos personagens e passam a noite perguntando sobre o seu passado, onde estão indo, se têm família e assim por diante. As irmãs são na verdade dois **duplos**. Eles podem atacar alguém naquela noite ou juntar-se a caravana por alguns dias enquanto estudam os viajantes e escolhem suas vítimas. Quando chega a hora de atacar, eles esperam até depois do anoitecer, e em seguida tentam atrair o seu alvo para longe de outras pessoas, chamando por ajuda em uma voz familiar. Felizmente para os personagens e seus companheiros de viagem, se um for derrotado, o outro foge em uma enxurrada de xingamentos e ameaças de vingança.

BOSQUE DA ARANHA

O Caminho do Comércio margeia ao redor e entre as enormes, Floresta Casca de Troll e Floresta das Brumas, mas passa por muitas outras florestas menores que não aparecem nos mapas. Quando a caravana está passando por uma dessas regiões arborizadas, três **ettercaps** e duas **aranhas gigantes** os atacam. Eles estão principalmente interessados em levar os cavalos e não a mercadoria, mas não vão hesitar em levar as pessoas se não conseguirem os cavalos. Dois ettercaps vão atrás dos cavalos, enquanto o terceiro ettercap e as aranhas gigantes mantêm os guardas da caravana ocupados. Um ettercap pode libertar um cavalo de seu arreio em 3 rodadas. Depois disso, eles recuam para as árvores, conduzindo os cavalos com rédeas feitas de teia. Sem cavalos, as carroças ficam presas. O empregador dos personagens insiste que eles devem ir atrás dos ettercaps e recuperar os cavalos roubados.

Se os personagens se moverem rapidamente, eles têm uma boa chance de recuperar os cavalos vivos. Os animais deixam uma trilha pelo mato que é fácil de seguir; um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 é suficiente para manter-se nela. Os cavalos são levados a cerca de 800 metros até o covil dos ettercaps. Se os personagens forem direto até lá, são atacados por três **ettercaps** e duas **aranhas gigantes**. Se fizerem uma pausa para observar por alguns minutos, eles notam que os ettercaps afastam as aranhas gigantes enquanto se preparam para o banquete de carne de cavalo. Os personagens podem, então, lutar somente com os ettercaps durante 6 rodadas, antes que as aranhas retornem devido ao som da batalha. Entretanto, os personagens não podem demorar muito tempo, pois os ettercaps não demorarão a matar e se refestelar com os cavalos.

ENCALHADOS

Este é um evento ideal para a região do Campo dos Mortos, supondo que o mesmo corra naquele lugar, mas também pode ser usado em qualquer outro lugar. A caravana vê uma briga acontecendo adiante. Uma carroça está encalhada na estrada, os animais que a puxavam, mortos. Um mercador (nobre) e três guardas estão abrigados sob a carroça, com as caixas arrastadas entre as rodas, servindo de cobertura. Eles estão abundantemente supridos com bestas e setas, mas seis hobgoblins e um capitão hobgoblin que os cercam parecem satisfeitos em mantê-los sob cerco até o anoitecer, quando planejam atacar a carroça usando a escuridão como cobertura. Estes são hobgoblins Urshani, reconhecíveis por sua aparência selvagem incomum (mesmo para hobgoblins). Hobgoblins Urshani adornam-se com peles de lobo, pintam cabeças de worg em seus escudos e incorporam outras partes e ícones lupinos em suas armaduras e trajes. Primeiro, os hobgoblins devem ser expulsos, em seguida, os feridos atendidos, e, finalmente, algo deve ser feito a respeito da carroça encalhada. O mercador tem dinheiro para comprar mais cavalos se alguém estiver disposto a vender. Caso contrário, ele pegará uma carona até próxima hospedaria, onde pode comprar animais enquanto seus três guardas ficam para trás.

EVENTOS PLANEJADOS NA ESTRADA

Após Jamna Prata-Reluzente e Azbara Jos se juntarem à caravana, três eventos planejados devem ocorrer. O momento em que ocorrem fica a sua escolha.

RECONHECIDOS!

Se os personagens passaram muito tempo vagando pelo acampamento dos invasores de Ninho Verde e conversando com membros do culto, eles poderiam ter tido uma conversa com um cultista lá que agora é um dos cocheiros. Faça com que cada personagem faça um teste de Carisma no primeiro dia da viagem, mas não os diga para o que serve. Em algum ponto durante a viagem, o personagem que teve o menor resultado no teste de Carisma é reconhecido por um cultista. Os cultistas supõem que, na melhor das hipóteses, o personagem deve ser um desertor do culto. Na pior das hipóteses, ele é um espião e um sabotador. Em um ponto dramático da viagem, quando a caravana está longe de Portal de Baldur, isso significa problemas.

Outra opção é que você pode dispensar esta jogada de dados e fazer alguém reconhecer um dos personagens automaticamente, simplesmente pelo

JAMNA PRATA-RELUZENTE



BRYAN
SYME

motivo de ter que usar este evento.

Se um personagem for reconhecido, permita que ele faça um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15. Um sucesso significa que o personagem percebe um cultista o observando desconfiado, atento às conversas, aos momentos de alimentação e onde dorme. Ao longo de alguns dias torna-se óbvio que este cultista reconheceu o personagem. Se os personagens demorarem a tomar uma ação, os cultistas atacam primeiro tentando assassinar os personagens em seus sacos de dormir ou talvez organizando um acidente – uma roda solta, um eixo quebrado ou um cavalo assustado podem ser uma forma eficaz de resolver o problema. A única solução permanente para esse problema, para os personagens, é o assassinato; os cultistas desconfiados devem ser eliminados antes de compartilhar essas suspeitas com os outros. Personagens bons podem ficar relutantes em dar este passo; isso é interpretação. Se

puderem encontrar outra maneira, muito que bem, mas uma vez que seus inimigos reconheçam alguém, a situação provavelmente terminará em morte.

ATENÇÃO INDESEJADA

O dia seguinte à caravana deixar Vau da Adaga, cada personagem deve fazer um teste de Sabedoria (Intuição) (uma alternativa é permitir um teste Carisma [Enganação] aqui, permitindo que personagens usem seu conhecimento em engano para reconhecer quando alguém está usando o mesmo talento. Somente personagens com treinamento em Enganação podem escolher esta opção). Interprete os resultados do seguinte modo.

- 9 ou menos: The personagem não nota nada.
- 12-10: O personagem percebe que a gнома que recentemente se juntou à caravana mostra interesse no humano que se juntou simultaneamente e que foi recebido a bordo de uma das carroças do culto como passageiro. Eles não estão juntos, mas durante as paradas, a gнома muitas vezes ronda perto o suficiente para ouvir qualquer coisa que o humano possa dizer, e também foi flagrada andando perto das carroças do culto quando os cultistas estão ocupados com outras tarefas além da guarda das carroças.
- 13-15: O personagem percebe que a gнома mostra um interesse nos personagens. Ela falou com vários

deles, fazendo perguntas inócuas e comentando sobre o clima. Ela deixa a impressão de ser alguém que toma nota perfeitamente de todos os detalhes sobre as pessoas e seus afazeres.

- 16+: O personagem percebe ambas as coisas e tem a impressão de que Prata-Reluzente está ciente dos personagens observando-a também.

Se alguém revelar uma insígnia dos Harpistas para Prata-Reluzente, ela responde com um curto “guarde isso para si, tolo”, e sai de perto.

QUEM É SEU AMIGO?

Na manhã do dia em que a caravana está a quatro dias de viagem de Águas Profundas (dois dias depois de “Atenção Indesejada”), Prata-Reluzente se aproxima dos personagens assim que eles sentam-se para o café da manhã. Depois de olhar em volta para se certificar de que nenhum dos membros do culto está assistindo, ela coloca os dedos sobre os lábios, e em seguida leva a tigela de mingau de aveia que um deles estava prestes a comer.

Depois de cutucar o mingau de aveia com a lâmina de sua adaga, a gnoma a levanta-se e mostra um objeto sujo de mingau semelhante a uma pequena conta. Ela olha por cima do ombro, para o local onde os cultistas estão sentados fazendo sua refeição. “É uma lasca de osso”, ela sussurra, “enrolada para que você possa engoli-lo em uma abocanhada de mingau sem perceber. Uma vez engolido, ele desenrola lentamente dentro de você, expondo pontas de agulhas que perfuram suas entranhas e mata lentamente. Suspeito que eles estão em todas as suas refeições”. Assim que se levanta e vai embora, ela acrescenta: “Vamos conversar esta noite.”

Não há mais lascas de osso no mingau dos personagens. A que Prata-Reluzente lhes mostrou já estava presa ao lado inferior da sua adaga antes que ela a enfiasse na tigela. Se os personagens procurarem em seu mingau de aveia atrás de outras lascas, deixe-os fazer um teste de Inteligência (Investigação) CD 15. Se o teste for bem sucedido, diga-lhes que encontraram vários pequenos pedaços que podem ser lascas de osso, mas que também poderiam ser cascas de aveia, serragem ou ovos de inseto. Diga-lhes também que dois dos cultistas continuam olhando em sua direção, mas parecem estar tentando esconder seu interesse.

Naquela noite, após a maioria dos viajantes já ter ido dormir, Prata-Reluzente vem até os personagens. Ela começa introduzindo-se se isso não aconteceu anteriormente. Caso contrário, ela vai direto ao ponto.

“Nós não trabalhamos para as mesmas pessoas, mas estamos todos do mesmo lado – compartilhamos a crença de que o Culto do Dragão deve ser impedido. Eu preciso saber o que eles estão transportando naquelas carroças e onde estão indo. Vão me ajudar a descobrir? Podemos fazê-lo esta noite.”

Se os personagens contarem a Prata-Reluzente o que sabem sobre a carga do culto, ela expressa gratidão e alívio por não precisar correr o risco de invadir as carroças. Na verdade, ela já sabe isso, mas precisava descobrir o que os personagens sabem. Ela os pressiona por mais informações que eles estejam dispostos a compartilhar, oferecendo pouco em troca, exceto confirmação do que já sabem. Se os

personagens não descobrirem que Azbara Jos é um Mago Vermelho de Thay, ela indica isso e levanta a pergunta de por que um Mago Vermelho está aliado com os membros do Culto do Dragão.

Prata-Reluzente é especialmente cautelosa sobre o porquê está interessada em tudo isso. A gnoma nunca menciona os Zhentarim ou a Rede Negra. Ela nunca revela trabalhar para os Harpistas, tampouco. Prata-Reluzente é uma especialista em captar as pistas mais sutis e usá-las para parecer que sabe coisas que, na verdade, não sabe e em dizer o que as pessoas querem ou esperam ouvir. Ela usa esse talento obter uma grande vantagem contra os personagens em todas as suas negociações. Se os jogadores pedirem para usar Sabedoria (Intuição) para detectar se a gnoma está dizendo a verdade, deixe-os fazer o teste. Em uma jogada de 15 ou mais, o personagem suspeita que Prata-Reluzente não está dizendo a eles tudo, mas não discerne uma mentira da verdade. Em qualquer outro resultado, os personagens não detectam desonestidade.

ASSASSINATO MUITÍSSIMO DESLEAL

Dois dias depois de “Quem é seu Amigo?” acontecer, o acampamento desperta para encontrar uma matança. Um dos cultistas que age como um guarda de caravana foi assassinado durante a noite. Ele foi perfurado nas costas com uma espada (a ferida é muito grande para ser de uma adaga) e deixado onde caiu, debaixo de uma carroça do culto.

Os companheiros do morto acusam imediatamente um dos personagens e exigem inspecionar as armas deste. Se o personagem carregar uma espada curta, ela será bem parecida com a arma do crime, embora isso não prove nada. Qualquer espada de tamanho próximo seria também. Muitas pegadas estão ao redor da carroça, mas um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 10 determina que todas são das pessoas que se aglomeram ao redor do corpo na parte da manhã. O solo foi varrido durante a noite para remover pegadas.

Neste ponto na viagem, os personagens devem ser populares com os outros viajantes; eles provavelmente já salvaram inúmeras vidas e toda a caravana mais de uma vez. Os cultistas, por outro lado, não são tão populares. São distantes e até mesmo um pouco estranhos. Isto funciona a favor do personagem acusado, pois muitas pessoas vão falar em sua defesa.

Se um personagem sugerir que os proprietários da carroça devem abrir suas caixas para ver se alguma coisa está faltando, as acusações desaparecem (se um personagem não sugerir isso, um espectador no meio da multidão o faz). Estranhamente, Azbara Jos se adianta e tenta acalmar a situação, falando no processo mais do que alguém, até agora, o ouviu dizer antes.

No final, os comerciantes mais proeminentes da caravana concordam que, sem testemunhas, nada pode ser feito. Os deuses vão punir o culpado e a vida vai continuar.



EPISÓDIO 5: CONSTRUÇÃO ADIANTE

A caravana viaja para o norte o máximo possível, seguindo o Caminho do Comércio, passando Águas Profundas até onde a estrada é engolida pelo em constante expansão Pântano dos Mortos. Uma estalagem fortificada que uma vez serviu a mercadores e carroceiros agora alimenta trabalhadores e guardas de suprimentos de construção de estrada, e também ajuda o Culto do Dragão a contrabandear seu tesouro.

ÁGUAS PROFUNDAS

Quando a caravana chega a Águas Profundas após dois meses na estrada, a maioria dos mercadores se dispersa, buscando os mercados, armazéns e estábulos da cidade. Eles chegaram ao seu destino e os personagens são pagos em prata e recebem agradecimentos por seus serviços. Se tiveram bom desempenho, é dito a eles que podem encontrar trabalho com estes mercadores a qualquer momento no futuro. Entretanto, os personagens não podem desperdiçar muito tempo fazendo conta com os seus empregadores ou passeando por Águas Profundas, ou perderão as carroças de tesouro na tumultuada metrópole.

As carroças do culto não seguem o mesmo padrão das outras carroças da caravana. Em vez disso, eles se viram para o lado norte da cidade antes de procurar um lugar para passar a noite. Todos que os personagens sabem ser associados ao culto

reúnem-se no mesmo local ao anoitecer. Azbara Jos permanece com os cultistas durante este tempo, e Jamna expressa seu desejo de ficar com eles até que descubram o destino do tesouro.

Os cultistas passam um dia descansando seus cavalos em um estábulo, no lado norte de Águas Profundas. Outras carroças já estão lá, secretamente transportando tesouro de toda a Costa da Espada até o ponto de coleta. Durante o dia, alguns dos cultistas visitam um grande armazém perto do portão norte da cidade, onde suprimentos de construção são armazenados para envio ao norte e onde carroças são recolhidas e carregadas para a viagem.

Se os personagens perguntarem nas proximidades do portão norte de Águas Profundas a respeito de alguém que corresponda à descrição de Rezmir, eles ouvem rumores de uma meio-dragão avistada na área há, pelo menos, uma dezena atrás. Todos se lembram do incidente; meio-dragões cromáticos quase nunca são vistos, e tendem a causar alarde por onde passam. Se o rumor for verdadeiro, então a meio-dragão estava viajando com uma forte escolta de guardas montados, em direção ao norte. O boato é verdadeiro, claro, mas não pode ser confirmado 100%.

Ao perguntarem pelas redondezas, os personagens aprendem que o caminho para o norte, chamado de Estrada Alta, é usado para conectar Águas Profundas à cidade de Inverno Remoto. Um pântano frio e costeiro chamado Pântano dos Mortos fica entre a

estrada e a costa. Ao longo dos anos, o pântano tem se expandido continuamente. Cada vez que aumentava, inundava a estrada, que tinha que ser transferida cada vez mais para o interior. Essa era a situação até um século atrás, quando Inverno Remoto quase foi destruída pela erupção do Monte Hotenow. Com a cidade em ruínas, os esforços para manter a estrada aberta simplesmente pararam. Ela já não serve a nenhum propósito.

Mas agora Lorde Brasa-Remota está reconstruindo Inverno Remoto e a estrada é necessária novamente. O armazém visitado pelos membros do culto é onde os carregamentos de suprimentos para os campos de construção da estrada são coordenados. Se as carroças foram até lá, deve ter sido para ver se poderiam transportar suprimentos para frente de trabalho, sob pagamento. Eles estão contratando guardas para caravanas de abastecimento? Claro, pode apostar que sim. O Pântano dos Mortos é selvagem e perigoso. Os agentes do Lorde Brasa-Remota neste esforço estão perpetuamente à procura de trabalhadores para construir a estrada e guerreiros para proteger os trabalhadores. O volume de negócios desses empregos é bastante alto.

PARA O NORTE, NOVAMENTE

Os personagens não têm problemas em serem contratados como escolta de carroças do armazém de abastecimento. Ao contrário da caravana, os guardas não são contratados por mestres de carroças individuais, mas pela Companhia de Estradas Cartografadas, um consórcio de guildas e casas nobres parceiros de Lorde Brasa-Remota. Um humano **veterano** chamado Ardred Corte-Preciso comanda toda a caravana. Ela consiste de seis carroças de abastecimento, doze acompanhantes (incluindo os personagens e Jamna) e duas dezenas de trabalhadores que seguem para aliviar o grupo que está voltando para Águas Profundas, que terá um tempo de folga. Os cultistas que não foram contratados como carroceiros para suas três carroças estão indo junto como trabalhadores.

Os cultistas não estão felizes de ver os personagens novamente, então estes são alvo constante de olhares de reprovação.

O campo de trabalho para qual a caravana se dirige para fica a 320 quilômetros costa acima. Na maior parte da distância, a estrada passa através de colinas costeiras íngremes aninhadas entre as Montanhas da Espada e o mar. Na sétima noite, a caravana acampa no topo de uma colina de onde os personagens têm a sua primeira vista do Pântano dos Mortos. É um emaranhado frio de árvores, arbustos, terreno pantanoso, água parada, juncos e línguas-de-gato que se estendem além de onde se pode ver. O restante da viagem será dentro desta imagem do pântano. O destino é alcançado em algum momento no décimo dia.

ENCONTROS AO NORTE DE ÁGUAS PROFUNDAS

Nada demais precisa acontecer durante a viagem ao norte de Águas Profundas. Você pode narrar rapidamente. A seu critério, use os encontros aleatórios abaixo para apimentar a viagem. Jogue um d20 a cada dia e use o encontro indicado. Adicione 2 para as jogadas nos dias 8, 9 e 10.

Lembre-se de que os personagens são apenas parte da escolta da caravana. Os monstros listados na tabela de Encontros ao Norte de Águas Profundas são aqueles que os personagens devem combater. Ao mesmo tempo, os membros PdMs da escolta estão lidando com monstros adicionais não listados aqui. Suponha que os monstros e os viajantes estejam em alerta antes desses encontros. Depois de cada encontro, jogue 1d4-2. O resultado é o número de PdMs escolta mortos em outra parte da batalha.

ENCONTROS AO NORTE DE ÁGUAS PROFUNDAS

d20	Encontro
1-14	Nenhum Encontro
15	12 bandidos humanos
16	1 troll
17	4 orcs e 1 ogro
18	2 ogros
19	3 homens-lagarto e 3 lagartos gigantes
20	6 Povos Lagarto
21	8 sapos gigantes
22	12 bullywugs

ESTALAGEM CARNATH

O destino da caravana é a Estalagem Carnath, um complexo que servia como uma hospedaria na estrada comercial entre Águas Profundas e Inverno Remoto nos dias em que o comércio florescia. Ela ficou em desuso quando o comércio parou, mas agora que a estrada está sendo reconstruída, a estalagem foi reparada e colocada em uso como uma espécie de depósito de suprimentos e estacionamento de carroças. Esta parte da aventura deve ser jogada como uma história de espionagem. Personagens furtivos devem encontrar muito que fazer aqui.

INGREDIENTES ESSENCIAIS

O campo de trabalho é exatamente o que parece ser: um depósito de suprimentos para os construtores de estradas. Entretanto, também é algo mais: um ponto de troca para o contrabando do culto, vindo do sul.

Quando as carroças chegam do sul, elas são trazidas para o complexo uma ou duas de cada vez para a descarga e, em seguida, voltam para o estacionamento. O complexo está repleto de comida, madeira serrada e uma variedade de outros materiais em caixas e barris. O material que não pode ser deixado exposto ao tempo frio e úmido ou que seja especialmente valioso é armazenado no armazém (área 3), e qualquer coisa valiosa é mantida no cofre-forte, sempre trancado, ligado ao armazém (área 4). Somente o superintendente acampamento, um meio-orc corpulento conhecido apenas como Brejo Ventura, tem a chave para esta sala interna.

Brejo Ventura foi recrutado pelo Culto do Dragão anos atrás. O único sinal exterior disto é a sempre presente bainha de sua espada curta, decorada com um dragão que se assemelha aos desenhos nas bainhas que os personagens viram no berçário de dragões (e que possivelmente ainda tenham consigo; consulte a área 12 daquele episódio). Quando as carroças do culto chegarem, sua carga de construção de estradas é descarregada no complexo normalmente, mas Brejo Ventura garante que o contrabando seja armazenado no cofre-forte. Depois, ele vai para o cofre-forte sozinho e pinta um símbolo para cada caixa que pertence ao culto.

No chão do cofre-forte há um alcapão camuflado. Ele pode ser encontrado com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 10. O alcapão se conecta a um túnel viscoso e gotejante, que segue 450 metros até um conjunto denso de árvores e arbustos à beira do Pântano dos Mortos. À noite, quando todos no complexo estão dormindo, com exceção de alguns guardas no telhado, Povos Lagarto rastejam através do túnel e levam as caixas marcadas para um local específico no pântano (o objeto do episódio 6). Eles raramente realizam esta tarefa durante uma única noite, a menos que a carga seja muito pequena. Normalmente, eles levam uma noite por conteúdo de carroça carregada.

1. PÁTIO

A maior parte do tempo, este pátio aberto fica cheio de caixas, barris e pilhas de suprimentos. O clima úmido significa que o chão é lamacento, exceto quando a temperatura estiver abaixo do congelamento. Então, a lama endurece e forma buracos irregulares cobertos de gelo. Um caminho é mantido desobstruído desde o portão até os estábulos para que os animais possam ser conduzidos, mas durante os horários de pico, esse caminho é feito muitas vezes sob a sacada diante das portas dos quartos.

2. ESTÁBULOS

De diversas formas, os estábulos são a área mais confortável do complexo. Quando os estábulos estão cheios, os corpos dos cavalos e das mulas mantêm o prédio aquecido. Quatro garotos cavaleiros cuidam dos animais e dormem aqui. Apenas o mais jovem, um garoto esperto chamado Wump, suspeita que algo misterioso esteja acontecendo. Ele não sabe nada sobre o Culto do Dragão, mas é esperto o suficiente para questionar o que pode estar sendo usado pelos construtores de estrada que necessita ficar trancado.

3. ARMAZÉM

A porta do armazém está fechada, mas não trancada. Suprimentos que não devem ser deixados expostos ao tempo são armazenados aqui: comida para as pessoas e as forragens para os animais.

4. SALA-FORTE

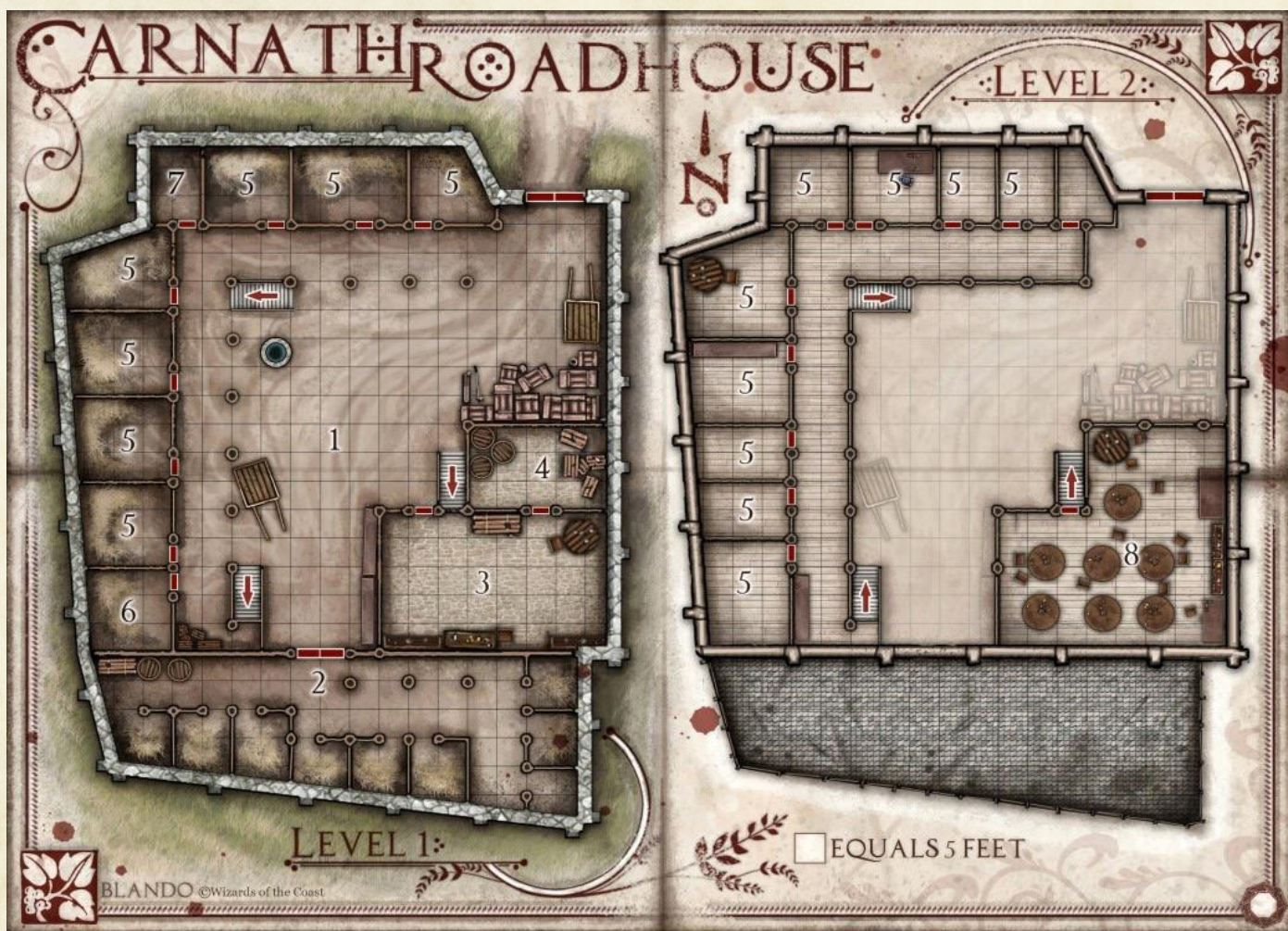
Cargas excepcionalmente valiosas e objetos pessoais são mantidos no cofre-forte, trancado a sete chaves. Nenhum dos trabalhadores sabe ou se importa com que tipo de suprimentos de construção de estradas são considerados tão valiosos que devem ser trancados sob proteção. Eles só seguem as instruções de Brejo Ventura e empilham as coisas onde são instruídos a empilhá-las.

Uma vez que os quartos de dormir não podem ser trancados, trabalhadores e carroceiros muitas vezes dão a Brejo Ventura seu dinheiro e outros objetos de valor para que possam ser trancados e guardados no cofre-forte. Ele mantém o registro em um livro de contabilidade de todos os itens pessoais armazenados lá e tem a reputação de ser meticuloso sobre garantir que todo mundo receba seus pertences de volta – todos os seus pertences e *apenas* os seus pertences.

A chave para esta sala está sempre no cinto de Brejo Ventura, mas a tranca pode ser aberta com um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 e um conjunto de ferramentas de ladrão.

O alçapão está localizado no canto sudeste da sala. Um caixote vazio pregado na porta do alçapão cobre a passagem; quando a porta é aberta, o caixote inteiro volta-se para o norte. Como está pregado ao chão, o caixote parece sólido, e cheio no caso de uma colisão casual ou um empurrão. Só quando o alçapão é levantado que o truque torna-se óbvio. Ele pode ser descoberto com uma busca de 20 minutos pela sala ou com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10.

Se os personagens procurarem pelo cofre-forte durante a noite, Povos Lagarto aparecem para carregar o contrabando. Há três **Povos Lagarto** para cada dois personagens.



5. QUARTOS

Os carroceiros, escoltas e trabalhadores que pernoitam no complexo dividem os quartos. Nenhum deles é um quarto privado; todos têm beliches para pelo menos quatro pessoas, e nos quartos maiores podem dormir até seis. Eles contêm beliches, baús para os pertences e pisos de madeira cobertos de junco.

Nenhum dos quartos possui fechadura em suas portas, exceto a de Brejo Ventura. Se perguntado sobre as fechaduras, Brejo Ventura explica que elas congelavam durante o tempo frio de forma que as pessoas não conseguiam entrar ou sair de seus quartos. Esta desculpa é crível; as portas dos quartos superiores, em particular, muitas vezes amanhecem revestidas de gelo. Na verdade, Brejo Ventura removeu as fechaduras para fortalecer sua desculpa para trancar a sala-forte.

6. QUARTO DE BREJO VENTURA

Brejo Ventura possui este quarto somente para si, por isso é mais espaçoso e confortável do que os outros. Ele raramente fica aqui, exceto quando dorme, e mantém a porta trancada. Um teste bem-sucedido de Destreza CD 10 usando ferramentas de ladrão pode abri-la. Apesar de sua forma bruta, Brejo Ventura é um homem, de certa forma, culto, como é evidenciado pelos livros de filosofia e história natural em sua estante de leitura.

7. QUARTO DE ARDRED CORTE-PRECISO

O comandante dos guardas contratados tomou este quarto pequeno para si. Não há nada de relevante aqui.

8. COZINHA

Este cômodo no andar superior é utilizado para a preparação de alimentos em um grande fogão. À noite, funciona como uma sala comunal onde as pessoas se reúnem para fumar, beber, trocar histórias e manterem-se aquecidas. Eventualmente, o cozinheiro, um humano mal-humorado chamado de Pete Cartilagem, chuta todo mundo para fora para que possa desenrolar o seu colchão e cobertores e dormir um pouco.

Se os personagens ouvirem atentamente os murmúrios de Pete Cartilagem enquanto ele trabalha em sua cozinha, vão ouvi-lo dizer repetidamente para si mesmo “...não consigo dormir com todos esses bichos embaixo batendo e trombando e sibilando e sussurrando a todo o momento”, e assim por diante. Os ruídos que ouve e que confunde com ratos são os Povos Lagarto carregando o contrabando a partir do cofre-forte abaixo. Se questionado, ele ouve os ruídos de vez em quando, não todas as noites. Se pressionado, ele percebe que os sons acontecem algumas noites depois de uma nova carga ser deixada. Pensando assim, não é um comportamento excêntrico dos ratos?

RASTREANDO O CARREGAMENTO

Os personagens têm poucas maneiras de coletar pistas sobre o que está acontecendo no campo de trabalho. Jamna pode ajudar com essas tarefas se nenhum dos personagens der conta de fazê-lo.

- Se observarem as carroças sendo descarregadas, eles notam Brejo Ventura orientando trabalhadores a transportar as caixas trazidas dos Campos Verdes para o armazém. Se tiverem a chance de ver o que está acontecendo no armazém, eles notam que todas as caixas vão para a sala-forte. Se não olharem para dentro do armazém enquanto as carroças estão sendo descarregadas, mas inspecionarem o armazém mais tarde, eles não vão encontrar nenhuma das caixas; o único outro lugar para o qual poderiam ter ido é a sala-forte.

- Pete Cartilagem, que dorme acima da sala-forte, ouve barulhos estranhos em determinadas noites. Ele confunde esses ruídos com ratos, mas são causados por Povos Lagarto que transportam contrabando para dentro do túnel abaixo da sala-forte.
- Eles podem tomar uma abordagem direta e inspecionar a sala-forte furtivamente. Isto leva a uma luta com os Povos Lagarto se os personagens procurem na sala durante a calada da noite. Entrar abrindo a fechadura é a abordagem mais segura. Tentar pegar a chave do cinto de Brejo Ventura pode funcionar, mas é arriscado. Se ele pegar alguém na tentativa, uma surra é o melhor que podem esperar. Um personagem inteligente se submete a essa humilhação, já que revidar pode significar que Brejo Ventura chame outros para ajudá-lo a punir o ladrão, e todos os personagens serão banidos depois disso. Receber a surra significa que Brejo Ventura mantém o incidente somente entre os dois.
- Personagens podem tentar ficar em um quarto ao lado dos carroceiros do Culto do Dragão e ouvir através das paredes a conversa dos cultistas. Eles não podem ouvir a conversa inteira, mas captam as palavras “cofre-forte”, “túnel”, “Povo Lagarto” e “Brejo Ventura”.
- Falar com outras escoltas e carroceiros produz algumas observações interessantes, mas nenhuma pista concreta. A maioria dos outros que vieram no caminho desde Águas Profundas concordam que há algo distante sobre os cultistas (eles não usam essa palavra).
- Procurar nos dois quartos dos cultistas retorna em algo: uma mochila contendo seis gemas polidas e pequenas joias escondidas, todas juntos valendo cerca de 1.400 po. Os cultistas possuem um ladrão entre eles: um meio-elfo chamado Larion Lâmina Afiada. Se ele puder ser identificado e abordado longe dos outros, ele poderia concordar em auxiliar os personagens em troca de ajuda para fugir.

ESTOPIM DE ÓDIO

Uma amiga do cultista assassinado por Jamna tem alimentado um rancor contra algum dos personagens desde aquele incidente. Agora que sua carga está entregue com segurança e a missão está completa, esta cultista pode buscar vingança por seu amigo morto.

Em um momento oportuno, A cultista tenta incitar o personagem a uma briga. Ela vai usar qualquer incidente que puder a partir de seu tempo juntos, incluindo o assassinato, para questionar a coragem e capacidade de luta do personagem na frente de todos. Se o personagem se recusar a cair na provocação, a cultista não recua. A PdM quer sangue e não vai se contentar com nada menos. Ela saca sua espada e ataca. A cultista usa as estatísticas de um **veterano**.

Contanto que os outros cultistas, carroceiros e guardas contratados não estejam preocupados, esta é uma questão pessoal entre estes dois. Se o personagem recuar, todo mundo assume que este é um covarde e o trata com desrespeito durante o resto de seu tempo no acampamento. Se outros personagens saltarem para a luta ao lado de seu companheiro, mais cultistas fazer o mesmo (trate-os como doze **guardas**). Brejo Ventura e Ardred Corte-Preciso evitam que outras pessoas se juntem à briga, mas não se importam em assistir a um derramamento de sangue limitado para quebrar o tédio.

A cultista tenta matar o personagem, e ela irá fazê-lo se vencer o duelo (continuando a esfaquear o corpo depois que o personagem estiver em 0 pontos de vida) e ninguém a impede.



EPISÓDIO 6: CASTELO NAERYTAR

O túnel da estalagem emerge em um local próximo, que pode ser visto do acampamento, cheio árvores e arbustos. À medida que os personagens se aproximam do túnel, qualquer um deles com uma Sabedoria (Percepção) Passiva 10 ou mais alto, ouve vozes bestiais à frente, rosnando e murmurando indistintamente em idioma Dracônico. A partir daí, uma trilha leva até o Pântano dos Mortos, onde uma mistura de habitantes do pântano e cultistas do dragão disputam o poder nas ruínas do Castelo Naerytar.

Este robusto castelo de pedra era a casa de um meio-elfo mago, mas ele o abandonou há muito tempo, quando o pântano reivindicou a área. Durante certo tempo, um grupo de acadêmicos autointitulados Academia dos Astrólogos, assumiu a estrutura, mas desapareceram misteriosamente depois de alguns anos. Ninguém sabe o que aconteceu com eles. Antes da destruição do grupo, os membros modificaram o castelo através da construção de um observatório no último andar do castelo. Alguns de seus equipamentos de visão mágica ainda estão lá.

Agora, o Culto do Dragão levou pessoas para o Castelo Naerytar e formaram alianças instáveis com os moradores do pântano nas proximidades, mas o alagado circundante está longe de estar sob o controle de alguém. O culto trouxe Povos Lagarto, bullywugs e um par de dragões negros a agirem juntos em uma aliança instável, pois as facções são dilaceradas por uma profunda desconfiança, algo que os jogadores podem explorar.

VIAJANDO ATÉ O CASTELO

O Castelo Naerytar não é apenas um pedaço de pedra no caminho. Ele situa-se a vinte e quatro quilômetros do acampamento de trabalho – quinze frios, enlameados e difíceis quilômetros. Demora cerca de dois dias para os personagens cobrirem esse percurso em um ritmo moderado. Felizmente, a trilha foi marcada pelos Povos Lagarto que transportam o contrabando através do pântano até o Castelo Naerytar, para o culto. Sem a trilha, encontrar o castelo neste labirinto confuso e cruel dependeria mais da sorte do que de habilidades. Esta trilha não torna a viagem mais fácil; a trilha dos Povos Lagarto ainda é tratada como terreno difícil. Ela só mostra a direção a seguir.

Dia 1. O primeiro dia de viagem é feito a pé através de um pântano cheio de vegetação emaranhada. O chão que se passa por seco no pântano é assim: mesmo “terra firme” é encharcada, com água muito perto da superfície. Os Povos Lagarto carregadores transportam o contrabando do culto em suas costas ao longo desta parte da trilha, e esta pode ser vista claramente onde o caminho cruza o chão molhado. Grande parte do caminho é feito através da água fria e pegajosa na altura dos joelhos. Nestes trechos, marcas no formato de chamas são entalhadas nas árvores para manter os carregadores no caminho certo. Não são necessários testes de perícia para evitar se perder enquanto os personagens ficarem na trilha.

Se os personagens deixá-la, um teste bem sucedido Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 é necessário para encontrá-la novamente. Cada teste equivale a uma hora de busca, o que significa realizar um teste de encontros aleatórios.

Anoitecer 1. Depois de doze quilômetros de progresso, os personagens chegam em um acampamento, aproximadamente no meio do caminho entre o acampamento de trabalho e o Castelo Naerytar.

Não há muito de um acampamento aqui – apenas uma clareira ligeiramente mais seca do que o brejo pelo qual vocês vagaram – além de quatro alpendres de vime e uma plataforma de pedra (para acender a fogueira acima do solo encharcado) que chamam atenção nesta vastidão. Três canoas estão tombadas perto de um dos alpendres.

Algumas dezenas de metros além da área do acampamento, na direção para onde vocês estão viajando, a terra seca termina. Diferente de árvores cobertas de musgo, dos troncos caídos e dos pequenos maciços de juncos, nada ali se eleva acima da imóvel água escura.

Cada canoa possui três remos e é grande o suficiente para carregar cinco pessoas sem muita bagagem, ou duas a três pessoas com bagagens e outros equipamentos. Dentro dos alpendres existem algumas cestas contendo peixe defumado (comestível), juntamente com alguns lagartos e pássaros que foram esmagados e secos ao sol (muito pouco atraente para humanos, mas comestíveis).

Se os personagens chegarem antes do anoitecer, o acampamento está vazio e eles podem explorá-lo de forma segura. Nenhum encontro aleatório incomoda os personagens enquanto estiverem no acampamento. Quando o sol começa a se pôr, nove **Povos Lagarto** chegam remando em três canoas. Eles estão viajando do Castelo Naerytar até a estalagem para pegar uma carga de contrabando. Os Povos Lagarto não esperam problemas perto de seu acampamento, portanto, se os personagens estiverem de vigília, os que estiverem ativamente vigiando notam automaticamente a aproximação dos Povos Lagarto, e estes são surpreendidos. Entretanto, se os personagens acenderam uma fogueira, os Povos Lagarto sentem o cheiro da fumaça de uma distância razoável e sabem que alguém está no acampamento. Eles assumem que é mais alguém de sua própria espécie retornando do acampamento de trabalho com o tesouro, tendo como destino o Castelo Naerytar. Entretanto, o pântano está repleto de inimigos em potencial e nunca se sabe ao certo, portanto sua abordagem é mais cautelosa se sentirem o cheiro de fumaça. Nesse caso, os personagens com Sabedoria passiva (Percepção) com valor de 10 avistam as canoas dos Povos Lagarto se aproximando antes que estes avistem os estranhos em seu acampamento.

Estes Povos Lagarto não negociam ou conversam com os personagens. Eles foram informados pelo elfo que comanda as operações no Castelo Naerytar que estranhos no pântano devem ser mortos ou capturados, mas nunca envolvidos em conversa. Se forem capturados e amarrados, um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 10 ou de Carisma (Persuasão) CD 15 afrouxa as línguas dos Povos Lagarto. Se não forem amarrados, os personagens possuem desvantagem nessas jogadas, pois os Povos Lagarto pensam que eles têm coração mole.

Os Povos Lagarto sabem que estão transportando tesouro para o castelo. Os “adoradores de dragão” levam o tesouro para dentro do castelo, e os Povos Lagarto nunca o veem novamente. Eles são pagos com lâminas de aço (eles não possuem a habilidade de fabricar metal) e talismãs mágicos. Todos os Povos Lagarto usam colares e pulseiras feitas de ossos,

dentadas, penas, pedras sabão esculpidas e couro. Em uma inspeção próxima, os personagens notam, misturados entre essas coisas, traços da civilização: contas de vidro, moedas, bijuterias, pequenos espelhos e amuletos adornados de cobre e estanho, do tipo que podem ser comprados por algumas moedas de cobre em qualquer loja de bugigangas ou lojinhas de lembrança. Nada disso é mágico.

Durante o interrogatório, faça com que cada personagem realize um teste de Carisma. Qualquer que seja o valor mais alto entre os personagens, faça com que ele note um dos Povos Lagarto em especial. Este Povo Lagarto, cujo nome é Snapjaw, está descontente com a situação no pântano, e desenvolve a noção de que esses estranhos poderiam ser a chave para expulsar os cultistas e abater seus cruéis aliados bullywug. Snapjaw tenta se comunicar com o personagem escolhido, mas não quer que nenhum de seus companheiros saiba. Ele fala Comum com bastante sotaque, mas é o suficiente para conversar em termos simples, caso alguém no grupo fale Dracônico.

Como Snapjaw vai iniciar o diálogo depende da situação. Se for o único Povo Lagarto sobrevivente, ou se for perguntado longe dos ouvidos dos outros, ele fala abertamente. Se vários Povos Lagarto estiverem amarrados e estiverem sendo interrogados juntos, ele poderia soltar palavras em Comum no meio de suas respostas em Dracônico, como “quero ajudar” e “falar sozinho”. Se vários Povos Lagarto estiverem amarrados e forem deixados sozinhos por alguns minutos, ele poderia riscar uma mensagem semelhante no chão. Ele pode tentar provocar um personagem a uma luta ou duelo (se seus jogadores forem do tipo de aceitar tal desafio), e então sussurra sua mensagem no ouvido do personagem.

Se os personagens não maltrataram Snapjaw e não matarem qualquer Povo Lagarto, ele torna-se um aliado confiável durante o tempo que trabalharem contra o culto e os bullywugs. Jogue um dado para cada um dos outros Povos Lagarto cativos. Em uma jogada par, Snapjaw convence os outros Povos Lagarto a se juntarem em sua pequena revolta. Em uma jogada ímpar, eles se recusam a cooperar em qualquer circunstância.

Dia 2. A partir do acampamento, a viagem até o Castelo Naerytar deve ser feita por canoa. Snapjaw pode guiar os personagens. Um guia não é realmente necessário, pois o curso é marcado com símbolos arranhados em troncos de árvores e totens pendurados nos ramos.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NO PÂNTANO DOS MORTOS

O Pântano dos Mortos é um lugar cheio de criaturas perigosas. Jogue um d20 por hora de viagem; um encontro ocorre em uma jogada de 18-20. Determine o encontro jogando o quadro abaixo ou escolha um encontro.

ENCONTROS NO PÂNTANO DOS MORTOS

d12 Encontro

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Bullywugs (2 ou 3 por personagem) |
| 3 | Crocodilos (2 por personagem) |
| 4 | Sapos gigantes (2 por personagem) |
| 5 | Lagartos gigantes (2 por personagem) |
| 6 | Aranhas gigantes (1 por personagem) |
| 7-8 | Povo Lagarto (3 para cada 2 personagens) |
| 9 | Areia movediça |
| 10 | Arbusto errante |
| 11 | Fogos fátuos (3) |
| 12 | Grupo de caça yuan-ti (veja abaixo) |

Bullywugs. Bullywugs patrulham o pântano aleatoriamente. Antes dos personagens alcançarem o acampamento no meio do caminho, este encontro acontece com dois bullywugs por personagem. Depois dos personagens alcançarem o acampamento no meio do caminho, este encontro acontece com três bullywugs por personagem. Nem todos os bullywugs no pântano trabalham para o culto, mas nenhum dos personagens sabe disso.

Crocodilos. Um encontro com crocodilos sempre ocorre na água com pelo menos 60 centímetros de profundidade. A primeira vez que os personagens encontram com os crocodilos no pântano, as criaturas têm vantagem em seu teste de Furtividade.

Sapos Gigantes. Sapos gigantes usam ataques com sua língua pegajosa sempre que podem, e preferem halflings, gnomos e outros alvos menores a criaturas que não conseguem engolir.

Lagartos Gigantes. Lagartos gigantes do Pântano dos Mortos possuem a característica Prender Respiração. Há uma chance de 30 por cento que estes lagartos sejam treinados, adiantando-se a um grupo de Povos Lagarto em um encontro. Se assim for, esses Povos Lagarto (veja abaixo) aparecem em cena no início da sexta rodada de combate.

Aranhas Gigantes. As teias das aranhas são quase invisíveis em uma área de forte nevoeiro. Aranhas do Pântano dos Mortos tem a característica Prender Respiração.

Povos Lagarto. O Povos Lagarto do pântano são aliados relutantes do culto, principalmente porque Dralmorrer Grande-Nato permite que os bullywugs, mais numerosos, os coloquem de canto. As probabilidades são de 50 por cento de um grupo de Povos Lagarto trabalhar para o culto ou ser independente. Um grupo independente ajuda os personagens se Snapjaw estiver presente para persuadi-los. Eles não vão atacar o culto ou um grande grupo de bullywugs diretamente, mas podem ajudar fazendo buscas e criando distrações. Os Povos Lagarto que trabalham para o culto atacam imediatamente se virem Snapjaw amarrado como um prisioneiro. Se Snapjaw estiver solto e os personagens não parecerem hostis com ele, os Povos Lagarto hesitam, perguntando-se se os personagens são cultistas.

Areia Movediça. Uma criatura que pise na areia movediça precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 11 ou afundará na areia movediça e ficará contida. Por sua vez, como parte de seu movimento, a criatura presa pode escapar fazendo um teste de Força CD 15. Outra criatura pode tentar puxar a criatura contida para fora da areia movediça como uma ação, mas precisa ser bem-sucedida em um teste de Força CD 15 para fazê-lo. Como em um filme, a criatura presa está sempre a mais do que 1,5 metro da borda da areia movediça, então a equipe de resgate não pode simplesmente pegar o personagem; eles devem encontrar uma videira, uma corda ou um galho e lançá-lo para onde o personagem preso pode alcançá-lo.

Arbusto Errante. Todos os Povos Lagarto, Snapjaw incluso, estão aterrorizados com “a planta que anda.” Se ela aparecer enquanto Snapjaw estiver com os personagens, ele passa uma rodada instigando os personagens a fugir e, em seguida, foge. A menos que alguém o siga imediatamente, levará uma hora para encontrá-lo novamente.

Fogos Fátuos. Se esse encontro ocorrer antes dos personagens chegarem ao acampamento no meio do caminho, os fogos fátuos não se mostram imediatamente, seguindo os personagens de forma invisível até o anoitecer. Em seguida, tentam

atrair apenas um ou dois personagens a segui-los, parecendo ser lamparinas piscando indistintamente nas proximidades. Quem acompanhar as luzes, até mesmo a uma curta distância, é atraído para um ponto de areia movediça. Se o encontro ocorrer após os personagens deixarem o acampamento no meio do caminho, os fogos fátuos fazem uso do mesmo truque, mas durante o forte nevoeiro da manhã, e ao invés de atrair personagens para a areia movediça, os atraem para o covil de Voaraghamanthar, o dragão negro.

Grupo de Caça Yuan-ti. Todos os moradores do pântano, incluindo os Povos Lagarto, os cultistas e especialmente os bullywugs, temem e desprezam os yuan-ti. Por sua vez, os yuan-ti desprezam todos, mas não os temem. Este grupo de dois **yuan-ti amaldiçoados** (tipo 1) e três **yuan-ti puros sangue** estão caçando qualquer criaturas inteligentes que seriam sacrifícios adequados à sua deusa adormecida Merrshaulk. Os yuan-ti não vão se aliar com qualquer um ou contra ninguém.

CASTELO NAERYTAR

Mais de um século atrás, um meio-elfo mago construiu um castelo à beira do Pântano dos Mortos. Ele viveu ali um tempo relativamente curto antes do pântano em expansão alagar o castelo de todos os lados e tornar o local mais remoto ainda do que gostaria. Depois de a estrutura ficar abandonada por anos, um grupo de acadêmicas chamadas Academia das Astrólogas a reivindicou. Elas construíram um observatório no nível mais alto da fortaleza, onde instalaram um equipamento mágico chamado de *vidente de Illusk*. Mas as astrólogas desapareceram misteriosamente depois de alguns anos.

Após o desaparecimento das astrólogas, o castelo novamente caiu em desuso. Ele foi construído para suportar o ambiente frio e úmido, de forma que a água não invadissem e minassem as paredes ou inundasse o calabouço. Entretanto, ao longo de décadas de abandono, ele se encheu de escombros e atraiu muitos moradores indesejáveis. Então, Rezmir descobriu o castelo em uma de suas viagens ao pântano para estudar e negociar com o dragão negro Voaraghamanthar. Rezmir suspeitou que o castelo pudesse tornar-se um reduto útil para ela, já que era localizado tão convenientemente perto do covil de um dragão negro. Ela explorou a estrutura, expulsou as aranhas gigantes das torres e forjou uma aliança com a tribo de bullywugs na vizinhança.

Durante esse tempo, a meio-dragão ainda estava pensando no castelo simplesmente como um esconderijo fortificado. Quando descobriu o portal na masmorra e descobriu que ele estava conectado a uma cabana abandonada nas Montanhas Pico Cinzento, um novo pensamento tomou forma em sua cabeça. Arrastar grandes quantidades de tesouro vinte e quatro quilômetros através do pântano não seria fácil, mas se cortasse 1.125 quilômetros de transporte em carroças fora de vista, valeria a pena a dificuldade, especialmente se bullywugs e Povos Lagarto fizessem todo o trabalho duro. Rezmir reivindicou ambas as estruturas, entregou a cabana de caça nas Montanhas Pico Cinzento a uma associada de confiança do Culto do Dragão (uma meio-elfo chamada Talis, que agora despreza Rezmir – consulte episódio 7) e começou a tornar o Castelo Naerytar um centro essencial na atividade de acumulação de tesouro do culto no Norte.

Por meio da diplomacia e intimidação, e, aproveitando a influência de Voaraghamanthar com as criaturas monstruosas do pântano, Rezmir criou uma aliança no Pântano dos Mortos e transformou sua visão em realidade.

FACÇÕES

Três grupos de poder operam em torno do Castelo Naerytar: o Culto do Dragão, um bando de bullywugs e uma tribo de Povos Lagarto. O dragão negro Voaraghamanthar, juntamente com seus kobold e asseclas Povos Lagarto, poderiam constituir um quarto grupo se tiverem participação ativa em algum evento, mas por enquanto ele está aguardando seu momento para ver como as coisas se desenvolvem.

A aliança tripla de Rezmir é instável. Os cultistas desprezam viver no pântano e têm pouco respeito pelos bullywugs ou pelos Povos Lagarto; o líder dos bullywugs gostaria de aproveitar o Castelo Naerytar para seus próprios fins; os bullywugs, em geral, aproveitam todas as oportunidades para expulsar os Povos Lagarto; e os homens-lagarto se irritam com o abuso dos bullywugs e se perguntam por que Voaraghamanthar não intervém para protegê-los.

CULTO DO DRAGÃO

Embora Rezmir seja responsável por reerguer o Castelo Naerytar e reclamá-lo para o Culto do Dragão (em nome apenas, já que ela o considera sua propriedade pessoal), um elfo Portador do Púrpura chamado **Dralmorrer Grande-Nato** (consulte apêndice B) comanda o castelo para Rezmir. A meio-dragão precisa mostrar-se, ocasionalmente, para lembrar os bullywugs e os Povos Lagarto que o Culto do Dragão está realmente no comando, mas Grande-Nato conduz as operações diárias.

Dralmorrer Grande-Nato é um membro da Eldreth Valuuthra, um grupo de elfos supremacistas dedicados a remover os humanos de Faerûn. Ele anseia por eras de grandes impérios como antes de os humanos tomarem o continente. Sendo de Encontro Eterno, ele acredita que sua ilha natal ficará protegida do reinado dos dragões. Elfos no continente irão sofrer, mas será um preço pequeno a se pagar pelo terror que cairá sobre a humanidade.

O elfo idôlatra Rezmir de todas as maneiras, exceto uma: ele teme a decisão dela de elevar os bullywugs em sua aliança. Na opinião de Grande-Nato, os Povos Lagarto seriam aliados mais úteis, mais confiáveis e mais adequados do que os repulsivos bullywugs. Ele não pode alterar o arranjo sem contrariar as ordens de Rezmir, mas Grande-Nato tomou pequenas medidas para restaurar o orgulho tribal dos Povos Lagarto, como tentar ensiná-los metalurgia. Seu esforço, no entanto, resultou em pouco sucesso.

Grande-Nato é leal ao culto e anseia pelo retorno de Tiamat. Ele realmente espera que o mundo inteiro submeta-se às garras dos dragões, tanto por ser onde o mundo pertence, quanto porque isso significará que seu trabalho no Castelo Naerytar estará terminado. O segundo melhor dia de sua vida será o dia que puder raspar a lama fedorenta do Pântano dos Mortos de suas botas e voltar para um lugar civilizado. Ele nunca mencionou seu desejo de abandonar os bullywugs, a quem ele considera revoltante às necessidades.

Apenas um punhado de verdadeiros iniciados e oficiais do Culto do Dragão reside no castelo. Todos são anotados na descrição do castelo. Eles atuam

como supervisores e auxiliares para Grande-Nato e Rezmir.

BULLYWUGS

Um bando de bullywugs que serve ao Culto do Dragão segue os ditames de **Pharblex Spattergoo** (consulte apêndice B), um bullywug que domina magia xamânica, algo raro entre a raça. Sua “religião” é uma mistura de tradição confusa, misticismo emprestado, intoxicantes alucinógenos e conhecimento fabricado que serve mais como um caminho para o poder pessoal do que como um sistema espiritual para os bullywugs. A conjuração de Pharblex mantém seus seguidores juntos, e isso o torna útil para Rezmir.

Pharblex espera que quando Tiamat retornar, Rezmir entregue o Castelo Naerytar para ele, assim dominará todo o Pântano dos Mortos a partir do castelo. O único obstáculo que ele vê entre si e seu objetivo é mestre atual do castelo, Dralmorrer Grande-Nato; a noção de que alguém possa não querer viver em um pântano nunca entrou na mente estreita de Pharblex, e o bullywug parece surdo para as ironias



PHARBLEX SPATTERGOO

e comentários sarcásticos de Grande-Nato para com o pântano. Quando for a hora certa, Pharblex planeja remover o elfo do cenário através de quaisquer meios necessários. É improvável que escolha uma batalha contra os personagens, quando ele e Grande-Nato estiverem lutando lado a lado, para trair o elfo – mas não é impossível. Se parecer que a operação do culto no castelo esteja condenada, Pharblex é o tipo de criatura que mudará de lado para salvar sua pele viscosa. A sincronia deve ser perfeita, porque ele teme Rezmir mais do que teme os personagens. Se, no entanto, os personagens ganharem o apoio dos Povos Lagarto, se matarem ou expulsarem a maioria dos bullywugs, se ocuparem o castelo e estiverem preparados para matar Grande-Nato e Pharblex em batalha – Pharblex julga que é o momento ideal para abandonar velhos aliados e cortejar novos. Ele não oferece nada em troca de os personagens permitirem que ele saia vivo e em posse do Castelo Naerytar (com ou sem o *vidente de Illusk* em condições de funcionamento).

O número de bullywugs ao redor do castelo varia. Eles vêm e vão à vontade. Em um determinado dia, de quarenta a cinquenta estão acampados do lado de fora do castelo. Trinta e quatro, além Pharblex, vivem nos alojamentos do castelo (áreas 1G e 2G). Outros trinta a setenta vivem nas proximidades, perto o suficiente para responder no prazo de quinze minutos a batida do tambor no barbacã.

Os bullywugs já acreditam serem senhores do pântano, e agem como tais. Eles são facilmente iludidos, no entanto. Em circunstâncias normais, eles atacam aventureiros à vista, desde que os bullywugs estejam em números superiores. Eles se acostumaram a ver cultistas de muitas raças indo e vindo ao castelo, então quando vêem estranhos, seu primeiro pressuposto é que os recém-chegados são mais cultistas. Esta hipótese é reforçada se Snapjaw ou outros Povos Lagarto acompanharem os estrangeiros ou se os personagens tiverem qualquer arte ou roupas cultistas identificáveis.

Isso não significa que os personagens podem passear à vontade por todo o acampamento e pelo castelo. Guardas bullywug ainda os desafiam perguntando-lhes quem são e onde estão indo (em um Comum cheio de sotaque se nenhum dos personagens falar Bullywug). Eles apenas não supõem que todo estrangeiro é um inimigo e não atacam à vista.

POVOS LAGARTO

A tribo de Povos Lagarto Morte Escamosa não possui um líder. Pharblex matou seu xamã, Suncaller, e a morte dele deixou a tribo com um complexo de inferioridade que abriu uma brecha para serem explorados. Quando Rezmir prometeu que Voaraghamanthar recompensaria os trabalhos da tribo para o culto, os Povos Lagarto estavam prontos para ouvir.

Enquanto os bullywugs fazem o papel de uma força de defesa estática, os Povos Lagarto realizam cinco funções. Primeiro, eles são os trabalhadores e os carregadores do culto. Os Povos Lagarto fizeram a maior parte do trabalho pesado, limpando os entulhos do castelo, além de carregarem a maior parte do tesouro do acampamento de trabalho para o castelo em suas costas e em suas canoas. Segundo, eles tratam dos lagartos gigantes que são usados para arrastar ou transportar cargas pesadas, especialmente através do pântano. Terceiro, eles fazem a maior parte da caça, pesca e coleta para alimentar a todos no castelo. Quarto, eles agem como batedores de longo alcance do castelo e guardas periféricos, uma vez

que são muito superiores a qualquer bullywug em patrulha ativa, emboscando e preparando armadilhas. Quinto, um grupo de Povos Lagarto foi alistado como guarda de elite para o próprio castelo. Grande-Nato não espera que nenhuma força jamais monte um ataque real contra o castelo; o castelo é muito inacessível, encontrando-se nas profundezas do pântano. Mas se esse evento improvável acontecer, ele sabe que os arrogantes bullywugs fugiriam ao invés de lutar contra um inimigo organizado. Os Povos Lagarto, por outro lado, podem ser corajosos e disciplinados quando têm um líder que valha a pena seguir. Grande-Nato espera ser esse líder, pelo menos para o pequeno contingente de Povos Lagarto guerreiros que abriga no castelo e que recompensa com um tratamento especial. Em troca de seu trabalho, Grande-Nato “paga” a tribo com armas de metal que são trazidas para o castelo, juntamente com o saque.

Enquanto isso, os bullywugs mandam e intimidam os Povos Lagarto, encorajados por seus números superiores, pelo temor instintivo dos Povos Lagarto para com a magia de Pharblex e a ausência de qualquer sinal de restrição de Grande-Nato ou do covil do dragão negro. O silêncio de Voaraghamanthar, mais do que qualquer outra coisa, faz os Povos Lagarto se perguntarem se o destino os está punindo por alguma transgressão desconhecida. Eles reclamam, e, ocasionalmente, alguns desertam, mas a maioria deles suporta a situação com seu estoicismo reptiliano.

Snapjaw é um dos poucos que tem sugerido rebelar-se contra os odiados bullywugs e cultistas. Ele não faz isso abertamente, pois isso iria convidar a retaliação dos bullywugs, mas tem falado com alguns colegas de tribo que confia. A resposta deles foi de interesse, porém evasiva; eles pretendem vingar-se dos bullywugs, mas não até que os presságios estejam certos. Enquanto isso, eles aguentam – e estocam armas. Grande-Nato tem apenas uma ideia aproximada de quantos Povos Lagarto existem na tribo, e não manteve uma contagem próxima de quantas espadas, lanças, punhais, escudos e flechas com pontas de metal foram entregues a eles. Os Povos Lagarto são muito melhores armados neste momento do que os bullywugs ou mesmo os cultistas. Quando chegar a hora de se mover contra os bullywugs, os homens-lagarto pretendem cortar cada garganta e expor cada viscera dos bullywugs com suas novas e afiadas lâminas de aço.

Assim como os bullywugs, a primeira suposição dos Povos Lagarto ao ver estranhos é que eles são membros do culto, ou aliados dos cultistas, vindo trabalhar ou negociar no castelo. Entretanto, não compartilham a arrogância dos bullywugs, a menos que sejam atacados, então realmente não se importam com quem vagueia pelo acampamento. Povos Lagarto em patrulha ou estáticos são uma exceção. Eles estão atentos, e assumem que todo mundo seja um inimigo em potencial. Eles não atacam até que saibam com certeza, para que não incorram na ira de Rezmir ou de Grande-Nato por matarem um aliado. Como guardas periféricos, suas instruções são para alertar o acampamento quando abordarem estranhos, mantê-los sob observação e aguardar novas instruções.

A tribo Morte Escamosa compreende oitenta Povos Lagarto guerreiros, tanto homens quanto mulheres. Cerca de metade deles está nos arredores do castelo, em determinado momento; vinte e seis vivem no castelo e o restante em cabanas de junco (área 3). Os outros estão longe, caçando, pescando, patrulhando, transportando contrabando a partir do acampamento de trabalho, ou visitando suas famílias na aldeia tribal (a poucas horas de distância, na direção sudoeste).

MAGOS VERMELHOS

Apenas um Mago Vermelho está presente no Castelo Naerytar: Azbara Jos, que também estava no acampamento cultista nos Campos Verdes e viajou para o norte com Rezmir. Ele não tem qualquer interesse no Pântano dos Mortos, nos bullywugs ou nos Povos Lagarto, apenas um pouco mais interessado nos dragões negros. Ele está aqui apenas como o contato de Rath Modar com Rezmir. O portal sob o castelo desperta o interesse de Jos, afinal; portais são sempre motivo de preocupação para os Magos Vermelhos.

Aventureiros que aparecem neste local remoto e secreto também o interessarão. Se Azbara Jos vir os personagens ou ficar ciente de sua presença, ele organiza uma reunião privada – uma que Rezmir e Grande-Nato sequer conheçam, muito menos participem. Ele quer saber o quanto os personagens sabem dos planos do culto, onde e como eles descobriram a informação, quem mais sabe sobre ele, e o que pensam da chance de sucesso do plano. Se os personagens forem capturados e trancados no castelo, Jos encontra uma oportunidade de fazer a todas as mesmas perguntas novamente, em segredo, mas estará em uma posição melhor para forçar respostas dos personagens.

Isso pressupõe que os personagens estejam no Castelo Naerytar posando como membros do culto ou escondidos entre os Povos Lagarto. Se invadirem o castelo matando todos que encontrarem, então Azbara Jos tem apenas uma preocupação: escapar através do portal antes que alguém ou algo o mate.

VOARAGHAMANTHAR

Voaraghamanthar é um dragão negro adulto que clama como seu território o Pântano dos Mortos. Apesar de muitas criaturas viverem no pântano e dominá-lo de uma forma ou de outra, ninguém desafia a supremacia de Voaraghamanthar. Os bullywugs consideram-no uma ameaça constante e tremem sempre que a sua sombra passa perto. Os yuan-ti concedem-lhe um relutante respeito e cobiçam sua imensa riqueza. Os Povos Lagarto honram-no e perguntam-se por que ele permite que os cultistas abusem deles. Os cultistas o veneram e desviam parte do contrabando que chega ao seu covil como uma forma de tributo.

Voaraghamanthar possui um segredo que é conhecido apenas por duas outras criaturas em Faerûn. Uma delas é Rezmir. A outra criatura é o próprio segredo: Waervaerendor, o irmão gêmeo de Voaraghamanthar. Durante séculos, esses gêmeos têm enganado o mundo em acreditar que somente um dragão habita o Pântano dos Mortos – um dragão que deve viajar a uma imensa velocidade, uma vez que foi visto em localidades muito distantes em um breve lapso de tempo. Os irmãos raramente deixam suas tocas, mas quando o fazem, coordenam para que nunca sejam vistos juntos ou vistos em dois lugares distantes precisamente ao mesmo tempo.

Rezmir convenceu os gêmeos a prometerem ajudar o culto, mas, até agora, a promessa não foi cumprida. Nenhum dos dragões deixa seu covil com frequência suficiente para fornecer muita ajuda. Como todos os dragões negros, estes dois são paranóicos com relação aos outros dragões. O retorno potencial de Tiamat e o estabelecimento de um vasto império dracônico parecem possibilidades remotas em comparação com o perigo real do relacionamento com outro dragão, pois qualquer um poderia assassinar Voaraghamanthar e Waervaerendor por causa de seus tesouros. Essa é a visão dos gêmeos, ao menos. Enquanto sua preocupação com a natureza assassina

de outros dragões é justificada, o fato de que são dois significa que eles têm pouco a temer da maioria dos dragões solitários. Rezmir está trabalhando duro para convencê-los de que poderiam ganhar grande poder, revelando seu segredo no momento estrategicamente correto. Entretanto, até o retorno de Tiamat parecer certo, Voaraghamanthar e Waervaerendor pretendem continuar mantendo-se seguros, ficando perto de casa e guardando seu segredo.

Voaraghamanthar e Waervaerendor não são uma verdadeira facção no pântano porque não estão colocando em ação qualquer objetivo próprio, mas a sua presença afeta o equilíbrio de poder. Sem Voaraghamanthar, o culto não estaria aqui, de fato. Sem Voaraghamanthar, os Povos Lagarto, provavelmente, não poderiam ter sido manobrados a fazer causa comum com bullywugs.

Personagens não devem encontrar qualquer um destes dragões frente a frente nesta aventura (é mais provável que se encontrem em A Ascensão de Tiamat). Se os personagens desviarem do caminho dos Povos Lagarto entre o acampamento de trabalho e o Castelo Naerytar, intencionalmente ou não – se, por exemplo, seguirem os fogos fátuos no pântano – eles poderiam entrar no território arruinado nas proximidades de um dos covis. Muitas pistas podem informar aos personagens que eles estão em território dracônico. Primeiro, passam por marcadores que consistem de crânios corroídos por ácido pertencentes a humanos, humanóides, yuan-ti, crocodilos e de outras criaturas que vivem no pântano. Os crânios estão pendurados em árvores secas e espetados em estacas cravadas no chão.

Ambos os covis dos dragões são fortemente vigiados por Povos Lagarto. Os guardas dos dragões são selecionados a partir dos Povos Lagarto da tribo Morte Escamosa que trabalham para o culto. Kobolds infestam os covis, mas raramente saem para o pântano.

PREPARANDO-SE CONTRA O CULTO DO DRAGÃO

Os personagens têm várias opções no Castelo Naerytar, e eventos por lá podem tomar várias direções. Aqui estão os pontos-chave para manter em mente quando narrar este episódio.

- Rezmir e Azbara Jos fazem quase qualquer coisa para evitar uma batalha contra aventureiros interferentes. Eles têm preocupações maiores do que a segurança do Castelo Naerytar e seus ocupantes. Se uma batalha se desenrolar, esses dois personagens seguem diretamente para o portal sob o castelo e se teleportam até a cabana de caça de Talis, a Branca (veja episódio 7). Para propósitos desta aventura, faça tudo o que puder para garantir que Rezmir e Jos sobrevivam a este episódio. Não é uma catástrofe se não o fizerem, mas é muito melhor se sobreviverem.
- Dralmorrer Grande-Nato e Pharblex Spattergoo têm tudo a perder se os inimigos do culto invadirem o Castelo Naerytar; uma derrota custaria a Grande-Nato seu posto, conseguido a muito custo, no culto, e Spattergoo perderia a base a partir da qual espera governar o pântano após o culto deixar o castelo. Eles lutam até a morte para proteger o castelo (simultaneamente ganhando tempo para Rezmir e Jos escaparem). Apesar de seu ódio mútuo, eles entendem que são muito mais fortes juntos do que separados. Assim que a luta irromper, eles se unem e cooperam.

- O melhor lugar para Grande-Nato e Pharblex defenderem sua posição depende de como o ataque desenrolar; você vai precisar conduzir essa parte de improviso. Sua melhor jogada contra um ataque determinado pode ser um recuo através do castelo e para baixo, nas cavernas, onde as passagens estreitas e sapos gigantes trabalham em seu favor.
- Os bullywugs são numerosos, mas covardes. Eles lutam para proteger Pharblex, mas se ele não estiver imediatamente à vista – se ele recuar para as cavernas enquanto outros bullywugs estiverem lutando no pátio interno, por exemplo – bullywugs que sentirem que ele os abandonou tendem a fugir para o pântano e nunca mais voltar. Se Pharblex for morto, a maioria dos bullywugs deserta imediatamente.
- Os Povos Lagarto são corajosos, mas desprezam os bullywugs. Se os personagens não tiverem recrutado os Povos Lagarto para o seu lado, estes últimos lutam bem sempre que estão sozinhos. Se os bullywugs estiverem nas proximidades, os Povos Lagarto recuam e deixam os bullywugs suportarem o peso do combate e sofrerem as primeiras baixas. Se os Povos Lagarto forem convencidos a lutar ao lado dos personagens, eles caçam os bullywugs através do castelo e proximidades e os matam sem piedade. Se os bullywugs fugirem para o pântano, os Povos Lagarto os perseguem. Eles são hesitantes quando enfrentam os cultistas – não porque os temem, mas porque não os odeiam, e têm mais dificuldade em voltarem-se mentalmente contra essa aliança.
- Os cultistas são dedicados, mas não fanáticos, e são trabalhadores, não soldados. Eles lutam bravamente com Dralmorrer Grande-Nato os conduzindo. Sem ele, os ataques dos cultistas são descoordenados e hesitantes. Sua situação se torna ainda pior se estiverem lutando contra os Povos Lagarto rebeldes. Nesse caso, sem Grande-Nato para orientá-los, eles são mais propensos a barricar-se nos níveis superiores da torre sudoeste ou na biblioteca e tentar sobreviver à chacina.

APROXIMANDO-SE DO CASTELO NAERYTAR

O modo como os personagens se aproximam do Castelo Naerytar pode definir tudo o que acontecerá lá dentro. Snapjaw sabe onde os piquetes dos Povos Lagarto estão colocados, a cerca de oitocentos metros do castelo. Se estiver com os personagens, ele pode impedi-los de cair em uma armadilha ou emboscada. Ele fala com os 6 **povos lagarto** guardas se os personagens permitirem. O que ele diz aos guardas depende da opinião que ele tem formada sobre os personagens.

- Se Snapjaw ainda não tiver certeza de que os personagens sejam os salvadores que espera, ele diz aos guardas que estes são cultistas que vieram se juntar aos do castelo. Os guardas aceitam essa história, sem dúvidas, e deixam todo mundo passar.
- Se os heróis estabeleceram forte confiança entre si e Snapjaw, ele diz aos guardas que os personagens são grandes guerreiros que vieram para destruir o Culto do Dragão, e que agora é a hora de fazerem seu movimento contra os bullywugs. Você pode decidir por si mesmo como os guardas vão reagir a isso, ou realize um teste de Carisma CD 10 para Snapjaw. Se o teste for bem sucedido, os guardas ficam convencidos. Se o teste falhar, os personagens não os impressionam. Eles não vão tomar medidas

contra os bullywugs agora, mas também não vão interferir com os personagens. Se o resultado for 5 ou menos, esses guardas decidem que a conversa de Snapjaw sobre uma rebelião é algo perigoso e o atacam.

- Se os personagens não fizeram nada para ganhar a confiança de Snapjaw ou se não o tratarem melhor do que bullywugs os tratam, ele diz aos guardas que os personagens não são nada além de problemas, e os Povos Lagarto atacam.

Se Snapjaw não estiver com os personagens, eles ainda têm a chance de detectar o posto de guarda por conta própria. Personagens com Sabedoria (Percepção) passiva 15 ou maior percebem manchas no céu da fumaça de lenha queimada. Realize também um único teste de Destreza (Furtividade) para os Povos Lagarto guardas, com vantagem (se eles tiveram tempo de sobra para esconder-se). Compare o seu resultado ao valor de Sabedoria (Percepção) passiva dos personagens para ver se qualquer um deles notou os Povos Lagarto escondidos.

Se os Povos Lagarto passarem despercebidos, eles enviam dois nadadores rápidos adiante, por uma via secundária, para alertar os bullywugs no castelo. Mais dois batedores seguem os personagens, enquanto os dois últimos permanecem em seus postos e continuam vigiando.

EXTERIOR DO CASTELO NAERYTAR

Agora, todo o local é pantanoso e grandes piscinas de água parada pontilham a clareira. O castelo foi construído sobre a rocha exposta, por isso sua fundação é sólida e, principalmente, seca, mesmo um século de inundações. Arbustos e árvores retorcidas crescem para dentro das muralhas com seis metros de altura em três lados do castelo. Apenas a face frontal (sulista) permanece limpa.

Bullywugs vivem em cabanas de junco aglomeradas, feitas às pressas. Os Povos Lagarto possuem alojamentos mais resistentes e espaçosos feitos de junco.

1. ATRACADOURO

Meia dúzia de canoas está jogada por cima da terra aqui. Três a cinco remos encontram-se na parte inferior de cada uma. Cinco delas estão em boas condições; a sexta tem o fundo podre, e os homens-lagarto nunca a usam. Se os personagens pegarem as canoas com pressa, há uma chance de 1 em 6 de pegarem a que está podre. Ela começa a inundar logo que é colocado na água, e afunda depois de quinze minutos.

2. PALIÇADA DE ANIMAIS

Os Povos Lagarto mantêm seus lagartos gigantes presos aqui. A paliçada dos animais possui 1,5 metros de altura e é feita de troncos resistentes enfiados na terra, com espaçamento de cerca de quinze centímetros e amarrados com fibra torcida. Os lagartos gigantes podem levar ou arrastar cargas que são demasiado grandes para os Povos Lagarto, assim como grandes vigas ou crocodilos impressionantes. Eles também são usados para levantar pedras sobre as ameias do castelo através de cordas e de polias – uma tecnologia que nunca deixa de surpreender os Povos Lagarto. Há 2d4 **lagartos gigantes** aqui em um determinado momento. Eles são mal-humorados e atacam qualquer um que chegue ao seu alcance, se seus domadores não estiverem presentes para mantê-

los sob controle. Se soltos, eles provavelmente fugirão para o pântano. Se o objetivo é fazer com que os lagartos gigantes irrompam através do acampamento, alguém precisa irritá-los em primeiro lugar. Cutucá-los através da paliçada com lanças irá fazer o truque funcionar.

3. ALOJAMENTOS

Os Povos Lagarto guerreiros vivem nesses alojamentos.

Os casebres são feitos de juncos atados por feixes compridos e espessos e dobrados em arestas em forma de U de ponta-cabeça. Os espaços entre as arestas são preenchidos e trançados com mais junco. Cada casebre tem uma única porta, aberta no centro da parede mais longa. A técnica de construção usado nos casebres é engenhosa.

Os Povos Lagarto podem ser tecnologicamente atrasados, mas são mestres de seu ambiente. Eles mostram o mesmo talento para construção de edifícios quanto para montagem de armadilhas e arapucas.

No interior, os casebres são espaçosos e bem ventilados. O chão está coberto com esteiras de junco, e o interior é seco e arejado. Os equipamentos estão pendurados em pinos nas paredes para mantê-los fora do alcance do solo úmido. Os Povos Lagarto são especialmente cuidadosos com suas novas armas de aço, que enferrujam rapidamente quando expostas à umidade. Eles enchem pequenos fornos de pedra com brasas para fazer calor. Não há lareiras; o perigo de faíscas é muito grande.

Cada um desses casebres poderia abrigar vinte e cinco Povos Lagarto confortavelmente, e mais alguns com certa aglomeração. Quando Rezmir negociou a primeira vez com os Povos Lagarto, eles tinham a intenção de mover toda a aldeia para este local, e construí-la de acordo. À medida que mais bullywugs também se reuniram junto ao castelo e a verdadeira situação se tornou aparente, os guerreiros instruíram suas famílias a ficarem para trás. Assim, eles têm muito mais espaço nos casebres do castelo do que precisariam. Personagens observando a área a partir do esconderijo e julgando somente a partir dos casebres, estimariam conservadoramente que mais de uma centena de Povos Lagarto vivem no castelo. Eles não vão contar em outro lugar nada perto da quantidade de Povos Lagarto na clareira. Snapjaw pode explicar a discrepância se estiver por perto.

4. CABANAS

Os bullywugs vivem em cabanas, que são grosseiramente construídas.

Uma dúzia de cabanas ou mais estão espalhadas a esmo no chão pantanoso. Cada uma tem a forma de cúpula ligeiramente achatada. As portas estão abertas, mas um túnel pequeno força uma criatura a rastejar para dentro da cabana. Elas são feitas de junco tecidos como uma rede, com uma generosa camada de lama, grama e esterco cobrindo tudo. Lama, água do pântano e lodo cercam as cabanas e até mesmo fluem para dentro delas através das portas baixas abertas.

O interior das cabanas dos bullywugs é o oposto dos alojamentos dos homen lagarto: molhadas, sujas, mal feitas e fedorentas. O piso não é somente úmido; é cheio de poças de lama de até 60 centímetros de profundidade, de modo que os bullywugs podem descansar como sapos, enterrados na lama até seus globos oculares. Eles não têm nenhum senso de privacidade ou espaço pessoal. À noite, dormem um sobre o outro, todos espremidos. Não são atribuídas a nenhum bullywug cabanas particulares. Eles dormem na que for mais conveniente quando estão cansados, por isso é comum que algumas cabanas fiquem lotadas durante a noite, enquanto outras ficam completamente vazias.

Oito **sapos gigantes** saltam aleatoriamente entre as cabanas ou sentam-se silenciosamente nas poças de água parada. Estas criaturas foram criadas desde que eram girinos pelos bullywugs e não os incomoda, mas atacam qualquer outra pessoa que vagar descuidadamente no alcance de suas línguas de 4,5 metros comprimento.

5. FOSSO

A água barrenta batendo contra as paredes do castelo é indistinguível, em um breve relance, das poças d'água rasas e mais fundas que se espalham por toda a área, mas esconde um fosso. Partes do fosso ao redor da torre sudoeste chegam ao nível do solo, mas em outros locais possui de 9 a 12 metros de largura e até 4,5 metros de profundidade. A passarela (1A) cruza o fosso, fornecendo uma indicação visual de que a água pode ser mais profunda do que parece. Qualquer um que caia no fosso atrai a atenção de seis **crocodilos**.

6. PORTÃO PRINCIPAL

Esta é a única entrada para o castelo usada. Quando o castelo foi construído, um par de robustas portas de madeira e uma ponte levadiça de ferro com 3,6 metros de envergadura e 3 metros de altura/comprimento. As portas não estão fechadas; eles estão cedendo tanto em suas dobradiças que não vale a pena o esforço de alavancá-las do lugar, por qualquer motivo que não seja um ataque iminente. A ponte levadiça foi manipulada para que possa ser deixada cair com um forte puxão da alavanca (localizada no nível superior, área 2A), mas desde que foi testada pela última vez, o mecanismo enferrujou até o ponto em que o portão cairá apenas 90 centímetros, ficando travado no lugar.

INTERIOR DO CASTELO NAERYTAR

As paredes externas do castelo possuem espessura média de 3 metros de espessura. As paredes internas também são de pedra, mas possuem apenas cerca de 30 ou 60 centímetros de espessura.

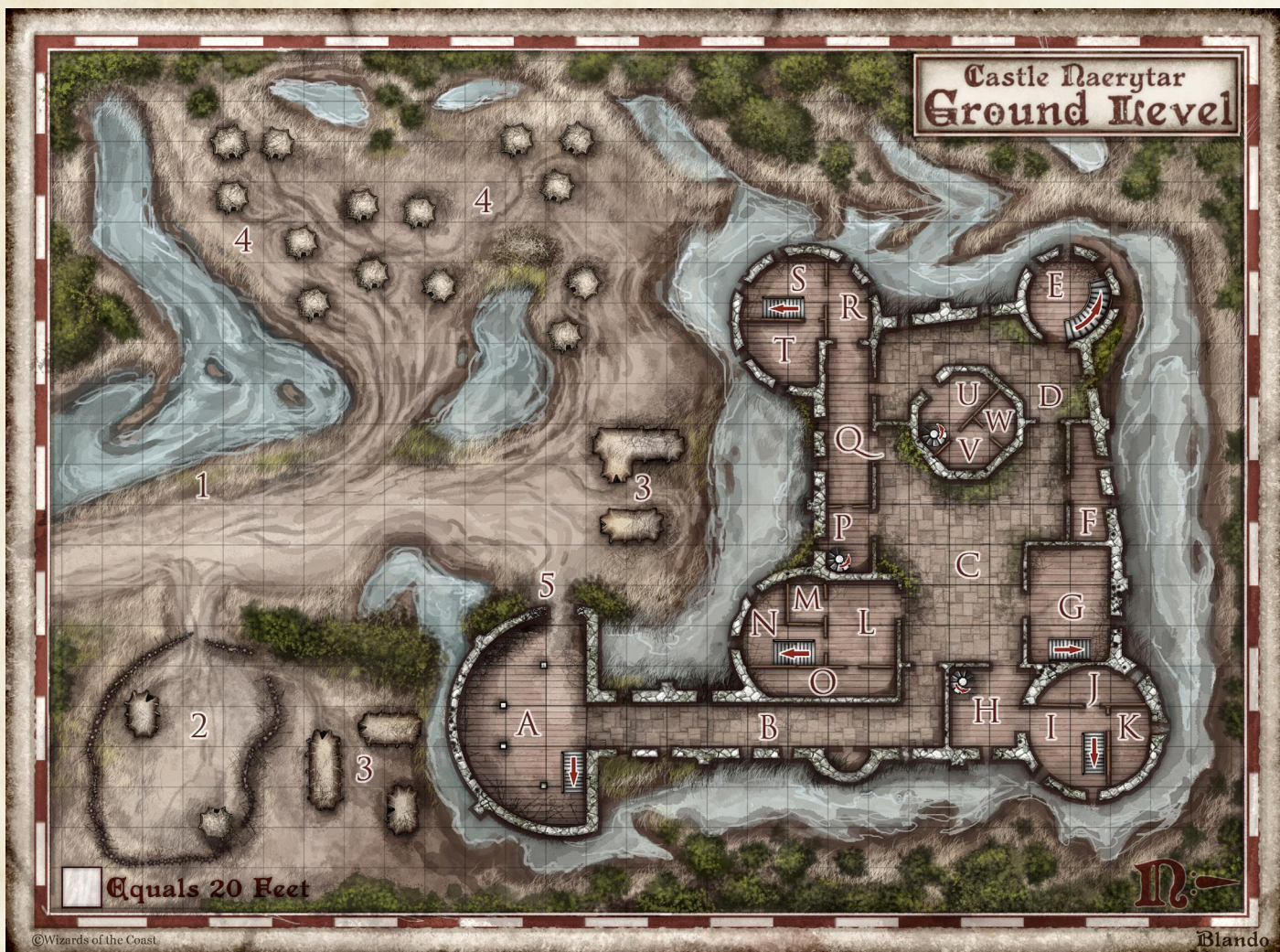
A maioria das estruturas dentro do castelo possuem mais do que um andar de altura. Nas descrições, as áreas são identificadas por andar e uma letra, portanto a área 1L fica no térreo, a área 2L fica no segundo andar, e assim por diante. Se uma área não possui um tópico para determinado andar, então ela não existe no andar.

PRIMEIRO ANDAR

1A. BARBACÃ¹

A barbacã é a posição defensiva primária do castelo. É guardado continuamente por dez **bullywugs** e 1d6 **sapos gigantes**. A menos que uma luta ou outra perturbação tenha acontecido em algum lugar, esses guardas estão em baixo estado de alerta.

¹ A barbacã, em arquitetura militar, é um muro anteposto às muralhas, de menor altura do que estas, com a função de proteger as muralhas dos impactos da artilharia.



Um lamaçal cobre o chão de pedra desta grande câmara. Pranchas foram colocadas desde o portão de entrada até o início da passarela para criar um calçadão de 3 metros de largura para os cultistas, que não gostam de caminhar através da lama, como os bullywugs fazem. A lama escorregadia faz que todos os lugares fora das pranchas sejam terreno difícil para os personagens. Algumas tábuas foram jogadas a partir das pranchas, sobre barris, tendo bancos grosseiros como assentos. As mesas e bancos improvisados são quase tão enlameados quanto o chão.

O barbacã não possui janelas ou seteiras ao nível do solo. Durante o dia, a luz brilhante entra 6 metros pelo portão dianteiro e pela passagem aberta para a passarela. Em qualquer outro lugar, lamparinas a óleo lançam somente uma luz fraca (porque os bullywugs não as limpam).

Escadas levam até a área 2A.

1B. PASSARELA

Este passarela de 54 metros atravessa o fosso e leva até o pátio exterior do castelo. Não há telhado, portanto defensores no piso superior do barbacã (área 2A) podem lançar flechas contra atacantes locados na passarela. Uma pequena protuberância defensiva ao longo da parede leste da passarela não está guarnecida.

1C. PÁTIO EXTERNO

O chão aqui já foi de terra batida uma vez, mas a área diante do alojamento (área 1G) foi transformado em um lamaçal pelos pés dos bullywugs. Em qualquer momento, há 1d6-1 **bullywugs** e 1d6-1 **povos lagarto** presentes no pátio externo. É mais provável que os Povos Lagarto estejam trabalhando (treinando seus lagartos gigantes), enquanto os bullywugs podem estar vagando ou dando ordens para os Povos Lagarto.

1D. PÁTIO INTERNO

Originalmente, a passagem entre as alas internas e externas poderia ser fechada com pesados portões de madeira, mas eles há muito caíram e não foram substituídos. O pátio interno é patrulhado por três **dragonetes de guarda** o dia todo. Eles atacam qualquer um que não reconheçam ou que não estejam acompanhados por alguém que reconheçam.

1E. TORRE NOROESTE

A porta para esta torre foi arrancada de suas dobradiças e está caída no chão. Originalmente, um piso de madeira estava no nível do solo, com um alçapão abaixo dele para confinar os presos. O piso de madeira está completamente apodrecido, e o alçapão foi preenchido quase ao nível do solo, com lixo e lama.

Deve ter havido um piso de madeira na torre quando ela foi construída, para cobrir o calabouço abaixo dela. Agora o chão se foi e a masmorra foi transformada em um poço de lixo e latrinas cheias de resíduos mal cheirosos e água do pântano, apenas alguns metros abaixo do nível da soleira da porta. O andar de cima está severamente apodrecido e grandes porções entraram em colapso. Através dos buracos no segundo andar, vocês pode ver que o terceiro andar ainda está em boas condições. Mas, para alcançar as escadas de pedra que circundam para cima em torno da parede externa, vocês devem cruzar 3 metros de um lodo indescritível.

O fosso é o lar de um **otyugh** que consome muito do lixo do castelo. Quando os personagens chegarem, ele está sentado, em silêncio, submerso na lama, tornando-se indetectável a menos que os personagens agitem o material fétido com algo. Se alguém pisar na lama ou saltar para os degraus, o otyugh ataca com seus tentáculos. Um personagem agarrado é arrastado para o fosso, onde, juntamente com todos os perigos de ser atacado por um otyugh, há o perigo adicional de afogamento. É seguro assumir que personagens entrando nesta torre tenham aspirado uma grande golfada de ar limpo antes, mas o ataque do otyugh pode fazê-los perder o fôlego. Permita que o personagem atacado faça um teste de resistência de Constituição com uma CD igual a 5 mais o dano causado pelo ataque do tentáculo do otyugh. Um teste de resistência bem-sucedido significa que o personagem manteve a golfada de ar quando arrastado para a lama, podendo segurar sua respiração por um número de minutos igual a 1 + seu modificador de Constituição, com um mínimo de 30 segundos (5 rodadas). Uma falha significa que os pulmões do personagem estão vazios, e o personagem cai inconsciente no final do seu turno, após uma série de rodadas igual ao seu modificador de Constituição, a menos que se liberte das mãos do otyugh antes disso. Veja as regras sobre sufocamento no *Livro do Jogador*.

1 F. ESTÁBULOS

O mais aptos e mais ferozes lagartos gigantes estão alojados aqui em vez de na paliçada aberta (área 2), para protegê-los contra os arranhões e mordidas que ocorrem no recinto comum. Estes lagartos são usados como montaria para os Povos Lagarto em longas patrulhas. As baías, originalmente construídas para cavalos, foram ampliadas para acomodar os animais (oito **lagartos gigantes**). As criaturas, normalmente letárgicas, ficam agitadas quando estranhos entram nos estábulos. Se os personagens permanecerem lá por mais de um minuto, dois dos lagartos começam a chicotear as paredes com suas caudas. Os outros seguem o tumulto logo depois até que, em menos de dois minutos, todos estejam se debatendo contra as paredes e berrando. A comoção atrai quatro **povos lagarto** que são tratadores dos lagartos gigantes. Os Povos Lagarto têm uma influência calma sobre os lagartos gigantes, mas se eles forem interrompidos na tarefa de alamá-los, os lagartos inquietos derrubam suas baías e atacam qualquer coisa que esteja nos estábulos.

Uma escada no canto sudeste concede acesso até um sótão acima.

1 G. ALOJAMENTOS INFERIORES

Esta grande estrutura foi construída para abrigar a guarnição do castelo. Pharblex e seu círculo escolhido a dedo de robustos bullywugs o tomaram para si. Pharblex raramente fica aqui, mas durante o dia, doze **bullywugs** encontram-se na sujeira do local. Esse número dobra à noite.

Se os personagens adentrarem o alojamento durante o dia, leia ou parafraseie o texto abaixo em voz alta. Se eles esgueirarem-se ou entrar no meio da noite, ajuste e parafraseie de acordo.

Doze bullywugs olham vocês desconfiados de dentro um quarto que pode ter sido um alojamento organizado em algum dia. Agora, está vazio de móveis e grande parte do piso está cheio de lama, o fedor de bullywugs permeando tudo.

Se os bullywugs assumirem que os personagens são cultistas, eles toleram sua presença aqui no andar mais baixo do quartel. Eles não permitirão que ninguém suba para o andar de cima, e não receberão ordens de alguém que não conheçam e reconheçam. Se uma briga irromper nesta área, bullywugs do nível superior (área 2G) saltam para a batalha, vindos da escada, na terceira rodada.

Três baús salpicados de lama estão empurrados para dentro do espaço protegido atrás da escada. Estes contêm muito do pagamento acumulado dos bullywugs. Dralmorrer Grande-Nato os paga com artigos de tesouro saqueado que ele considera muito barato ou brega para incluir no tesouro a ser acumulado para Tiamat. Os baús contêm centenas de itens feitos de cobre e estanho e que incorporam pequenas ou danificadas pedras semipreciosas. Os três baús combinados contêm 30.000 pc, 500 pp e joias (cobre e estanho com pedras ornamentais ou semipreciosas) no valor de mais 350 po, totalizando um valor de 700 po. Seu peso total é de mais de 230 quilos: 140 quilos de moedas, além de mais de 90 quilos de jóias.

Enterrado entre todo o cobre e estanho em um dos baús há uma caixa de mogno pequena contendo duas *poções de cura* e um frasco de *óleo de forma etérea*, negligenciados pelos cultistas durante a classificação do tesouro.

1 H. FORJA E ARSENAL

Os construtores de Naerytar configuraram esta estrutura para os ferreiros que forjariam e fariam a manutenção das armaduras e armas usadas pelos defensores do castelo.

Uma grande forja domina o centro desta câmara, que é agradavelmente quente graças a um leito de brasas queimando na forja. Meia dúzia de Povos Lagarto está trabalhando em torno da forja, mas eles não parecem estar fazendo muito. Outros apetrechos do ofício de ferreiro estão espalhados pela sala, e muitos itens de metal muito mal feitos estão amontoados no canto noroeste.

Há alguns meses atrás, Dralmorrer Grande-Nato decidiu colocar a forja novamente em funcionamento. Ele despreza Pharblex e os bullywugs, e preferiria lidar apenas com os Povos Lagarto se esses pudessem superar a tristeza que tomou conta da tribo desde que Pharblex assassinou sua xamã. Grande-Nato

imaginou que dominar um ofício tão avançado como metalurgia iria incutir nos Povos Lagarto um sentido renovado de orgulho. Ele pode estar certo, mas até agora, os Povos Lagarto têm mostrado pouca aptidão para o ofício. Eles, no entanto, desfrutam do calor da forja e aprenderam a tomar conta de suas novas armas, mesmo que não possam fabricar mais.

Os seis **povos lagarto** na sala da forja não atacam a menos que sejam antagonizados primeiro. Eles estão tentando fazer uma ponta de lança de ferro a partir de pedaços de armaduras em ruínas, mas seu esforço está produzindo algo mais parecido com uma pá do que uma lâmina. Eles ouvem atentamente se os personagens oferecerem conselhos, mas não mostram nenhum sinal de compreender o que disseram.

1I. SALA DE PREPARO DOS POVOS LAGARTO

Os vinte **povos lagarto** escolhidos por Dralmorrer Grande-Nato para servir como seus guardas de apoio usam esta torre nordeste como seu alojamento. Esta câmara é o seu quarto durante o dia. Quando não estão perfurando com suas armas, os Povos Lagarto ocupam seu tempo nesta câmara, jogando, exercitando-se e contando histórias de tempos mais felizes. Grande-Nato mantém esta força como um seguro contra a traição de Pharblex e seus bullywugs.

Assim como os guardas em outras partes do castelo, aqueles nesta sala assumem que estranhos são cultistas recém chegados a menos que tenham razão para pensar o contrário (ver estranhos com armas escorrendo sangue de um combate recente seria um motivo desses). Eles não atacam a menos que provocados, mas também não deixam ninguém subir ou ir até as Áreas 1J e 1K sem uma excelente razão.

1J. DORMITÓRIO DOS POVOS LAGARTO

Os dez guardas Povos Lagarto dominantes descansam nesta câmara, pois ela recebe mais calor da forja (área 1H) do que a área 1K. Eles dormem em tramas de junco que estão espalhadas pelo chão sem nenhum padrão aparente, e cada um mantém parques pertencentes sob sua “cama”. Apesar da falta de ordem, o quarto é limpo e seco. Fica vazio durante o dia, mas dez **povos lagarto** dormem aqui à noite.

1K. DORMITÓRIO DOS POVOS LAGARTO

Dez guardas Povos Lagarto dormem nesta câmara. Eles são a metade menos dominante dos guardas Povos Lagarto cinzenta natos, designados para este quarto porque ele recebe menos calor da forja (área 1H) do que a área 1J. Eles dormem em tramas de junco que estão espalhados pelo chão sem nenhum padrão aparente, e cada um mantém parques pertencentes sob sua “cama”. Apesar da falta de ordem, o quarto é limpo e seco. Fica vazio durante o dia, mas dez **povos lagarto** dormem aqui à noite.

1L. CAPELA

Ao longo dos anos, esta capela foi consagrada a várias divindades diferentes, dependendo de quem governou o castelo. Agora é um santuário para Tiamat, adornado com uma bonita estátua de madeira da rainha do dragão trabalhada pelos Povos Lagarto. O acabamento é surpreendentemente bom, embora a maioria das cabeças de Tiamat tenha mais semelhança com lagartos do que com os dragões. Um compartimento escondido debaixo da cabeça de dragão negro de Tiamat contém uma *adaga de envenenamento*. Ela pode ser encontrada com sucesso em um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15. Apenas Rezmir e alguns dos

Povos Lagarto (incluindo Snapjaw) que estiveram envolvidos em esculpir a estátua sabem sobre a adaga.

Os cultistas veneraram Tiamat, mas não a adoram, de modo que a capela é raramente usada para qualquer coisa que poderia ser considerado uma observância religiosa ou missa. Em vez disso, cultistas individuais ou em pequenos grupos, por vezes, retiram-se aqui para refletir sobre como o mundo sofrerá quando a Rainha dos Dragões ascender.

1M. DEPÓSITO

Todo o lixo da capela – bancos quebrados, toalhas de altar apodrecidas, ícones corroídos – foram jogados nesta sala quando os cultistas chegaram. Não há nada de valor aqui.

1N. REITORIA

Este foi, originalmente, os aposentos do sacerdote do castelo, e incluiu muitos armários resistentes para vestes e parafernália religiosa. Todos os armários foram quebrados e saqueado há muito tempo. Quatro **garras do dragão** (consulte apêndice B) mudaram-se para essa câmara e a transformaram em seus aposentos. Eles frequentam a biblioteca na área 1N.

1O. GALERIA DE TIROS

Esta longa galeria tem vista para a passarela através das seteiras. Em caso de um ataque, arqueiros podem ocupa-la. Os cultistas não a usam para nada, e exceto pelas teias de aranha, está vazia.

1P. COZINHA

As refeições para os cultistas são preparadas na cozinha por um chef anão e seus dois ajudantes humanos (**plebeus**). O chefe é um **anão** chamado Tharm Tharmzid. Se lhe for dada a chance, ele se queixa amargamente da falta de ingredientes aqui para boas refeições. Tudo o que ele recebe vem dos caçadores e coletores Povos Lagarto, cujas noções sobre o que é e não é comestível não combinam bem com as próprias noções de Tharmzid.

1Q. SALÃO PRINCIPAL

Os cultistas fazem suas refeições e realizam a maioria de seu negócio neste salão alto e amplo. A extremidade oriental do salão é utilizada para refeições e para socialização. A metade ocidental é onde o contrabando transportado a partir da Estalagem Carnath é inspeccionado, limpo, classificado e reembalado antes de ser transportado para o portal abaixo da torre sudoeste. As mesas nesta metade da sala estão cobertas com objetos de valor. O canto sudoeste da sala é uma marcenaria improvisada, onde cultistas constroem novos baús e caixas para guardar o saque. Se os personagens tiverem a chance de vasculhar as pilhas e pegar o que acharem de valor, eles recebem 450 po, 520 pp, 80 pp, 22 pedras semipreciosas (5 x 35 po, 6 x 45 po, 6 x 55 po, 4 x 65 po, 1 x 80 po), e uma *poção de cura maior*. Alternativamente, você pode criar seu próprio tesouro.

Entretanto, saques não serão possíveis enquanto quaisquer cultistas estejam vivos. Durante o dia, sempre haverá doze **cultistas** (de ranque baixo) trabalhando no Grande Salão e quatro **garras do dragão** (consulte apêndice B) mantendo guarda sobre

o saque. A maioria dos cultistas é de humanos, mas todas as raças de personagem estão representadas. A combinação exata não importa.

Se houver qualquer perturbação no Grande Salão, todos ao alcance dos sons respondem ao clamor. Cultistas na torre sudoeste e dragonetes de guarda no pátio interno chegam no início da terceira rodada, e quaisquer bullywugs ou Povos Lagarto no pátio externo chegam no início da quarta rodada. À noite, dois **dragonetes de guarda** (consulte apêndice B) dormem no Grande Salão enquanto um terceiro **dragonete de guarda** patrulha o salão e o pátio interno. Mesmo dormindo, os dragonetes de guarda estão em estado de alerta normal.

1R. ANTECÂMARA DA TORRE SUDOESTE

Água do pântano escoar para essa câmara através de uma rachadura na fundação para formar uma poça com centímetros de profundidade no chão de pedra e encher o ar com um cheiro enjoativo de mofo. Os cultistas colocaram uma passarela de tábuas no chão para que possam caminhar entre as duas portas sem afundar seus pés. Esta câmara não é usada para outra coisa senão como uma passagem entre áreas 1T e 1R.

1S. ENTRADA PARA O SUBTERRÂNEO

As poças na área 1R não se estendem para essa câmara, mas o cheiro sim. Por causa disso, os cultistas usam esta câmara apenas como uma via de acesso para outras áreas. A característica mais importante desta câmara é a escadaria que leva até as cavernas sob o castelo. Ela situa-se diretamente abaixo das escadas que levam até o nível dois da torre. Não há um umbral entre os conjuntos de degraus. Uma porta para a área 1T está fechada, mas não trancada.

1T. CÂMARA NÃO UTILIZADA

Esta câmara está molhada e mofada, embora não inundada. Os cultistas não a usam por causa da umidade, então centopeias gigantes se mudaram para cá e fizeram um ninho. Qualquer pessoa que abra a porta e entre na câmara torna-se o alvo de dez **centopeias gigantes**.

Se os personagens posarem como reforços enviados pelo culto, eles são designados para esta câmara como seus aposentos. Sua primeira tarefa é eliminar as centopéias, conter os vazamentos e deixar, de maneira geral, o quarto habitável.

1U. ENTRADA DO FORTE

A entrada principal para o forte fica três passos acima do nível do pátio interno. Uma robusta porta de madeira em bom estado faz passagem para a entrada, mas esta nunca está trancada ou barrada em circunstâncias normais.

Esta câmara frontal é uma versão menor do Grande Salão, com algumas mesas e bancos que raramente são utilizados. Escadas em espiral conduzem ao segundo andar.

1V. DORMITÓRIOS OCIDENTAIS DE VISITAS

Normalmente, estes quartos não são usados, mas Azbara Jos os ocupa atualmente. Eles são razoavelmente quentes e confortáveis. Jos estará aqui quando não estiver reunido com Rezmir nas áreas 1U, 2N ou 3L. Jos mantém todos os seus objetos de valor consigo. As únicas coisas que ele deixa nestas câmaras são suas roupas e seu livro de magias de

viagem, que está trancado dentro de uma caixa de pau-brasil incrustada em prata. A tranca pode ser aberta com um teste bem-sucedido de Destreza CD 15, mas se a jogada for inferior a 20, a interferência desencadeia uma defesa mágica com o mesmo efeito da magia *flecha ácida de Melf*; a seta ácida causa 4d6 pontos de dano de ácido imediatamente ao personagem que abriu a caixa, mais 4d6 pontos de dano de ácido no final do próximo turno deste. O dano é reduzido pela metade se o personagem for bem-sucedido em um teste de resistência de Destreza CD 15. Abrir a caixa com a chave desarma a armadilha automaticamente; Jos carrega a chave em uma corda em volta do pescoço.

SEGUNDO ANDAR

2A. BARBACÃ

Embora seja muito mais limpo do que o nível mais baixo, o nível superior do barbacã ainda é bagunçado. Pegadas enlameadas com o muco dos bullywugs subem e descem as escadas e se espalham pelo chão. Esta área é ocupada dia e noite por nove **bullywugs**, mas à noite eles tendem a dormir durante a vigília.

Este nível do barbacã não tem telhado. Centenas de pedras – do tamanho de melões – estão empilhadas ao redor das ameias para ser jogadas para baixo sobre as cabeças dos atacantes. Muitas das pilhas colapsaram, e os bullywugs são preguiçosos demais para reempilhá-las.

A passarela está totalmente exposta aos arqueiros posicionados na parte traseira do barbacã, mas os bullywugs raramente vigiam nessa direção.

A principal característica desta área é um tambor de aviso esculpido a partir de um enorme tronco oco. Este tambor pode ser ouvido a quilômetros de distância quando batido vigorosamente. Os bullywugs enviam muitos sinais diferentes com o tambor: eles podem chamar patrulhas e forrageadores para o castelo, acordar o acampamento, indicar as refeições, anunciar mudanças de guarda e soar um alarme geral se o castelo vier a ser atacado. O tambor é ouvido cerca de seis vezes em um dia típico, e todo aquele que vive no castelo sabe os significados das diferentes batidas. Personagens não saberão o que as batidas significam sem perguntar a alguém.

2E. PISO APODRECIDO

O segundo nível da torre noroeste está em péssimo estado. Existem grandes buracos onde as tábuas apodreceram completamente ou caíram na lama abaixo, e as tábuas do assoalho que permanecem não são suscetíveis de suportar o peso de um ser humano. As vigas ainda são fortes, mas estão lisas devido aos fungos e ao mofo. Um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10 é necessário para atravessar o andar sobre um feixe sem escorregar e cair na podridão da área 1E.

Do outro lado da torre, contra a parede sul, há um baú trancado. A tranca pode ser aberta com um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 10. O baú contém 1.825 pc, 54 pp e um par de extravagantes brincos de ouro que valeriam mais de 10 po se fossem derretidos. O baú foi deixado para trás quando os últimos inquilinos do castelo partiram, sendo considerado não digno de valer o esforço para ser levado escada abaixo.

Os degraus de pedra que serpenteiam ao longo da parede externa chega a um pequeno patamar de

pedra (de aproximadamente 1 metro por 1 metro) continuando, em seguida, a subir para o terceiro andar. Personagens ficam a salvo de cair, enquanto se mantiverem no patamar ou nos degraus. Um alçapão fecha o topo da escada para o teto.

A porta está fechada com uma maçaneta simples de madeira. A porta também tem um aviso, mas como o aviso foi desenhado a giz há quase um século, está praticamente invisível agora. Pode-se notá-lo com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Após a marca de giz ser notada, quem ler Anão pode interpretá-la corretamente como um aviso de que poderosos mortos-vivos residem na sala adiante. Aventureiros colocaram a runa aqui décadas atrás, depois de entrarem em conflito com os espectros na área 3E.

2F. SÓTÃO DOS ESTÁBULOS

O sótão acima dos estábulos é onde os homens-lagarto estocam feixes de junco cortado para usá-los como cama nos alojamentos dos lagartos gigantes. Além dos juncos e alguns morcegos, não há mais nada aqui.

2G. ALOJAMENTOS SUPERIORES

Pharblex Spattergoo (consulte apêndice B) e sua comitiva pessoal de dez **bullywugs** usam este andar do alojamento como seus locais de descanso. Ninguém mais tem qualquer negócio nesta câmara, incluindo cultistas. Nem mesmo Grande-Nato ou Rezmir são bem-vindos aqui. Os bullywugs estão sempre aqui à noite, mas apenas dois ficam de guarda sobre o baú de tesouro durante o dia, quando Pharblex passa a maior parte do seu tempo na incubadora de sapos gigantes sob o castelo. Esses dois guardas não confiam em ninguém, e um deles está equipado com um chifre feito de osso de crocodilo com o qual soa o alarme se algum problema se apresentar.

Assim como todas as áreas ocupadas por bullywugs, esta câmara é uma bagunça. Camas de junco, cestas sujas e ossos de animais cobrem o chão.

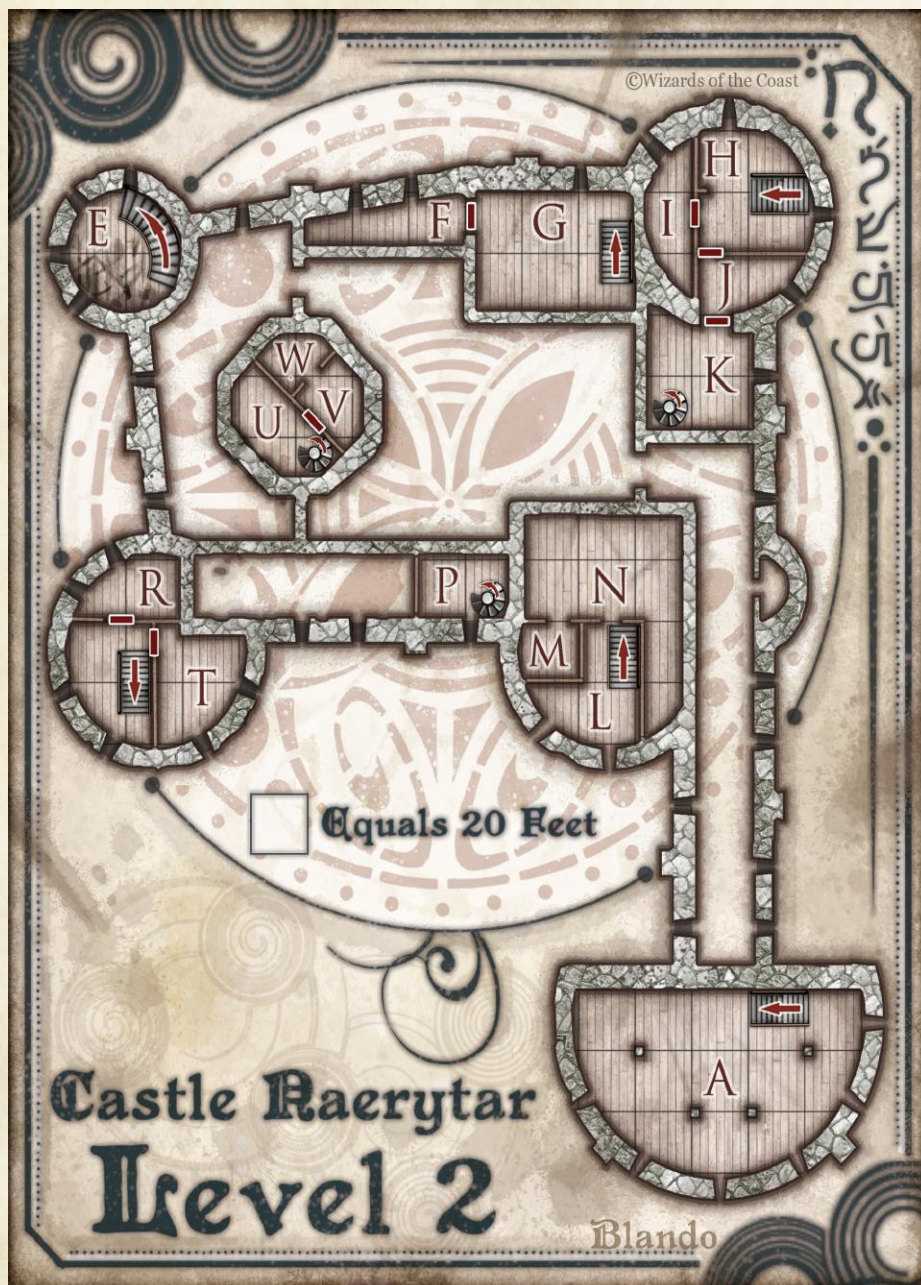
No canto sudeste da sala há um grande e robusto baú, envolto em correntes e cadeado. A tranca pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 12. Dentro há a parte de Pharblex na remuneração dos bullywugs: prata e jóias de electro, espelhos de mão, pentes de concha, alfinetes de cabelo e broches com pedras semipreciosas, tudo com um valor total de 1.376 po. A maior parte da prata está manchada de preto. Em uma terra civilizada, cada um desses itens seria algo possível de ser encontrado na penteadeira ou no criado-mudo de uma mulher. Essa é uma piada

que Dralmorrer Grande-Nato acha bastante hilária. É tudo a mesma coisa para Pharblex, uma vez que ele não sabe nada da civilização ou da moda feminina da nobreza humana.

2H. ARSENAL

Esta câmara era estocada com armaduras, armas e centenas de flechas quando o castelo foi abandonado. O metal está enferrujado até virar pó, as flechas deformadas até se tornarem inúteis e o couro foi roído por ratos e outros animais nocivos. Agora, esta câmara é a sede oficial dos homens-lagarto no castelo. Nem os bullywugs nem os cultistas vêm até aqui.

A câmara do arsenal é a mais quente no castelo, graças ao calor que sobe do forja (área 1H). Os homens-lagarto que vivem no castelo se reúnem aqui, geralmente à noite, para discutir sua situação e o que devem fazer. O debate é sempre sobre aceitar seu destino como servos humildes do Culto do Dragão, atacando os bullywugs em um glorioso assalto ainda que suicida, ou ganhando tempo até que possam atacar com uma chance de ganhar.



O estoque de novas armas dos homens-lagarto está escondido debaixo de pilhas de armas enferrujadas, podres e centenárias. Apenas alguns minutos de busca no lixo podem transformar-se um ou dois embrulhos com lâminas afiadas e limpas para espadas curtas, adagas e lanças, cuidadosamente oleadas.

A menos que os homens-lagarto estejam reunidos, esta câmara normalmente fica vazia. Os homens-lagarto raramente vêm aqui quando podem ser vistos se reunindo, evitando atrair suspeita ou deixar alguém curioso sobre o que está acontecendo no quarto “não utilizado” acima da forja.

2I, J, K. QUARTOS VAGOS

Dralmorrer Grande-Nato designou a torre nordeste inteira para o uso dos homens-lagarto, mas eles dormem e vivem principalmente no piso térreo. Os quartos do segundo andar não contêm nada de interesse ou de valor.

Entretanto, se os personagens bisbilhotarem esta área, aqueles com uma Sabedoria (Percepção) passiva com valor de 15 ou mais, notam de que as portas entre as áreas 2H, 2I e 2K abrem-se e fecham de forma suave e silenciosa, ao contrário da maioria das outras portas no castelo, que chiam e guincham alto em suas dobradiças corroídas. Os homens-lagarto mantêm essas portas bem oleadas para que possam deslizar até a área 2H, na calada da noite, sem despertar qualquer bullywugs no alojamento (áreas 1G e 2G).

Um alçapão fecha o topo das escadas até a área 3I. O alçapão não está trancado, mas um par de pinos de ferro foi martelado entre a porta e o batente. Abrir a porta requer um teste de Força CD 10 ou dez minutos cuidadosamente gastos para soltar os pinos. Se a porta for forçada e ninguém estiver preparado para pegar os pinos, eles caem ruidosamente ao rolar os degraus.

Se os personagens forem capturados, eles ficam confinados na área 2J.

2L. EXTERIOR DA BIBLIOTECA

Dralmorrer Grande-Nato converteu o segundo andar da capela em uma biblioteca. Esta câmara no topo das escadas contém algumas caixas e baús de livros recolhidos a partir do tesouro que chega e que não ainda não foi classificado e catalogado. De outra forma, ele está vazio.

2M. SALA DE LEITURA

Uma pequena mesa e duas cadeiras são os únicos móveis nesta câmara.

2N. BIBLIOTECA

Desde que tesouro começou a ser canalizado através do Castelo Naerytar, Dralmorrer Grande-Nato retirou para si quaisquer livros, pergaminhos, tabuletas e outros materiais escritos que lhe interessava. Ele sabe o que é melhor para reivindicar para si; ele encaminhará esses tesouros diretamente para o tesouro de Tiamat quando o trabalho no Castelo Naerytar chegar ao fim. Até então, ele mantém o material escrito no castelo para estudar e desviar sua atenção dos miseráveis arredores. Rezmir sabe sobre a biblioteca e aprova o uso dos livros desta maneira, contanto que eles sejam entregues ao Poço dos Dragões antes da chegada de Tiamat.

Grande-Nato montou uma biblioteca impressionante. Ela contém mais de cem livros, edições em quartos e manuscritos que cobrem a história da Costa da Espada, filosofia natural, matemática, astronomia, magia e muitos trabalhos

teóricos sobre realidades alternativas, o tempo e viagem dimensional. Esta coleção seria uma adição inestimável para qualquer biblioteca ou coletor em Águas Profundas se pudesse ser removida do castelo antes de os cultistas partirem ou os bullywugs o estragarem.

Os livros e manuscritos estão armazenados em prateleiras de madeira construídas pelos cultistas a partir de madeira de demolição.

Um **asa do dragão** (consulte apêndice B) e quatro **cultistas** (iniciados) passam a maior parte do seu tempo aqui, organizando os livros.

2P. DEPÓSITO DA COZINHA

Itens que são necessários na cozinha (área 1P) são estocados aqui ocasionalmente, mas não todos os dias, junto com alimentos não perecíveis, tais como óleo de cozinha, grãos, queijo, vinho e carne salgada.

2R. DORMITÓRIO DE CULTISTAS

Os cultistas com classificação mais baixa dormem aqui. À noite, cinco **cultistas** estão presentes. Caso contrário, a câmara fica vazia, exceto por seus colchões de junco e pertences simples guardados em baús de madeira. Uma pequena lareira de pedra na área 2T fornece escasso calor.

2T. DORMITÓRIO DE CULTISTAS

À noite, sete **asas do dragão** (consulte apêndice) dormem aqui. Caso contrário, a câmara fica vazia, exceto por seus colchões de junco e pertences simples em baús de madeira. Uma pequena lareira de pedra mantém o aquecimento da câmara.

2U. SALA COMUNAL DE DRALMORRER GRANDE-NATO

O segundo nível da torre é ocupado inteiramente por Dralmorrer Grande-Nato. Esta câmara é uma combinação de sala de estar e escritório, e uma pequena lareira ao longo da parede ocidental fornece calor. Uma escrivaninha, uma grande cadeira acolchoada e um banco estão posicionados perto da lareira. O restante do quarto fica, em grande parte, vazio.

2V, W. DORMITÓRIO E VESTIÁRIO DE DRALMORRER GRANDE-NATO

A área 2V é quarto de dormir de Grande-Nato, mobiliada com uma cama, uma mesa coberta com tapete com uma bacia lavatória e suprimentos de beleza (pente, escova, sabão, águas perfumadas) e um banquinho. Tapetes cobrem a maior parte do piso. Um corvo em uma gaiola grande grita alto o suficiente para ser ouvido no pátio externo se um estranho entrar na câmara, e o grasnar desperta e atrai os cultistas e asas do dragão de áreas 2R e 2T para a torre.

Grande-Nato raramente fica aqui, exceto quando dorme, imediatamente antes de se deitar e imediatamente depois de ter despertado.

Além de roupas e objetos pessoais do elfo, um pequeno cofre está escondido debaixo de uma tábua solta sob um tapete. O esconderijo é descoberto automaticamente se o tapete for movido e passado despercebido automaticamente se o tapete for deixado sozinho. O cofre contém os fundos de emergência de Grande-Nato: 200 po, 200 pp e 10 pedras preciosas no valor de 100 po cada. A caixa fechada pode ser aberta com uma chave do cinto de Grande-Nato ou com um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15.

TERCEIRO ANDAR

Muitos dos níveis mais altos do castelo não são utilizados cultistas. Alguns deles ainda são os lares de criaturas perigosas que foram trancadas em vez de serem expulsas

3E. SANTUÁRIO DO ESPECTRO

Vários anos após o seu construtor e proprietário original ter abandonado o Castelo Naerytar, o edifício foi novamente ocupado por uma escola feminina de astrólogas chamada Academia das Astrólogas. Alguns anos após as astrólogas se mudarem, elas foram aniquiladas por sua própria líder. Várias das moradoras do castelo foram assassinadas neste quarto mais alto da torre noroeste de forma particularmente hedionda. Elas ainda estão aqui na forma de três **espectros** que assombram a câmara. Elas descansam tranquilamente, ignorando tudo e todos no castelo, até que alguém abra o alçapão e entre.

A câmara aberta contém uma grande mesa e mapas estelares em prateleiras de pergaminho ao redor das paredes. Três corpos são esparramados no chão, reduzidos pelo tempo a pó de ossos e farrapos empoeirados de pano. Assim que alguém entrar na sala, eles se erguem como espectros e atacam. Eles perseguem em qualquer lugar do castelo, mas não vão deixá-lo. Eles atacam outros seres vivos se eles não puderem alcançar aqueles que perturbaram seu descanso, mas preferem os intrusos além de outros.

A maioria dos mapas estelares de papel desintegra-se em pó quando tocados, mas três ainda são resistentes o suficiente para serem levados. Um deles foi desenhado em pergaminho, outro descrito em um disco de argila e outro gravado em um rolo fino de cobre. Os mapas que resistiram valeriam 700 po cada para um astrólogo em Águas Profundas ou outra grande cidade.

3G. CÂMARA NÃO UTILIZADA

Originalmente, este andar do alojamento foi usado para o armazenamento e para treino durante o tempo severo. Vários manequins e alvos ainda estão de pé ao redor da sala, mas irão se esfacelar se colocados em uso.

3H, I, J. COVIL DAS ARANHAS

O nível superior da torre nordeste é o covil de cinco **aranhas gigantes**. Elas caçar no pântano à noite e voltam para a torre para descansar durante o dia, entrando através de um buraco no telhado. As aranhas são cuidadosas, portanto nunca foram vistas indo e vindo. Os homens-lagarto sabem delas, mas não a mencionaram a outros.

A câmara não está cheia de teias, mas partes e ossos de muitos animais (incluindo bullywugs) cobrem o chão. As aranhas aninham-se entre as sombras profundas das vigas do teto, e têm vantagem em testes de Destreza (Furtividade), enquanto estiverem escondidas em seus recessos.

Um alçapão está fechado vindo dos degraus da área 2K e barrado por dois pinos de ferro encravados entre a porta e o batente. Consulte a descrição da área 2K para obter informações sobre como abrir o alçapão. A porta do alçapão é suficiente para manter as aranhas fora dos níveis inferiores da torre, uma vez que as aranhas e os homens-lagarto têm uma compreensão silenciosa sobre como deixar uns aos outros em paz. Isso não se estende a estranhos, como os personagens.

3L. ESCRITÓRIO DE REZMIR

O terceiro andar da antiga capela foi convertido em alojamento para a Oradora da Anciã Rezmir. Ninguém mais usa essas câmaras, mesmo quando Rezmir está longe do castelo, seja por dezenas ou meses.

As mobílias em todas as quatro câmaras são pródigas – de forma surpreendente, se comparadas com o restante do castelo. Todos os outros móveis foram construídos no local, mas os de Rezmir vieram das oficinas dos melhores carpinteiros e estofadores em Faerûn. Elas foram trazidas para o castelo através do portal no alojamento de Talis, a Branca.

Esta câmara frontal serve a Rezmir como um escritório. Ela contém uma escrevaninha, várias mesas menores cobertas com inventários e relatórios, e quatro belas, mas desconfortáveis, cadeiras de madeira. Duas esculturas pareadas de dragões negros feitas de ônix ladeiam o topo da escada. Um colecionador pagaria até 3.000 po pelo par. Elas possuem 1 metro de altura e pesam 180 quilos cada. Entre os papéis sobre a mesa estão notas de Rezmir descrevendo o portal sob o castelo e como operá-lo, incluindo a sua palavra de comando (“Draezir”).

3M. SALA DE DESCANSO DE REZMIR

Esta câmara é uma sala de estar, confortavelmente mobilada com cadeiras estofadas, bancos acolchoados e duas pequenas mesas cobertas de tapete. Rezmir não entretém convidados, portanto a câmara nunca é usada por qualquer pessoa além dela.

3N. DORMITÓRIO DE REZMIR

Uma grande cama, dois armários, um espelho de corpo inteiro e um estande de armadura portando uma brunea dominam a sala. Um dos armários está cheio de roupas. O outro, cujas portas são pintadas com a imagem de um dragão de cinco cabeças, contém os trajes de Culto do Dragão de Rezmir – robes púrpura, capas, mantos e muitos itens de ranque, mas não a *Máscara do Dragão Negro*. Por Rezmir ser uma meio-dragão, é improvável que suas roupas ou armadura caibam em mais ninguém.

O armário contendo as roupas do culto possui uma armadilha. A armadilha pode ser detectada com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Uma vez descoberta, a armadilha pode ser desarmada automaticamente usando a *insígnia de garras* de Rezmir ou com um conjunto de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20. Se o armário for aberto sem desarmar a armadilha ou se o teste de Destreza falhar, a armadilha dispara. Frascos de ácido explodem, causando 25 (7d6) pontos de dano de ácido em todos na área 3N. O dano é reduzido pela metade com teste bem-sucedido de resistência de Destreza CD 15; o personagem que disparar a armadilha possui desvantagem no teste de resistência. Todos os itens do Culto do Dragão no armário são arruinados pelo ácido, assim como a maioria dos móveis e outros objetos na sala, incluindo a estatueta de dragão descrita abaixo.

Um dos poucos itens facilmente portáteis de valor no quarto é uma estatueta 60 centímetro de altura de um dragão negro, feito a partir de escamas e garras reais de dragão negro, com olhos de rubi e dentes de diamante. Ela fica no topo de uma pilha de tesouro que consiste em ouro e pedras preciosas. Seu valor para um colecionador é de 4.800 po, e pesa apenas 9 quilos. Entretanto, seu manuseio descuidado irá danificá-la, reduzindo seu valor para apenas 1.200 po.



Uma pequena lareira de pedra fornece escasso calor. A porta para a área 3S é sempre mantida fechada, mas não trancada, para protegê-los.

3S. SALA NÃO UTILIZADA

Uma parte do telhado e da parede noroeste entrou em colapso nesta câmara, de modo que ela não é usada para nada. A porta para a área 3R é sempre mantida fechada, mas não trancada.

3T. ESTUDIO DOS CULTISTAS

Os seis cultistas que compartilham a área 3R usam esta câmara para estudar seus livros de magia e para a prática de seu ofício mágico. A câmara está vazia, exceto por três cadeiras, três mesas e uma bacia de água.

3U. OBSERVATÓRIO

As Astrólogas converteram o nível superior da fortaleza em um observatório astrológico. O dispositivo mais interessante que foi instalado era um *vidente de Illusk* - um aparelho telescópico, útil para observar e estudar corpos celestes, mas que também pode ser utilizado de uma maneira semelhante à magia olho arcano. Assim, o *vidente* pode exibir um local dentro de 80 quilômetros dele. Ajustar e focar o dispositivo desta forma exige uma quantidade considerável de

habilidade e prática, e o estado degradado do dispositivo torna o processo ainda mais difícil.

Tanto Rezmir quanto Grande-Nato visitam esta área periodicamente para estudar o *vidente*. O elfo teve sucesso limitado com ele, mas Rezmir tem dominado a sua utilização. Durante o ano que passou, ela usou o *vidente* para estudar Voaraghamanthar em seu covil. Durante as sessões de espionagem, Rezmir descobriu o gêmeo secreto do dragão.

Para proteger esta área, Rezmir recorreu ao serviço de quatro **gárgulas**. Eles ficam pousados dia e noite sobre os quatro cantos do teto do torreão, onde podem ser vistos a partir do solo e de onde eles podem ver através das janelas do observatório. Apenas Rezmir e Grande-Nato sabem que as gárgulas estão vivas. Se alguém entrar no observatório sem ser acompanhado por um dos dois oficiais do culto, as gárgulas quebram as quatro escotilhas no teto do observatório e atacam. Esta é a única intrusão para a qual eles respondem. As gárgulas não interferem em outros locais, sem ordens diretas de Rezmir, e ela não dará essa ordem a menos que seja a mais terrível de emergências.

Um personagem que inspecione o conteúdo do observatório reconhece o *vidente de Illusk* com um

3O. SANTUÁRIO DE RAZMIR

Esta câmara é onde Rezmir se retira para venerar Tiamat privadamente. O quarto é vazio. Sua única decoração é uma representação estilizada de um dragão de cinco cabeças passando sobre um vulcão, pintada na parte de trás da porta (onde não será vista a menos que alguém a feche quando entrar na sala). O artista tinha apenas algumas cores para trabalhar e não foi especialmente talentoso, mas as cinco cabeças são reconhecíveis como os cinco dragões cromáticos.

3P. DEPÓSITO DA COZINHA

Este quarto possui mais estoques de cozinha, similar à área 2R. Apenas produtos secos são mantidos aqui - farinha, açúcar, frutas e vegetais secos - para evitar a dificuldade de se transportar banheiras ou barris de líquidos ao subir as escadas.

3R. DORMITÓRIO DOS CULTISTAS

Cultistas de nível médio têm todo o andar superior da torre para a sua utilização. À noite, seis **asas do dragão** (consulte apêndice B) estão presentes. Caso contrário, a câmara está vazia, exceto por seus colchões de junco e pertences em baús de madeira.

teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15. Após a sua verdadeira natureza ser determinada, usá-lo para ver um local distante requer um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15 e um teste bem-sucedido de Destreza (Prestidigitação) DC 15. Se o teste de Inteligência falhar, o local desejado não pode ser encontrado. Se o teste de Destreza falhar, a imagem é muito distorcida para transmitir qualquer informação. Se o resultado do teste de Destreza for 5 ou menor, uma parte fundamental do *vidente* se quebra, tornando o item inoperante.

Quando os personagens o encontrarem, o *vidente* estará focado no covil de Waervaerendor. Esta é uma oportunidade de ouro para que personagens descubram o segredo de Voaraghamanthar.

Os personagens podem tentar remover este item quando saírem. O *vidente* é volumoso (cerca de 18 quilos de bronze, cristal e madeira) e frágil (com lentes de cristal para focar e engrenagens delicadas no mecanismo de ajuste). O pior de tudo, ele sofreu quase dois séculos de negligência e exposição. A menor quantidade de manipulação grosseira vai afetar seu frágil funcionamento e arruiná-lo. Uma equipe de latoeiros e sábios, trabalhando pacientemente, pode ser capaz de retirar o dispositivo do Castelo Naerytar de forma intacta, mas aventureiros que trabalham na pressa não tem nenhuma chance.

ABAIXO DO CASTELO

As cavernas sob Castelo Naerytar são acessíveis através da área 1S. no topo, os degraus são lisos e bem feitos. À medida que descem, eles ficam mais rústicos, fazendo várias curvas e descendo cerca de 6 metros até a área 1 do mapa do calabouço. Esta área subterrânea é, em grande parte, o reino dos bullywugs, que criam sapos gigantes no lago frio. Pharblex passa a maior parte do seu tempo aqui, assim como seus guarda-costas e muitos trabalhadores.

CARACTERÍSTICAS GERAIS DAS CAVERNAS

Em todos os lugares as paredes minam água e o piso é liso devido a umidade. A temperatura é constante na casa dos 10°C. Não há portas nas cavernas.

Tetos. O teto das cavernas possuem 3 metros de altura, exceto onde indicado o contrário.

Luz. A área 1 é bem iluminada por lamparinas. Todas as outras áreas não possuem Luz.

Som. As cavernas são preenchidas com os sons fracos de gotas de água pingando, guinchos de roedores e rastejar de lagartos. O som não se propaga bem; o som de uma luta viaja até as câmaras vizinhas e atrai atenção somente se a luta durar mais de três rodadas.

1. CAVERNA DE ENTRADA

Os degraus da torre sudoeste do Castelo Naerytar desembocam nessa câmara. A câmara é iluminada por uma lamparina pendurada ao lado dos degraus da entrada e outra pendurada perto da abertura a noroeste da área 9. A câmara está vazia. Apenas o som da água escorrendo vem da direção de áreas 3 e 9.

Degraus a noroeste descem 1,5 metros até a área 9. Degraus a sudeste sobem 1,5 metros até uma passagem que desce novamente 1,5 metros até a área 3. Uma busca por pegadas de lama, acompanhado por um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 10 revela que apenas bullywugs usam a passagem sudeste, nunca cultistas ou homens-lagarto.

A água inundando o centro da câmara é pouco mais que uma poça; atinge uma profundidade de 30 centímetros perto do centro. A água é ligeiramente ácida, mas não é suficiente para causar dano. A abertura na parede que liga à área 2 possui apenas cerca de 90 centímetros de altura acima da água, de modo que a maioria dos personagens deve agachar para passar.

2. COVIL DA GOSMA CINZENTA

Esta câmara é o covil de uma gosma cinzenta, embora nenhum dos bullywugs ou cultistas estejam cientes dela. Ocasionalmente, ela desliza para fora do seu covil e come um sapo gigante; o resto do tempo, ela permanece fora de vista. A gosma mimetiza-se perfeitamente com as rochas ao redor e não tem nada além de muito tempo para camuflar-se. Compare o resultado do teste de Destreza (Furtividade) da gosma oposto à Sabedoria passiva (Percepção) dos personagens para determinar se um ou mais deles a percebem.

Personagens procurando veem o brilho de gemas sob a água na extremidade leste da câmara. Uma busca nessa área resulta em um punhado de pedras fantasia e semipreciosas valendo 1.800 po (2 x 50 po, 5 x 100 po, 200 po, 400 po, 600 po). As gemas vieram de um cultista pouco devotado que joga um punhado de moedas e outros itens de tesouro na área 2 cada vez que tem a chance. Seu plano é voltar para o castelo depois da partida do culto e recolher o seu “fundo de aposentadoria”. Desconhecido para ele é que a gosma que vive na área 2 engloba os itens quando anda por seu covil. Todos os itens, exceto as pedras, se dissolveram no corpo da gosma. As pedras fascinam o pequeno cérebro da criatura, por isso ela “cospe” as pedras num canto e as recolhe. A gosma não vai incomodar quem adentrar, olha em volta e sair do covil. Ele revida se for atacada, e ataca (provavelmente com surpresa) quem pegar as pedras preciosas.

3. SALA ENLAMEADA

O piso desta câmara está coberto 30 centímetros de por uma lama pegajosa e mal cheirosa que torna toda a câmara terreno difícil. Bullywugs rolam nessa lama, tanto porque gostam disso quanto para fins cerimoniais obscuros ordenados por Pharblex. Dois **bullywugs** mantêm a lama exatamente na consistência e profundidade que os bullywugs preferem. Eles não saltam para o ataque quando os personagens entram, mas são hostis e raivosos.

Os degraus para o oeste descem abruptamente 3m até a área 4. Uma barreira de pedras na parte superior dos degraus impede a maior parte da lama de se derramar degraus abaixo, mas transborda o suficiente para tornar os degraus escorregadios. Cada personagem que caminhe por estes degraus deve ser bem-sucedido em teste de resistência de Destreza CD 8 para evitar cair na área 4. A queda causa 1d4 pontos de dano de concussão e faz muito barulho.

4. COVIL DO CENTÍPEDE

Esta câmara está vazia, mas enxames de centopeias vivem em nichos e alcovas que revestem a parede ocidental. Eles são afastados por tochas, mas lamparinas, velas e magias de *luz* não os incomodam. Eles atacam qualquer grupo que não estiver carregando pelo menos uma tocha acesa. Há dois **enxames de centopeia** por membro do grupo.



5. CÂMARA VAZIA

Os degraus para oeste descem 1,5 metros até a área 6.

6. LAGOA DO SAPO

Pharblex e os bullywugs criam sapos gigantes nesta caverna cheia de água. Os arcos do teto possuem 9 metros de altura. O chão da lagoa cai abruptamente a partir da orla, com água variando de 3 a 4,5 metros de profundidade.

Quando os personagens entram, um **sapo gigante** senta-se na ilha e os observa. A maioria dos personagens não pode enxergar tão longe, com tochas ou lamparinas, a partir da entrada. Se os personagens ficarem na orla entre as entradas leste e norte, o sapo não reage. Se alguém entrar na água ou andar até o promontório, o sapo coxa alto e salta para dentro d'água. Personagens ouvem mais coxadas e pelo menos uma dúzia de espirros vindos da área 7. Se ainda estiverem na área 6 ou 7 após 2 rodadas, eles são atacados por doze **sapos gigantes**. Os sapos concentram seus ataques em personagens pequenos que possam engolir.

Os sapos se movem para dentro e para fora desta área nadando através de uma passagem que se abre abaixo do nível da água no canto do sudeste da lagoa. Os personagens podem deduzir esse fato se observarem a lagoa por 10 a 15 minutos e fizerem um teste bem sucedido de Inteligência (Natureza) CD 12. A passagem conecta-se à água ao sul das cabanas dos bullywugs fora do castelo. Seu comprimento total é de 90 metros. A 24 metros da entrada da lagoa o túnel se ramifica; o ramo da esquerda leva até a superfície e o

ramo da direita se estende 15 metros até um beco sem saída. Na escuridão, um nadador tem poucas pistas sobre qual túnel deve seguir. Um teste de Inteligência (Investigação) CD 15 revela qual túnel deve seguir.

Muitos morcegos também se alojam nesta caverna. Eles podem atingir o exterior através de chaminés naturais no teto. Os morcegos não incomodar ninguém normalmente, mas se uma briga irromper, tornam-se agitados e enchem o ar.

7. PATAMAR DOS SAPOS

Quando não estão nadando no lago subterrâneo, a maioria dos sapos gigantes na caverna senta-se nesta plataforma rochosa, ocasionalmente arrebatando morcegos em pleno ar com suas longas línguas. Pode haver até doze **sapos gigantes** aqui em um determinado momento, além de até cinco **bullywugs**. Os bullywugs não se juntam à luta se os sapos gigantes atacarem personagens como na descrição área 6. Em vez disso, eles mergulham na água e assistem a luta a partir da margem da luz dos personagens. Se os sapos gigantes parecem propensos a ganhar, os bullywugs participam. Se os sapos gigantes perderem, os bullywugs nadam para a saída subaquática no canto sudeste da lagoa (consulte a área 6).

Ossos de animais maiores, trazidos aqui pelos bullywugs, que serviam para alimentar os sapos gigantes, também estão espalhados pelo chão. O mais perturbador de tudo são os três conjuntos de algemas de ferro, presos à pedra, contendo ossos humanos, elficos, anões e halfings.

8. BERÇÁRIO DE GIRINOS

Girinos de sapos gigantes são criados nesta pequena lagoa até que estejam grandes o suficiente para evitar serem comidos pelos sapos gigantes adultos das áreas 6 e 7. Os girinos atualmente nesta área são inofensivos para os personagens.

A passagem vinda da área 6 é guardada por dois **bullywugs** que mantêm os sapos gigantes adultos para fora. Eles escondem-se de inimigos na área 6, se puderem. Eles lutarão se encurralados ou se uma luta se desenrolar na área 6 e se enxergarem uma chance de vitória.

9. GUINDASTE

A saliência dividindo a área 9 da área 10 é uma queda de 4,5 metros. Um guindaste de madeira movido a manivela foi criado para levantar pesadas caixas de tesouro até a área 10. O guindaste triplica efetivamente valor de Força de um personagem em termos de quanto peso pode ser levantado. Uma escada de madeira está amarrada à borda para subir e descer.

10. CÂMARA ENEVOADA

A névoa que flui para fora da área 2 e atravessa a área 9 acumula-se aqui a uma profundidade de 1 metro antes de derramar-se para a área 6 e se dissipar. Exceto isso, a câmara está vazia.

11. ALTAR DO SAPO

Pharblex transformou esta área em um santuário para suas noções distorcidas de religião. Nichos nas paredes estão cheios de entalhes de sapos que vão desde o tamanho de um punho até o tamanho de uma abóbora. Esculturas maiores estão sobre o chão. Reproduções rústicas de sapos estão riscadas nas paredes em torno dos nichos e coloridas com giz.

Qualquer pessoa com a habilidade de Inteligência (Religião) reconhece elementos nestes desenhos extraídos do culto tanto de Ghaunadaur (deus dos limos e gosmas) quanto Shar (deusa das sombras), mas nenhum desses elementos é usado de forma canônica. Pharblex usa peças que viu em ícones religiosos que chegaram junto com os carregamentos de tesouro, mas não tem a compreensão de seu significado real. Com um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) CD 18 um personagem também vê indícios de que Ramenos é venerado aqui. Ramenos é uma entidade antiga que agora se acredita estar em um sono profundo. Até onde o personagem sabe, Ramenos era um deus de uma das antigas raças criadoras – provavelmente ele não é nada mais do que uma lenda. A julgar a partir do que se vê nesta câmara, quem criou este lugar tem apenas o mais raso conhecimento sobre essas entidades.

A não ser que uma perturbação se desenrole em outras partes das cavernas, o lugar mais provável de se encontrar Pharblex é aqui, seguido pelas áreas 12 e 7 (nessa ordem). Onde quer que vá, **Pharblex** tem dez **bullywugs** para protegê-lo.

12. SANTUÁRIO DE PHARBLEX

Pharblex vem a esta câmara para contemplar os grandes mistérios do universo, ou ao menos é o que ele diz a seus seguidores. Este é o único lugar a qual Pharblex vai sozinho. Seus guarda-costas esperaram na área 10 ou 11, enquanto Pharblex “comunga com os grandes poderes”. A câmara possui uma cadeira e mesa de leitura coberta de lama, uma caixa de velas e um baú de madeira.

Pharblex se retira para esta câmara para estudar dois livros de magias, que ele roubou da área 2N. Dralmorrer Grande-Nato e Rezmir ficariam furiosos se soubessem que os livros estavam desaparecidos. Um pertencia a um feiticeiro de nível 7 e contém magias até o nível 4, e o outro foi escrito por um feiticeiro de nível 9 e contém magias até nível 5 (você escolhe as magias). Sendo magias de feiticeiro, a magia está além da capacidade de Pharblex aprender ou lançar; Seu desejo de poder é grande o suficiente para mantê-lo intrigante sobre o texto e na esperança de um avanço. O baú não está trancado, mas possui uma armadilha. Se o baú for movido ou se o ferrolho não for aberto corretamente, seis potes de barro caem de nichos escondidos no teto. Jogue um d6 para determinar quantos potes se quebram com a queda. Os potes contêm um pó fino revestido com o veneno alucinógeno dos sapos. Cada criatura na câmara que não seja um sapo nem um bullywug deve fazer um teste de resistência de Constituição com uma CD igual a 11 + o número de vasos que quebraram. Uma criatura bem-sucedida no teste não é afetada. Uma criatura que não passe no teste de resistência sucumbe à alucinação de que todas as outras criaturas na câmara foram transformadas em monstrosidades anfibias vindas do pior dos pesadelos. Enquanto afetada, a criatura não pode realizar reações e deve jogar um dado no início de cada um de seus turnos. Se o resultado do dado for ímpar, a criatura deve usar a sua ação e todo o seu deslocamento disponível para se dirigir até a área 6, entrar na lagoa e lá permanecer debaixo d'água. Se o resultado do dado for par, a criatura alucinada ataca a criatura mais próxima a ela, tratando-a como hostil. O efeito do veneno dura 10 minutos.

A armadilha pode ser vista por alguém que inspecione o baú ou o teto e seja bem-sucedida em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12. Os potes de barro que não se quebraram podem ser utilizados como granadas de veneno. Um pote tem uma chance de 50% de quebrar a qualquer momento que for lançado. Bullywugs e sapos de todos os tipos são imunes ao efeito do veneno.

13. PARA AS MONTANHAS PICO CINZENTO

A névoa da área 10 escoia para esta câmara e a mantém cheia até uma profundidade de 60 a 90 centímetros. Além da névoa, a câmara parece vazia.

Entretanto, ela não está vazia. Um círculo permanente de teleporte está esculpido no chão, obscurecido pela névoa. Personagens com um valor de Sabedoria passiva (Percepção) de 10 ou superior conseguem notar o círculo, ao mesmo tempo em que dispersar a névoa (usando uma magia de lufada de vento, por exemplo) revela o círculo para todos.

Para viajar através do portal, uma palavra de comando deve ser dita em voz alta (um sussurro basta). A palavra de comando (“Draezir”) pode ser encontrada em um papel sobre a mesa de Rezmir na área 3L ou com Dralmorrer Grande-Nato se ele sofrer uma derrota sem conseguir fugir. Quando a palavra de comando for dita, todos e tudo dentro do círculo do portal é teletransportados para o portal correspondente na cabana de caça de Talis, a Branca (consulte o episódio 7). O Castelo Naerytar e a cabana na Montanha do Pico Cinzento foram construídos pelo mesmo mago recluso, e este era o seu meio de transporte entre os dois locais.

RECOMPENSAS

Premie EXP padrão para os inimigos derrotados. Se você estiver usando a regra de marco de experiência, os personagens chegam ao 6º nível após ativar o portal.



EPISÓDIO 7: CABANA DE CAÇA

Os personagens que seguirem a Orador da Anciã Rezmir ou Azbara Jos com a ajuda do círculo de teletransporte na masmorra do Castelo Naerytar são depositados no alto das Montanhas Pico Cinzento. A mudança no clima é muito forte; o portal e uma cabana nas proximidades são fustigados por ventos frios, e a paisagem circundante é muito arborizada. O portal é um dos vários que são anteriores ao Culto do Dragão, e isso ajuda os líderes do culto se reunirem a grandes distâncias.

Próximo ao portal há uma cabana de caça utilizada por uma sucessão de lordes locais ao longo dos anos. A cabana é um lugar de encontro útil e central para os cultistas de alto escalão, entre eles uma Usuária do Púrpura conhecida como Talis, a Branca.

Talis sente fortemente que pertence ao “círculo interno” de Severin, mas Severin não confiar nela e, recentemente, nomeou um anão chamado Varram como seu orador dracônico encarregado de recuperar a *Máscara do Dragão Branco*. Os aventureiros encontram Talis e seus servos, e podem acabar lutando contra Talis e sua equipe na cabana. Eles também podem negociar e fazer um acordo com Talis, lutando contra aqueles que se opõem a sua ascensão. Se fizerem o último, ela ajuda o grupo chegar à aldeia vizinha de Parnast e a bordo Castelo Ponta Celeste (consulte o episódio 8) – mas as negociações são bastante perigosas e podem facilmente resultar em combate ao invés de uma negociação.

Se os jogadores não perceberem que o culto espera trazer Tiamat aos Reinos, este episódio é o melhor momento para a informação ser revelada ou confirmada. Embora Talis não mencione todos os detalhes, tais como as máscaras ou as invocações, os cultistas compartilham uma crença geral de que este é o momento certo para a chegada de Tiamat. Os personagens podem encontrar várias pistas que encorajam esta crença.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

A cabana é construída em um estilo confortável, mas rústico, e boas tapeçarias e alguns troféus de caça adornam suas salas e quartos. Os pisos de madeira são fortemente marcados por garras. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Natureza) CD 20 revela que estas não são as marcas de cães de caça comuns, mas de dragonetes de emboscada (consulte apêndice B).

Tetos. A maioria parte do teto da cabana de caça possuem 2,5 metros de altura.

Luz. A cabana não está iluminada, exceto por lareiras e velas. O interior é escuro quando as persianas estão fechadas.

PERSONAGENS

NÃO JOGADORES IMPORTANTES

Os cultistas que encontram-se na cabana vem e vão para reuniões marcadas. No momento, as coisas estão calmas.

TALIS

Talis acredita que é a legítima portadora da *Máscara do Dragão Branco*, e que foi profundamente injustiçada quando a custódia da máscara foi para seu odiado rival, o anão Varram, uma criatura tola a quem Talis considera insultantemente incompetente e sem valor. Ela está assistindo o tesouro do culto crescer, e ainda espera fazer seu movimento para tornar-se uma figura importante dentro da hierarquia do culto – certamente ela tem bastante apoio entre os cultistas.

REZMIR

Por serem rivais, Rezmir não avisa Talis que os atacantes podem estar vindo através do portal, em seus calcanhares, mas, em vez disso, desloca-se para o Castelo Firmamento (consulte episódio 8) com a intenção de deixar os aventureiros destruírem Talis. Se os personagens mataram Rezmir, a relativa falta de vigilância da cabana não é de se surpreender.

Se Rezmir sobreviver ao episódio anterior, a meio-dragão se reúne com o Capitão Othelstan em Parnast para fazer um relatório completo sobre o estado dos ataques de culto e informar o capitão da possível chegada de aventureiros. Rastreá-la com sucesso requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 23. Se os aventureiros ignorarem a cabana em favor de seguir Rezmir até Parnast, pule para o episódio 8.

TREPSIN, O TROLL

Este troll de quatro braços é um adorador de demônios e um caçador fanático: nada lhe agrada tanto quanto trazer sangue e ossos de volta para alimentar seus dragonetes de emboscada, ou ver o terror delicioso de suas vítimas mais inteligentes. Trepsin se preocupa principalmente sobre combate e caos, mas descobriu que servir o culto torna o combate e caos mais provável. Ele é muito dedicado à Talis, e serve o Culto do Dragão com entusiasmo. Seus quatro braços apenas tornam mais fácil suas garras rasgarem e triturar qualquer coisa demasiado lenta para escapar de seu alcance. Ele aterroriza os kobolds e os servos humanos da cabana.

SÍMBOLOS E SINAIS DO CULTO

O Culto do Dragão utiliza vários sinais e contra-senhos entre os seus membros, o mais comum sendo mostrar a mão com os cinco dedos estendidos, o que eles chamam de “saudação a Tiamat”. Além disso, as frases “Todos saúdam Tiamat!” e “Eles devem ascender!” são frequentemente utilizadas como senhas.

Além de seus sinais, cultistas muitas vezes usam uma faixa de cinco cores ou até mesmo usam listras vermelhas, azuis e verdes, como códigos em suas roupas. Existem também algumas faixas que mostram a insígnia do culto, mas a maioria destas está sendo mantidos em reserva para o dia em que os dragões elevarem-se para governar. Até então, passar frases e saudar são os sinais de reconhecimento mais utilizados entre os membros do Culto do Dragão.

ATRAVÉS DO PORTAL

O portal do Castelo Naerytar fecha-se assim que o grupo atravessar. O portal não pode ser reaberto sem a senha correta.

Pinheiros escuros estão por toda parte das encostas de um vale montanhoso; o ar é frio e fresco. Duas pedras antigas erguem-se em ambos os lados de vocês, e não mais do que um tiro de arco adiante, ao longo de uma trilha, há uma casa grande, com piso térreo de pedra e de madeira no andar de cima. À vista, existem mais pedras erguidas. Ramos de pinheiro se mexem e balançam com uma intermitente rajada de vento. Um esquilo treme e depois cai em silêncio.

O portal fica entre os marcadores de pedra (veja a área 1).

FORA DA CABANA

Este edifício antigo possui piso superior de madeira e gesso sobre um piso inferior de pedra: suas janelas de veneziana estão todas fechadas. O telhado está completamente coberto de musgo. A única porta frontal está ligeiramente entreaberta. Fumaça derrama-se de uma das três grandes chaminés.

A cabana fica em uma floresta distante, entre os altos pinheiros e em um excelente território de caça. O edifício pode ser acessado pela porta da frente, pela porta da cozinha, pelas janelas fechadas (teste de Destreza CD 10 ou as fechaduras baterão) ou por um buraco no telhado coberto de musgo (acima da área 17) que é visível a partir do canil e dos estábulos. Subir até o buraco exige um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 15.

A toca de dragonetes (área 2) e os estábulos de wyverns (área 3) são edifícios de pedra localizados atrás da cabana, perto de um poço e de uma pilha de lenha. Investigar a toca desperta o sibilar alto e rosnado profundo peculiar dos dragonetes, e é uma maneira de chamar a atenção de todos na cabana.

Há também o ninho do peryton no telhado (consulte a área 22), diretamente acima da área 18.

PATRULHA EXTERNA

Se o grupo permanecer fora da cabana ou explorar a floresta nas proximidades, eles encontram companhia. Aqueles com um valor de Sabedoria passiva (Percepção) de 12 ou superior não são surpreendidos pela patrulha de um grupo de dois **trolls** e três **dragonetes de emboscada** (consulte apêndice B) que vagam pela área. O combate alerta Talis que ela tem companhia. Os trolls servem como segurança da cabana, e quem não é esperado acaba sendo comido.

PERSEGUIÇÃO DO TROLL

Se o grupo for forçado a recuar da cabana, o **troll** de quatro braços, Trepsin (consulte área 2), os persegue e tenta trazer pelo menos um deles de volta para a cabana para interrogatório.

1. PORTAL DE PEDRAS

Este edifício antigo possui piso superior de madeira e gesso sobre um piso inferior de pedra: suas janelas de veneziana estão todas fechadas. O telhado está completamente coberto de musgo. A única porta frontal está ligeiramente entreaberta. Fumaça derrama-se de uma das três grandes chaminés.

O portal mágico para o Castelo Naerytar situa-se entre um par de pedras cobertas de musgo visíveis de todos os quartos dianteiros da cabana. Três outros portais perto da cabana ficam entre pedras semelhantes, e os membros do culto re-sintonizaram seus destinos para atender seus próprios fins. Um deles liga-se ao norte distante (onde Talis visita dragões brancos aliados), uma leva a uma câmara fortemente vigiada em Thay e a outra leva até o deserto de Mulhorand, perto do covil de um dragão azul.

Esses portais adicionais não devem ser uma grande parte da aventura, mas podem introduzir PdM cultistas vindos para “fazer negócios na cabana” se os personagens decidirem demorar-se na cabana muitos dias. Ativar qualquer um desses portais de pedra é improvável sem o conhecimento disponível em bibliotecas distantes ou nas câmaras de Rath Modar no Castelo Ponta Celeste (consulte episódio 8).

TREPSIN



Os sulcos nas pedras são letras Dracônicas que formam palavras em Loross, a língua de Netheril. Elas mencionam as “terras de neve”, um “pântano inquieto de coaxar triste” e as terras do “sol vermelho”, mas não fornecem nomes de lugares. Ao longo do tempo, as pedras foram utilizadas para chegar a muitos locais dos Reinos.

2. CANIL DE CAÇA

Este edifício externo de pedra sem janelas possui um telhado coberto de musgo. As portas de carvalho maciço em cada extremidade possuem 3 metros de altura; a coisa toda se assemelha a um pequeno celeiro.

Abrir a porta requer uma magia *arrombar* ou um teste bem-sucedido de Força CD 20; bater na porta faz com que seus ocupantes a abram, mas eles podem ser uma surpresa. Quando a porta se abrir, leia ou parafraseie:

A porta se abre e o cheiro de carne podre exala. A criatura diante da porta é um troll de quatro braços coberto de lama, segurando a coleira de um pequeno dragão. “O que você quer?” Ele pergunta. “Mostre o sinal!”

O **troll** de quatro braços, Trep sin, está perguntando pelo sinal de reconhecimento do culto. Se os personagens não souberem ou simplesmente não o fornecerem, o trolls ataca.

O canil contém seis **dragonetes de emboscada**, que os cultistas usam para rastrear e caçar intrusos. Os dragonetes obedecem Trep sin como o líder de seu bando.

Trep sin usa uma capa imunda e coberta de musgo que ele molha na água do poço; isso permite que ele tenha boa camuflagem e proteção parcial contra fogo. A capa enlameada lhe permite ignorar os primeiros 10 pontos de dano de fogo de qualquer ataque ou fonte.

Se os personagens investigarem o interior do canil, eles encontram um altar perturbador.

Na parte de trás dos canis, três lanças de javali foram amarradas, formando um tripé rústico e forte. Uma carcaça de animal pende do tripé por uma corda; provavelmente um jovem javali, embora as moscas tornem difícil afirmar. Abaixo há uma bacia cercada por runas escritas em sangue.

As runas estão escritas em Gigante. Trep sin é um seguidor do lorde demônio Baphomet, senhor dos caçadores e assassinos. O estranho e enferrujado altar-lança possui carne apodrecida sobre si como um sacrifício ao lorde demônio.

TESOURO

Trep sin mantém alguns itens para si. Estes incluem seis peles de arminho (100 po cada), três peles de raposa (25 po cada) e o prêmio de sua coleção: um manto completo de lobo do inverno (250 po) com um fecho de mithral na forma de pata usado para fechar o manto (750 po).

O TROLL DE QUATRO ARMAS

Às vezes, quando um troll perde um membro, dois se regeneram para substituir o que perdeu. Isso pode resultar em trolls com braços múltiplos. Um troll de quatro braços usa o bloco de estatísticas de troll, exceto que possui um Nível de Desafio 6 (2.300 EXP) e possui a seguinte ação, em vez da ação Múltiplos Ataques do troll normal:

Ataques Múltiplos. O troll ataca cinco vezes, uma vez com sua mordida e quatro vezes com suas garras. Se duas ou mais garras atingirem o mesmo alvo, o troll rasga o alvo, causando adicionais 2d6 pontos de dano cortante.

3. ESTÁBULOS E POÇO

Os estábulos, por vezes, abrigam de um a três wyverns, mas estão vazios no momento. O poço possui uma grua, um balde e água fria, e parece ter sido esculpido magicamente através da pedra. Exceto isso, não possui nada de incomum.

NÍVEL DO CHÃO DA CABANA

O piso inferior possui pesados tapetes manchados de lama e paredes de madeira escura. Estes são os espaços comuns para os visitantes e para os servos. Os personagens podem entrar na cabana pela porta da frente, pela porta da cozinha ou por uma janela fechada. Abrir uma veneziana sem alertar os ocupantes da cabana requer um teste bem-sucedido de Destreza (Furtividade) CD 12.

A cabana está vazia da maioria dos outros cultistas seniores, exceto por Talis, que fica no andar superior (consulte a área 16). Ela espera apenas companheiros cultistas como visitantes. A maioria dos servos espera que visitantes amigáveis estejam aqui para vê-la.

4. SALA DE CAPAS E POSTO DE GUARDA

O hall de entrada está vazio a maior parte do tempo.

Logo após a porta da frente há uma câmara com cabides e bancos para casacos e botas. Um conjunto de lanças enferrujadas descansa em um canto, apoiadas na garra de uma pequena estátua dracônica.

O posto de guarda à direita da porta de entrada está desocupado, exceto quando grandes grupos de cultistas rivais se reúnem. Duas pequenas seteiras tornam mais fácil disparar no hall de entrada com uma cobertura de três quartos.

5. PEQUENO SALÃO

Este corredor central possui uma escadaria, grandes portas de madeira e um conjunto de finas armaduras de placa. Ladeando a entrada principal ficam duas armaduras élficas de placa, revestidas de tinta verde lascada. Estátuas demoníacas do tamanho de um homem ficam perto da base da escadaria.

O pesado tapete perto da porta de entrada está manchado com pelas botas enlameadas dos caçadores que retornaram. As duas estátuas demoníacas são **gárgulas**, e atacam criaturas que entram no hall com armas em punho.

TESOURO

As armaduras élficas estão protegidas por runas de congelamento que podem ser detectadas com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. Qualquer personagem que toque uma das armaduras ou passe entre elas deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 15. Em uma falha, o personagem sofre 1d12 pontos de dano congelante e fica contido (congelado no lugar) durante 1 minuto. O personagem pode usar uma ação em seu turno para fazer um teste de Força CD 15, encerrando o efeito com um sucesso.

Cada armadura de placa está montada em um manequim de madeira vagamente na forma de um elfo sem cabeça. Uma runa de congelamento pode ser removida com *dissipar magia* (CD 15), após a qual armadura se torna não mágica.

6. GABINETE TRÊS CÃES DE CAÇA

As robustas vigas acima estão manchadas de preto pela fumaça. Uma mesa e cadeiras confortáveis, um pequeno armário e uma armadura preta fosca ficam na sala. Uma grande tapeçaria mostra três cães arrastando um javali branco, e brilha com uma luz estranha.

A armadura negra é um **horror de elmo** construído para servir o culto, e disfarçado por uma ilusão para parecer-se com uma armadura comum. Ele detecta magia e ataca se perturbado ou se ordenado a fazê-lo por Talis ou por alguém trajando as vestes púrpuras do Culto do Dragão.

O horror de elmo possui a magia *tentáculos negros de Evard* armazenada nele. Ele está programado para conjurar esta mágica quando confrontado por três ou mais adversários, e pode fazê-lo apenas uma vez (consulte o bloco de estatísticas do horror de elmo para obter detalhes sobre a sua característica Armazenar Magia).

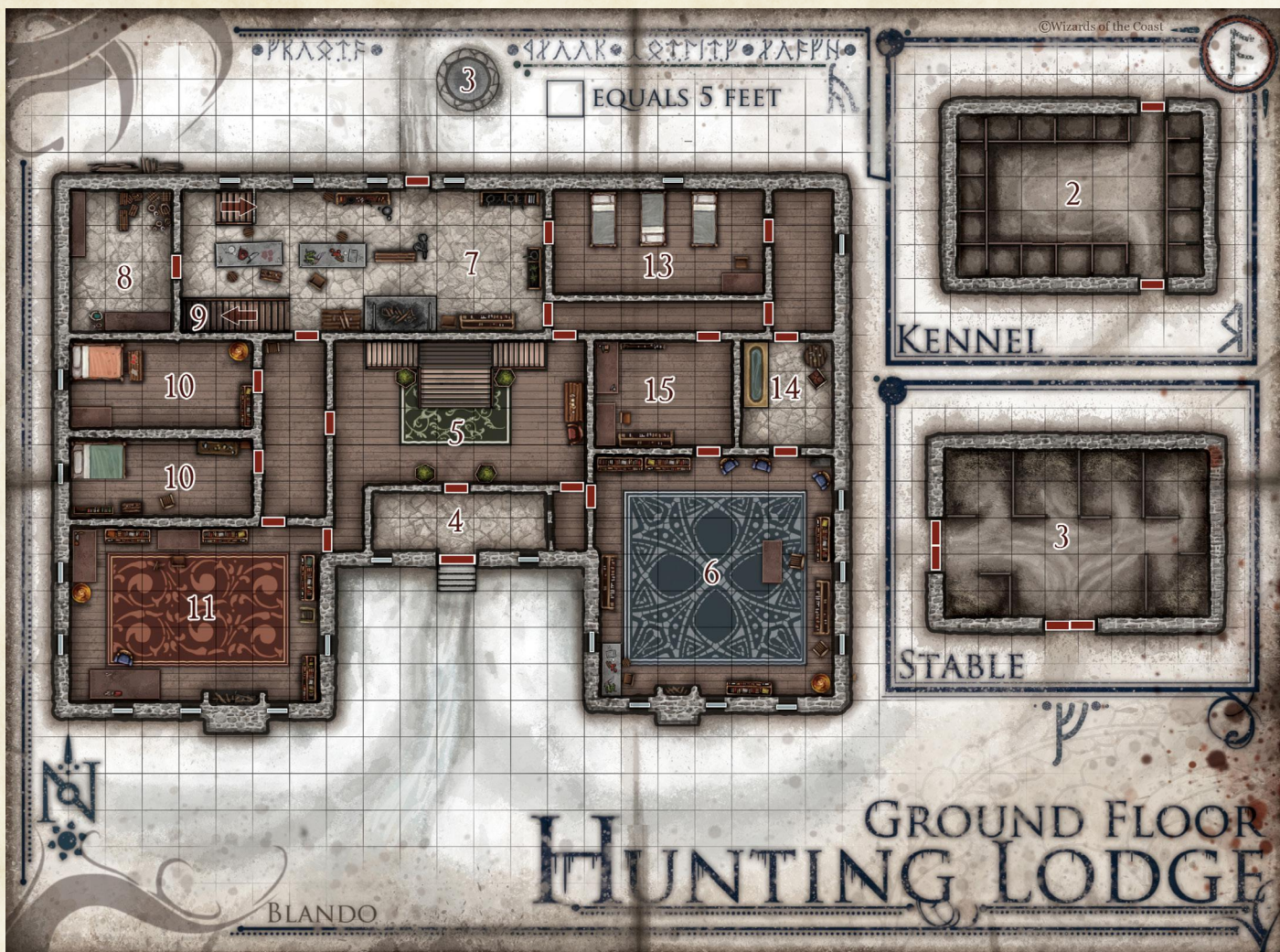
A tapeçaria é mágica e transporta aqueles que a atravessarem para a floresta circundante, a cerca de 8km da cabana. Ela frequentemente coloca os viajantes próximos de um cervo, cabra da montanha ou outro gamo selvagem.

A tapeçaria pesa cerca de 23 quilos e funciona apenas quando está pendurada em uma parede, teletransportando criaturas para um local aleatório até uma distância de 8 quilômetros; ela não funciona se colocado no chão como um tapete e perde sua propriedade mágica se for danificado de alguma forma. Ela cale 2.500 po, ou 400 po, se perder sua propriedade de teletransporte.

7. COZINHA

Aqui há uma porta para fora, diante do canil de dragonetes (área 2) e do poço (área 3).

Esta cozinha espaçosa é um local de atividade. Um fogão grande contra uma parede contém fogo aceso com uma panela de cozido borbulhante e paletas de veado suspensas sobre si. Cordas de cebolas e ervas cruzam o teto como teias sobre mesas desordenadas. Preparando refeições estão quatro humanos: dois homens e duas mulheres. Todos estão dentro do alcance da água em ebulição, de cutelos e facas, e seus olhares deixam bem claro que não gostam de companhia.



Estes quatro **cultistas** são servos de Talis. Eles sabem como cozinhar, e podem lutar também. Se atacados, um cultista corre para o canil de dragonetes (área 2) para buscar Trepsin e seus dragonetes. Esses reforços chegam 3 rodadas depois.

8. DESPENSA

Esta despensa está bem abastecida com feijão, manteiga, presuntos, biscoitos duros, maçãs frescas, ovos, sacos de farinha e barris de cerveja. Há comida suficiente aqui para durar um longo inverno.

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 18 revela um espaço oco sob o assoalho que contém um cofre, no interior do qual está armazenado um jogo de jantar de prata fina: 24 talheres compostos de faca de manteiga, colher de sopa, garfo e colher de sobremesa – mas não há facas. O jogo de prata vale 300 po, e pesa 22,5 quilos.

9. PORÃO

A adega é úmida e cheira a maçãs e vinagre. Sacos de maçãs e sacos de batatas estão alinhados em uma das paredes. Três prisioneiros estão acorrentados ao longo de outra parede: um anão com uma barba repicada e chamuscada, e dois humanos – um homem e uma mulher. A mulher está ferida. Suas correntes estão presas aos anéis de ferro, mantendo-os fora do alcance dos alimentos.

Todos estão algemados com correntes de ferro e estão desnutridos, e dois dos cativos foram claramente chicoteados e espancados. Os cultistas os capturaram e os trouxeram para a cabana para serem interrogados.

Craggnor, o Anão. Craggnor é um membro do culto e um amigo do anão Varram, o Branco, o cultista a quem Talis odeia acima de todos os outros. Ela capturou Craggnor esperando aprender uma fraqueza que possa explorar, mas até agora ele tem resistido a vários subornos, encantamentos e tormentos físicos. Ela pretende tentar uma forma mais poderosa de leitura de mente depois que puder reunir materiais.

Miresella. Esta jovem mulher de Portal de Baldur veio a Parnast com uma caravana, tropeçou em atos do culto aqui e foi capturada. Ela está aterrorizada com Talis, que se limita a bater nela e em Craggnor de

vez em quando. Ela tem hematomas e cortes ao longo de seu pescoço e ombros. Trate-a como uma **batedora** humana com apenas 1 ponto de vida. Ela fica grata com a chance de escapar, mas não está ávida a se envolver com o culto a não ser que seja curada e equipada.

Irmão Caemon. Este **sacerdote** humano de Amaunator não foi açoitado, espancado, encantado, ou abusado de outra forma, o que francamente parece torná-lo um pouco nervoso. Ele diz que chegou aqui de Colina Longínqua, ao leste, como parte de uma peregrinação a um santuário na costa, e é por isso Talis o escolheu para ser bem tratado – é improvável que ele saiba alguma coisa útil.

Irmão Caemon suspeita que Talis esteja tentando conquistá-lo para o culto, mas ele também teme que Talis planeja sacrificá-lo como parte de um ritual de invocação e está tentando a abordagem de “pegar mais moscas com mel” para conceder liberdade a ele. A bondade de Talis é inteiramente falsa, mas pode confundir os personagens como filhotinhos. Caemon não sabe muito, e é um pouco tolo e de bom coração.

10. CÂMARA DOS CONVIDADOS

Esta sala é escura e fria. A decoração inclui uma cama coberta com cobertores e peles, uma pequena mesa com uma lamparina a óleo apagada sobre ela, um lavatório, um urinol e um braseiro de carvão. A janela está fechada.

Este quarto está pronto para os hóspedes, mas está desocupado. Não há nada de valor além da cama, das peles e de itens semelhantes.

11. GABINETE CERVO BRANCO

Este quarto é quente e confortável, com uma grande lareira, cadeiras de couro e uma mesa servida com salsichas defumadas e iluminada por velas. Uma tapeçaria ilustra um magnífico cervo branco sobre um vale, com uma dupla de dragões verdes sobrevoando e veados, javalis e ouriços escondidos entre as folhas das árvores abaixo.

Cada uma das paredes possui um troféu ou dois, incluindo duas cabeças de cabra de montanha, uma cabeça de alce com uma galhada de dez pontas, a cabeça e garras de uma águia gigante, a cabeça metálica de um touro, a cabeça e garras dianteiras de um grifo e a cabeça de um javali de pelos brancos e com presas tão grandes quanto adagas. Exceto isso, o quarto parece deserto.

A tapeçaria aqui vale cerca de 400 po, mas pesa 18 quilos. A cabeça metálica de touro é um górgon, e os troféus são reais, embora não especialmente valiosos exceto como curiosidades. A cabeça do grifo contém algo incomum: um esconderijo para duas *poções de cura*.

12. SERVOS KOBOLDS

Um mau cheiro permeia este quarto sem mobília, que está cheio com mais de vinte kobolds, uma metade dormindo, a outra acordada.

Os vinte e quatro **servos kobold** são empregados domésticos, camareiros, faxineiros, lavadeiros e cozinheiros da cabana. Eles trabalham principalmente à noite. Os servos evitam o combate, mas espionam todos os visitantes e informam Talis se virem algo suspeito.

13. SERVOS HUMANOS

Este quarto possui três camas e uma escrivaninha simples. O quarto tem cheiro de limpeza e as tábuas estão impecavelmente varridas.

Três criados humanos (**plebeus**) dormem aqui quando não estão trabalhando como garçons e recepcionistas da cabana. Eles foram contratados pelo proprietário anterior, Lorde Marsten, um nobre que foi morto pelo culto. Eles ficam confinados a esta câmara quando não estão servindo Talis. Estes servos ressentidos são o mordomo Gastyn, a governanta Arlaenga e o ex-caçador-chefe e agora chefe dos camareiros Angrath Sábio-Bosque. Eles se ressentem dos cultistas, especialmente de Trepsin, o troll.

Os servos humanos evitam o combate, mas espionam todos os visitantes. Arlaenga está tentando agradar a si mesma, e relata tudo para Talis se ver algo suspeito.

Os servos estão dispostos a dizer aos aventureiros sobre o troll nos canis (área 2) e sobre a sala onde todo o culto se reúne (área 20). Eles também sabem que os perytons podem ser acalmados com alimento (área 22) e que o culto mantém um valioso estandarte no roupeiro (área 15). Além disso, eles dizem ter visto “um castelo no céu nas proximidades de Parnast.”

14. BANHEIRO

Esta pequena câmara possui uma grande banheira. O banheiro de baixo funciona como um serviço de lavanderia para os servos lavarem roupas, roupa de cama e assim por diante.

15. ROUPEIRO

Este quarto está empilhado com cobertores, lençóis, várias peles de animais, toalhas de mesa, bandeiras, estandartes e tapetes enrolados.

Não há nada de excepcional valor aqui, mas um dos estandartes possui cinco listras de cor preta, azul, verde, vermelho e branco, respectivamente. O estandarte foi feito para ser fixado em uma estaca ou lança como um sinal para se aproximar do Castelo Ponta Celeste, mostrando que o portador é amigável. Qualquer cultista capturado pode explicar o propósito do estandarte.

SEGUNDO NÍVEL DA CABANA

O Segundo andar inclui dormitórios para convidados, o arsenal, um salão de festas utilizado para as reuniões do culto e o quarto de Talis.

16. SALÃO DE TALIS

O que parece ser uma câmara bem equipada está cheia de móveis e pode servir como um lugar para fazer uma refeição ou discutir assuntos importantes. Três homens na sala vestem brúneas e carregam espadas; uma mulher usa robes sobre uma brúnea branca, e segura uma varinha adornada com uma pedra preciosa azul. “Bem-vindos! Eu considero que vocês sejam meus convidados. Talvez possamos fazer negócios.”

Este encontro é a clássica cena em que o vilão se explica se os jogadores estiverem dispostos a fazer uma pausa.

Talis, a Branca, é uma inimiga perigosa. Ela está por trás de seus guarda-costas e usa uma *varinha de inverno* (consulte o apêndice C). Os guarda-costas de Talis incluem dois humanos **veteranos** chamados Maelgot e Sorvic, e um **garra do dragão** (consulte apêndice B) chamado Kusphia. Se Talis for morta, os veteranos se rendem, mas Kusphia luta até a morte para vingar sua amante morta.

Talis espera reunir-se com alguns co-conspiradores na cabana para discutir vários assuntos de sua própria ascensão nas fileiras do culto. Se os personagens puderem ser voltados a seu favor, seria muito melhor para ela enviá-los contra o seu rival do que combatê-los. Ao mesmo tempo, ela sabe que não pode ser vista como desleal para com os interesses do culto.

Negociando com Talis. Talis é cautelosa a respeito dos personagens, mas oferece-lhes hospitalidade para ver se eles podem vir a serem ferramentas úteis. Um observador notará que ela é educada, mas não calorosa. Ela parece cuidadosa, mas está claramente à procura de algo.

- **O Que Talis Quer.** Talis quer subir nas fileiras do culto fazendo com que seus rivais falhem espetacularmente.
- **O Que Talis Oferece.** Ela instiga os personagens a impedirem o transporte de um grande tesouro escondido. Cultistas sob o comando de Rezmir estiveram usando o castelo voador de um gigante das nuvens para acelerar a entrega. Talis se oferece para ajudar os personagens a entrarem a bordo do Castelo Ponta Celeste antes dele partir (consulte o episódio 8) e dar a eles um estandarte (consulte a área 15) e uma senha útil (“Tiamat, nossa Mãe e Força”) que lhes permitirá chegar até o castelo ilesos.
- **Aceitando o Acordo.** Se o grupo aceitar o acordo, Talis prefere permanecer para trás para que possa usar sua magia para consultá-los de tempos em tempos. Se os personagens insistirem que ela se junte a eles, ela acquiesce, mas pode se voltar contra o grupo, dependendo de como os eventos se desrolarem no Castelo Ponta Celeste.
- **Rejeitando o Acordo.** Recusar a generosa oferta de Talis desencadeia uma luta. Talis grita por reforços, que traz as gárgulas da área 5, o horror de elmo da área 6 e os kobolds da área 12, e até mesmo grita janela afora para Trepsin, o troll. Remova todas as paradas – e se as coisas saírem mal, Talis escala uma janela e foge para a floresta ou através de um portal (consulte a área 1).

Talis Rende-se. Talis não é o tipo de vilã que se entrega até a morte; ela é uma sobrevivente e está disposta a render-se e pedir misericórdia. Na verdade, ela usa sua rivalidade e seus recentes reveses dentro da hierarquia do culto para pintar a si mesma como uma “cultista descontente” que talvez não esteja ansiosa, mas disposta a fornecer informações.

Se os personagens aceitarem sua rendição, ela compartilha as seguintes informações, desde que o personagem que a interroga continue a fazer uma sequência de testes bem-sucedidos de Carisma (Persuasão) CD 15. Uma vez que haja uma falha, ela se cala, pelo menos até que seja subornada, ameaçada ou lhe seja oferecida outras informações em troca.

- Talis identifica os cinco líderes do culto como “Oradores da Anciã”, cada um dos quais tendo uma afinidade para com um determinado tipo de dragão cromático. Os nomes dos líderes são Severin, o Vermelho, Galvan, o Azul, Neronvain, o Verde, Rezmir, a Negra e Varram, o Branco.
- Ela explica o significado do estandarte na área 15 e revela os vários sinais e senhas do culto (consulte a caixa de informações no início do episódio).
- Se isso não for suficiente, ela diz que o culto possui um enorme tesouro de objetos de valor em um castelo voador nas proximidades, mas não por muito tempo. Se pressionada a dar mais detalhes, Talis revela que castelo pertence a um gigante das nuvens aliado do culto. O castelo, diz ela, está escondido perto da aldeia de Parnast, que está sob controle do culto.
- Se tudo isso não for suficiente, ela diz ao grupo, em tons brilhantes e de adoração, que um grande dragão branco habita o castelo. Ela refere-se ao dragão como “o branco como neve Glazrael, o Caçador de Nuvens, um belo dragão da pura raça do norte”. Ela soa como uma fanática quando discute os tipos de dragões.
- Ela não sabe muito sobre os Magos Vermelhos, mas revela que um contato com os Magos Vermelhos foi enviado para ajudar a organizar o transporte do tesouro para a sede do culto.
- Ela pode estar disposta a dizer ao grupo que o culto e seus aliados estão construindo um exército nas Montanhas do Por do Sol, no extremo sul, em antecipação à chegada de Tiamat.

RECOMPENSAS

A despeito do que resultar a interação do grupo com Talis, os personagens alcançam o 7º nível por negociar com ela, caso você esteja usando a regra de marcos de experiência.

17. ARSENAL

Um buraco no telhado expõe esse arsenal às intempéries. Poucas armas estão armazenadas aqui no momento. Prateleiras na parede norte estão praticamente vazias, e um estande de armas mal conservado contra a parede sul contém três lanças enferrujadas e uma rede desgastada. Perto fica um armário fechado.

Uma pesquisa nas prateleiras e no estande de armas resulta em uma espada longa, uma caixa com 20 virotes de besta, uma caixa com 10 flechas, três lanças e uma rede. O armário está destrancado e contém duas bestas pesadas e dois arcos longos.

TESOURO

Uma das lanças enferrujadas é decorado com mithral incrustado (50 po), e outra, chamada Brilho Dracônico, está encantada com 10 cargas da magia luz do dia para uso no crepúsculo ou em uma escura floresta de arbustos. A frase de comando é “Os olhos de Tiamat brilham”, escrito em runas Dracônicas na copa da lança.

18. DORMITÓRIO DE TALIS

Uma enorme cama está coberta por uma macia colcha bordô e uma chama crepita na lareira dão ao quarto um agradável sensação de calor e conforto.

TESOURO

Talis mantém um baú trancado nesta sala e carrega consigo a única chave. Ele também pode ser aberto por um personagem usando ferramentas de ladrão com um teste bem-sucedido de Destreza CD 21. Quando aberto, uma luz derrama-se para fora a partir da *cota de malha +1* lá dentro. A luz da armadura também brilha nas 4.000 po e um *pergaminho de raio ardente*.

Os dois veteranos carregam 20 po cada, e Kusphia carrega um símbolo do culto trabalhado em prata no valor de 40 po.

19. CÂMARA DOS GUARDA-COSTAS

As persianas estão abertas, permitindo que a luz entre. Quatro camas por fazer alinham-se na parede sul, e outros móveis incluem uma mesa com quatro cadeiras e um suporte de garrafas de vinho contendo uma infinidade de garrafas, a maioria delas desarrolhadas e vazias.

Os veteranos que servem Talis tomaram esse quarto bem decorado para si: são eles Maelgot, Sorvic e Wessic, o Enrugado. Wessic, um humano veterano de sessenta anos, está descansando no momento que os personagens aparecem; os outros estão na área 16. Wessic dorme com sua armadura e mantém sua arma debaixo de sua cama, de fácil acesso. Se despertado, ele luta ferozmente e grita bem alto para obter ajuda; isso geralmente atrai Talis e os outros guardas, mas não Trepsin, o troll, ou os servos humanos e kobolds da cabana. Se reduzido à metade de seus pontos de vida, ele tenta se render.

TESOURO

A maioria das garrafas de vinho está vazia, mas outras doze garrafas estão cheias, valendo 15 po cada. Além disso, uma das garrafas vazias esconde dentro de si um colar de ouro valendo 250 po.

20. CÂMARA DA RAINHA DOS DRAGÕES

Uma lareira crepitante emana calor e luz em uma das extremidades desta espaçosa câmara de 9 metros de altura, cujo teto é sustentado por dez pilares de madeira esculpidos como dragões. Cinco grandes tapeçarias estão penduradas ao longo das paredes – duas na parede oeste flanqueando uma porta, duas penduradas lado a lado na parede leste e uma particularmente grande que domina a parede sul ao lado da lareira.

TALIS, A BRANCA





Certa vez um salão de festas, este quarto está agora reservado para reuniões do culto e está atualmente desocupado. Um conjunto de portas duplas na parede norte está aberto para revelar uma sacada de pedra com vista para o estábulo, canil e o poço (consulte as áreas 2 e 3 para mais detalhes).

Tapeçarias. Quatro das cinco tapeçarias ilustram dragões caçando, matando e deleitando-se com criaturas menores, com dragões azuis atacando uma caravana no deserto, elfos sucumbindo ao sopro gasoso de um dragão verde, um dragão vermelho queimando o que poderia ser o Distrito do Castelo em Águas Profundas, e um dragão negro e um branco sobrevoando um pântano frio pontilhado com ruínas. Cada um vale, pelo menos, 500 po para o comprador certo, mas cada um também pesa cerca de 34 quilos e é extremamente complicado de carregar.

A quinta tapeçaria mostra Tiamat, a rainha dos dragões malignos, em toda a sua glória, coroada em ouro e prata e adornada com pedras preciosas e fios de ouro e prata. Medindo 10,5 metros de largura e 6 metros de altura, ela mostra Tiamat esmagando cidades e rodeada por seguidores a adorando. A tapeçaria pesa cerca de 90 quilos e vale 2.500 po. Simplesmente remover as pedras semipreciosas fornece granadas, ágatas, pedras semipreciosas e outras no valor de cerca de 800 po.

Um exame mais aprofundado das tapeçarias e um teste bem-sucedido de Inteligência (História) CD 20 revela suas localizações na região da Costa da Espada. Os dragões azuis estão atacando uma caravana cruzando o deserto de Anauroch, os dragões brancos e negros estão sobrevoando o Pântano dos Mortos,

o dragão vermelho está perto de Águas Profundas e o dragão verde está claramente devastando os elfos da Floresta Alta, com base nas montanhas ao fundo. Tiamat é mostrada onde claramente estão Águas Profundas, Inverno Remoto e Portal de Baldur, em suas garras.

Porta Secreta. O esboço de uma porta escondida pode ser encontrado com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20. A porta se abre para a sala de troféus (área 21).

21. SALA DOS TROFÉUS

Três janelas abertas deixam entrar luz e ar; as paredes da sala são decoradas com cabeças de animais empalhados, incluindo um grande veado com galhada de 14 pontas, uma cabra da montanha, um urso, dois lobos do inverno e algo que só pode ser a cabeça de um ankheg. Dois estandartes esfarrapados estão pendurados no teto e duas cadeiras de couro e alguns braseiros completam esta confortável sala de estar.

Esta sala é um espaço bem grande para um caçador se gabar

Porta Secreta. A porta secreta pode ser descoberta entre as tapeçarias do lado leste com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20. A porta é engenhosamente oculta entre os painéis de madeira da sala e abre-se para revelar a área 20. Ela também pode ser descoberta ao se puxar a borda do painel de madeira entre as tapeçarias.

22. POLEIRO DOS PERYTONS

Este grande ninho no telhado é feito de varetas entrelaçadas, folhas e penas que se misturaram com os ossos branqueados pelo sol de muitos animais: cervos, ursos ou cabras da montanha, talvez.

O ninho confina uma chaminé que desce até o quarto de Talis (área 18) e pertence a um casal de **perytors**. Várias vezes durante o dia, os perytons deixam seu ninho para procurar comida. Há uma chance de 50% que o ninho esteja vazio durante o dia; à noite, ambos os perytons estão empoleirados aqui.

Os perytons são aliados do culto e têm uma visão clara dos portais em frente à cabana (área 1). Eles não podem ver os estábulos ou os canis (áreas 2 e 3) a partir do ninho.

Combate no Telhado. O ninho fornece a tração razoável e um bom poleiro para os perytons, mas o telhado inclinado é complicado para se sustentar. No início de seu turno ou sempre que receber dano, uma criatura que esteja no telhado deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10. Em uma falha, a criatura fica caída no telhado; se o teste de resistência falhar por 5 ou mais, a criatura escorrega e cai do telhado, recebendo 2d6 pontos dano de concussão e fica caída no chão.

TESOURO

O ninho contém ossos, pedaços velhos de armadura, um capacete perfurado e outros detritos. Procurar por cerca de 1 minuto ou mais também revela dois tesouros: um antigo *escudo de atração de projéteis* e uma bolsa de fios prata manchada no valor de 100 po.

VIAJANDO PARA PARNAST

Se você estiver usando a regra de marco de experiência, os personagens chegam ao 7º nível depois de limpar a cabana e tanto por derrotar Talis quanto forjar uma tênue aliança com ela.

Caminhando até Parnast. A aldeia de Parnast e o castelo ficam a uma caminhada de 8 quilômetros a partir da cabana, do outro lado da montanha, através de colinas arborizadas, sobre troncos e riachos velozes, e ao longo de trilhas enlameadas. É uma caminhada de, pelo menos, meio dia.

Perdendo do Castelo. Se os personagens matarem Talis e todos os seus servos e guardiões, não há ninguém para contar aos personagens sobre o Castelo Ponta Celeste, e o grupo pode muito bem demore muito para se curar ou para investigar a cabana. Considere deixar um bilhete entre os objetos pessoais de Talis ou fazer um aldeão (a maioria dos aldeões são cultistas) aparecer na cabana com uma entrega de alimentos e suprimentos.



GARRA DE DRAGÃO



EPISÓDIO 8: CASTELO NAS NUVENS

O culto adquiriu um alojamento amigável no Castelo Ponta Celeste, uma fortaleza voadora construída por gigantes das nuvens. Este Castelo está ancorado perto da aldeia de Parnast. Ele é protegido por névoas, magias e monstros. Esta fortaleza contém a maior parte do tesouro e dos valores que o culto roubou da região – tesouro este que será adicionado a um tesouro ainda mais monstruoso no Poço dos Dragões, onde o culto pretende evocar Tiamat.

No momento em que os personagens chegam à aldeia, Rezmir já anunciou que a fortaleza deve ser preparada para a partida. Os personagens devem ter algum tempo para lidar com Talis e, possivelmente, com outros cultistas antes que ele decole para os céus.

Os personagens devem ser inteligentes na forma como atacarão o castelo – afinal ele é claramente um lugar bem fortificado. Eles também não podem esperar muito tempo. Se os personagens demorarem, o Castelo Ponta Celeste partirá para coletar mais tesouro de outro covil do culto. O momento exato em que ele alça voo fica a cargo de você, Mestre.

Se Talis estiver com o grupo, ela pode usar sua posição e influência para conseguir que os personagens entrem com segurança no Castelo Ponta Celeste, mas uma vez lá dentro, ela não pode garantir sua segurança e, de fato, pode se voltar contra eles na primeira oportunidade. Personagens devem estar no 8º nível ou próximo dele até o final do episódio.

1. ALDEIA DE PARNAST

Esta pequena aldeia está secretamente sob o controle do Culto do Dragão. Os cultistas carregam e descarregam mercadorias aqui, e alguns desses produtos são enviados para a cabana de Talis (consulte o episódio 7).

A vila possui algumas dezenas de casas e uma pequena praça, com edifícios que incluem uma taverna, um estábulo e um santuário. Em contraste com esta aldeia rústica, há um poderoso castelo de gelo meio escondido entre uma ravina coberta de névoa: paredes erguem-se 12m de altura, enormes torres estreitas destacam-se - uma de gelo azul, e outra se desintegrando – tudo isso construído em uma escala para gigantes. Tufos de névoa escondem muitos dos detalhes do castelo, mas vocês vêem duas estátuas de pé pouco antes do enorme portão.

Cultistas posando como moradores são hostis para com os visitantes, enquanto moradores sob influência do culto permanecem em silêncio e evitam visitantes por medo de despertar a ira do culto.

Se os personagens exigirem falar com alguém no comando, eles são direcionados para o **Capitão Othelstan** (consulte o apêndice B), mas também são avisados de que ele não tem tempo ou paciência para lidar com bandidos.

O FABRICANTE DE RODAS PRESTATIVO

Embora a aldeia esteja cheia de cultistas e daqueles que cooperam com eles, nem todos estão dispostos a tolerar a presença do culto. Um homem, Gundalin, o Fabricante de Rodas, um humano que faz rodas e reparos nos eixos das carroças dos comerciantes, lenhadores e outros, quer o culto fora dali. Se os personagens procurarem por alguém que não seja um membro do culto, eles podem encontrá-lo no Caneca de Ouro (onde ele não diz nada) ou em sua pequena loja na praça. Muitas vezes ele tenta atrair a atenção do grupo, mas tem pavor do culto e fala apenas em um refúgio seguro onde não possa ser visto. Ele sabe todas as informações da seção “Rumores e Informações.”

RUMORES E INFORMAÇÕES

Operários, estivadores, artesãos e cultistas vivem e trabalham na aldeia, e, embora estejam relutantes em falar, eles podem ser subornados, encantados ou convencidos a falar com um teste bem sucedido de Carisma (Persuasão) CD 18. As seguintes porções de informação estão disponíveis, uma para cada sucesso, e deve ser apresentada na ordem indicada abaixo.

- O membro mais graduado do culto a frequentar Parnast é a meio-dragão, Oradora da Anciã Rezmír (se ainda estiver viva e livre, Rezmír passou a se esconder. Ninguém na aldeia sabe onde ela está, embora afirmem que o Castelo Ponta Celeste é o lugar mais provável de encontrá-la).
- O imediato de Rezmír é um veterano do culto e alma do dragão chamado Capitão Othelstan. Ele comanda as forças de culto em Parnast e monitora todos os visitantes e mercadorias que passam pela aldeia.
- O culto tem controlado Parnast por mais de um ano, e trouxe basicamente uma companhia inteira de bandidos para isso.
- Alguns moradores já eram infiltrados do culto e outros se alistaram quando ficou claro que os cultistas são ricos e têm um exército particular.
- Os cultistas mantêm wyverns treinados nos estábulos da aldeia. Os cultistas os usam para chegar ao castelo enquanto ele está no ar (ninguém na aldeia, incluindo Capitão Othelstan, sabe para onde o castelo vai depois que sair de Parnast).
- Os personagens também podem descobrir uma das duas senhas para entrar com segurança no castelo com Gundalin ou com qualquer pessoa que se torne um

ajudante amigável para eles: “Tiamat, Nossa Mãe e Força” ou “Salve Blagothkus!”

2. O CANECA DE OURO

Uma caneca de cerveja amarela se encontra suspensa acima da porta desta taberna rústica. Em seu interior, contudo, o lugar é pouco animado. Todas as conversas são interrompidas e todos os olhos se viram em suas direções. Um homem alto e corpulento, com enormes costeletas de carne de carneiro, avança alguns passos a frente e pergunta: “O que posso providenciar para os viajantes?”

Um visitante pode comprar uma caneca de cerveja por 3 pc ou uma caneca de hidromel forte por 1 pp. Há linguiça no menu, bem como repolho cozido e pão preto pesado (4 pc por um prato cheio), mas ninguém visita a taverna pelo jantar. Ela oferece apenas o suficiente para manter um visitante presente dia após dia, não mais do que isso.

Se os personagens sentarem e pedirem cerveja, muito bem.





“Vou mandar o menino que serve até vocês em um momento com o mais fino disponível na minha humilde taverna”. Ele vai para a cozinha, gritando por um barril.

O proprietário é Ragnar Presa-Vermelha, que parece amigável o suficiente, mas secretamente recebe subornos do Culto do Dragão. Forasteiros nunca são realmente bem-vindos em sua taverna, mas são servidos enquanto ele informa o Capitão Othelstan, enviando um mensageiro. Ragnar tem um passado violento e é tratado como um **veterano** sem armadura (CA 10). Ele mantém suas armas atrás do bar.

Conseguir informações de Ragnar e de sua clientela é difícil. Os moradores querem manter os personagens ocupados, e pedem-lhes para dizer contos de sua jornada, perguntam sobre suas famílias e de onde são, e consultam como o grupo chegou aqui.

Se perguntado sobre um lugar para dormir, Ragnar deixa claro que ele não é um estalajadeiro: não há camas ou quartos e até o estábulo está cheio. Se alguém perguntar por que, ele dá a sua habitual desculpa: “O Lorde Marsten e sua comitiva estão vindo para caçar. Todos os funcionários estão

aprontando as coisas para sua chegada” (isso é pura bobagem, é claro, ele não tem outros quartos, a não o seu próprio). Se os personagens só esperarem um momento, Ragnar diz que vai oferecer-lhes seus próprios aposentos por uma taxa de 10 po. “Eu vou limpar algumas coisas e é todo de vocês” Esta também é uma tática de retardamento, embora ele certamente vá pegar o dinheiro.

Devido os cultistas estarem prestes a enviar um castelo cheio de tesouro a partir da aldeia, eles desesperadamente não querem que os personagens encontrem algo suspeito, como carroças carregadas com caixas (não há espaço para esconder uma caravana em uma aldeia pequena como esta) ou suas montarias wyvern nos estábulos (consulte a área 3). Se Ragnar puder manter os personagens comendo e bebendo e fofocando, então o Castelo Ponta Celeste pode escapar para os céus.

TESOURO

O Caneca de Ouro recebe este nome por causa de um item mágico que Ragnar encontrou anos atrás: uma caneca de cerveja de ouro decorada com anões dançantes e padrões de grãos de cevada. Esta é uma caneca da abundância. Dizer a palavra de comando (“Illefarn”) enquanto se segura a alça, enche a caneca com três litros de rica cerveja anã. Este poder pode ser utilizado até três vezes por dia.

3. O ESTÁBULO

As duas portas grandes que dão para o estábulo estão bloqueadas, e o lugar parece fechado.

Se os personagens perguntarem nas redondezas, os moradores afirmam que o estábulo foi fechado há algum tempo. Entretanto, qualquer um que escute com cuidado, ouve um barulho baixo (nenhum teste é necessário). O culto mantém dois **wyverns** no estábulo; às vezes, eles desencadeiam um rugido característico dos wyvern.

Ossos rachados de ovelhas e alguns crânios de boi cobrem o chão do estábulo. Além do equipamento para cavalgar wyverns, não há tesouro aqui.

CAVALGANDO WYVERNS E ALCANCANDO O CASTELO

Os wyverns no estábulo (área 3) são treinados para transportar até duas pessoas de tamanho Médio ou seis pessoas de tamanho Pequenos de cada vez. A parte difícil é conseguir prender os seus arreios de forma que quem for montar não caia, além de dar os comandos apropriados uma vez que estejam no ar.

Qualquer personagem pode colocar o arreio em um wyvern com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 10. Se o teste falhar por 5 ou mais, o wyvern rejeita tenazmente e ataca o personagem uma vez com seu ferrão da cauda, como uma reação. Os wyverns não são exigentes em relação ao que os monta, mas convencer um wyvern a voar ou se mover em uma direção específica requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 15; se o teste falhar, o wyvern ignora os comandos do cavaleiro até o próximo turno. Após o cavaleiro ser bem-sucedido em dois desses testes, o wyvern vai para onde o piloto quiser durante a próxima hora ou até que ele sofra dano ou o cavaleiro desmonte.

O castelo é facilmente notado, dia ou noite, até uma distância de 8 quilômetros. Os wyverns são mais rápidos que o castelo em voo, e podem alcançá-lo facilmente.

MEDINDO O TEMPO DE PARTIDA

Quanto tempo os personagens podem demorar? A questão do tempo é complicada, uma vez que o grupo pode ir direto para o castelo e perder uma grande quantidade de informações possíveis e interpretação em Parnast. Então, o Castelo Ponta Celeste deve partir tão logo pareça ser o momento mais dramático para você, Mestre. De qualquer forma, aqui estão algumas dicas para ajudar você a escolher o melhor momento.

Atacando o Castelo Imediatamente. Jogadores agressivos podem atacar o castelo enquanto ele está no chão. Além de lidar com as defesas do castelo, eles também devem lidar com reforços de Parnast. Tais reforços incluem o **Capitão Othelstan** (consulte o apêndice B), um **veterano**, seis **guardas** e três **garras do dragão**. Além disso, Othelstan e o veterano (um tenente) montam um par de **wyverns** (consulte a área 3).

Demorando e Descansando. Qualquer grupo que passe uma hora ou mais na aldeia fazendo perguntas, realizando uma refeição ou descansando, ou de outra forma não abordando o castelo, pode perder sua partida. O castelo parte uma hora após os cultistas perceberem que a vila foi infiltrada. Depois que o castelo está desaparecido, os aldeões deixam cair toda a pretensão de simpatia e enviam o **Capitão Othelstan** (consulte o apêndice B), um **veterano**, e seis **guardas** para tentar capturar os intrusos e matá-los como sacrifício ou levá-los para fora da aldeia. Othelstan também pode pedir reforços na forma de três **garras do dragão**, um dos quais leva um tempo para liberar os dois **wyverns** nos estábulos (consulte a área 3).

Último Recurso. Se o castelo voar para longe sem os personagens, Gundalin ou outro morador predisposto a ajudar o grupo pode fornecer assistência antes que o Capitão Othelstan e sua comitiva cheguem, sugerindo que os personagens corram para os estábulos, montem os wyverns e alcem voo de uma vez. Os personagens têm algumas rodadas para chegar aos estábulos antes que Othelstan cerque o edifício e exija sua rendição.

DESENVOLVIMENTO

Os personagens podem tentar equipar os wyverns com arreios e montá-los como montarias aéreas; consulte a caixa de informação “Cavalgando Wyverns Alcançando o Castelo” para obter mais detalhes. Se roubarem um ou ambos wyverns debaixo do nariz do Culto do Dragão, divida 4.000 EXP igualmente entre os personagens – mais do que receberiam por matar os wyverns.

4. ALTAR DOS MACHADOS

Este edifício de madeira é um santuário para lenhadores, e combina vários deuses sob o mesmo teto.

Uma estátua de Angharradh, uma obscura divindade élfica que representa a primavera, está entre estátuas de deuses que representam as outras estações do ano, ou seja, Auril (inverno), Chauntea (verão) e Mielikki (outono). A estátua de Angharradh tem sido profanada ao ter pedaços do rosto e as mãos arrancados. Um esquilo morto foi deixado aos pés de Auril.

A estátua de Mielikki não foi somente pintada recentemente, mas também possui um conjunto de pequenas xícaras, pedaços de pão e outros pequenos sacrifícios aos seus pés.

5. POÇO E PRAÇA DA ALDEIA

Um poço fica no centro da praça da aldeia. Quatro edifícios o cercam: um santuário vazio, uma loja de fabricante de rodas, uma taverna e um estábulo.

Comerciantes de madeira, lenhadores e outros negociam a madeira mais fina aqui, e carroças transportam suprimentos. Consulte as áreas 2, 3 e 4 para obter mais informações sobre a taverna, o estábulo e o santuário.

O poço tem 12 metros de profundidade e possui água fria e pura. Cinco **guardas** humanos leais ao Culto do Dragão ficam de olho aqui em todos os momentos, certificando-se de que os aldeões fazem o que lhes é dito. Se os guardas forem confrontados, um deles corre para buscar o Capitão Othelstan enquanto os aldeões fogem. Apenas Gundalin, o fabricante de rodas, fica nas proximidades para observar, e mesmo assim o faz atrás de um carro de boi de madeira pesada.

CASTELO PONTA CELESTE

Eras atrás, gigantes das nuvens construíram esta fortaleza voadora para levar adiante sua antiga batalha contra dragões nos céus. O espírito de um gigante permite que ela voe – este vínculo antigo remonta aos dias em que gigantes e dragões lutaram grandes guerras. A ligação impedia os dragões de tomar estes castelos para si próprios, e o vínculo ainda permanece séculos mais tarde.

O culto firmou um acordo com o dono do castelo, um gigante das nuvens chamado Blagothkus que abriga nenhum ódio particular por dragões (ou qualquer outra coisa, só para constar). O espírito de sua falecida esposa, Esclarotta, controla a propulsão e a flutuação do castelo. O culto não pode se dar ao luxo de alienar Blagothkus, pois o espírito do castelo não vai obedecê-los.

O Castelo Ponta Celeste é esculpido em gelo tão espesso que chega a ser opaco. O gelo é tão forte e impenetrável como o granito, graças à antiga magia do gigante das nuvens. Torres e muralhas rodeiam um núcleo de gelo que foi escavado para servir como o covil de um poderoso dragão branco aliado ao culto. A coisa toda pode ser escondida sob um véu de neblina e nuvens, ou designada para mover-se lentamente com o vento. Consulte a área 19 para detalhes.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

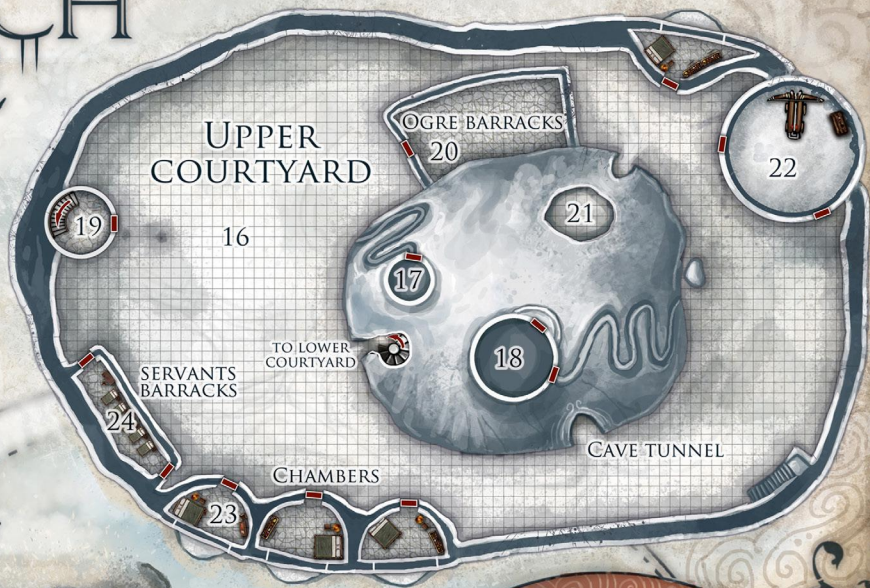
O castelo é esculpido em gelo opaco reforçado magicamente para ser tão duro quanto pedra. Enquanto no chão, o castelo descansa em uma grande ravina na periferia de Parnast. Tudo na ravina é fortemente obscurecido pela névoa, de modo que os personagens podem se aproximar do castelo sem ser visto por seus habitantes. Até o castelo alçar voo, cultistas e guardas da aldeia entregam carroças carregadas com suprimentos e tesouro através da porta principal do castelo (consulte a área 6 para mais detalhes).

Tetos. Todos os tetos do castelo possuem 9 metros de altura para acomodar os gigantes das nuvens que o construíram.

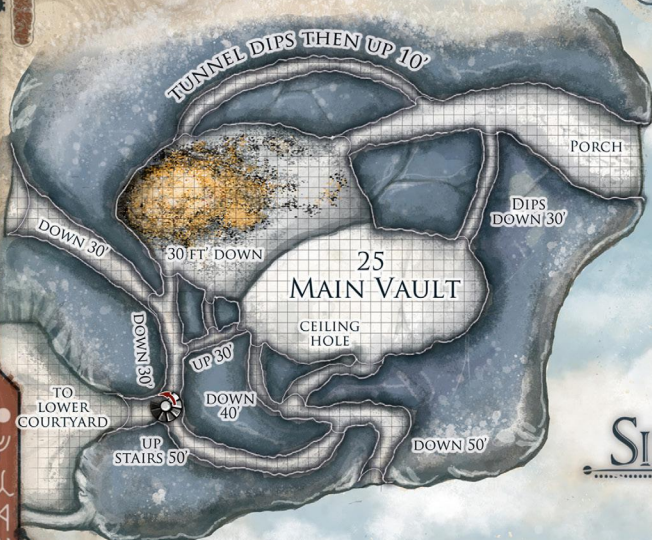
Portas. Todas as portas do castelo são feitas de gelo com 30 centímetros de espessura, tão duras e resistentes como pedra, mas com apenas metade do peso. Estão equipadas com dobradiças de ferro e maçanetas, dimensionado para gigantes. Uma porta normal possui 6 metros de altura, 2,4 metros de largura e tem suas maçanetas situadas a 3 metros acima do nível do chão.

SKYREACH CASTLE

UPPER COURTYARD



□ EQUALS 5 FEET

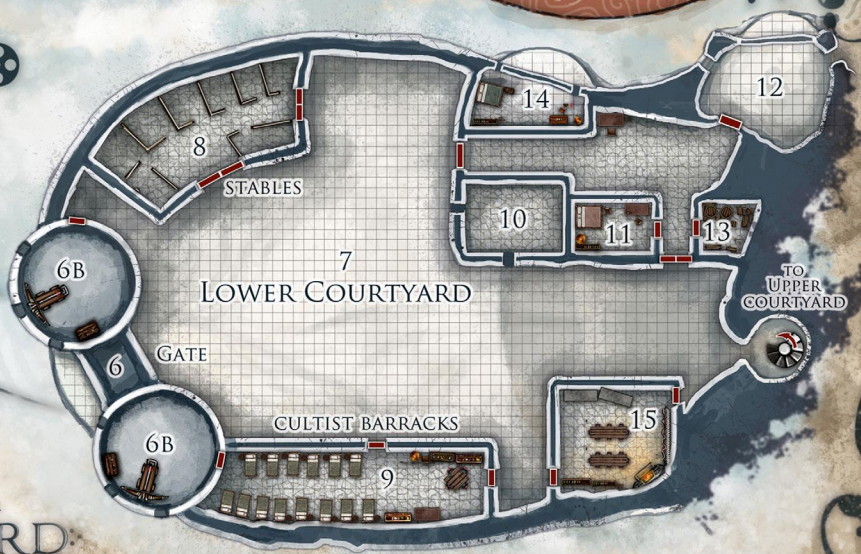


SIDE VIEW



ICE TUNNELS

LOWER COURTYARD



PERSONAGENS

NÃO JOGADORES IMPORTANTES

O Castelo Ponta Celeste é o lar do gigante das nuvens Blagothkus, um casal de gigantes de pedra chamados Wigluf e Hulde (aliados do gigante das nuvens), da Oradora da Anciã Rezmir do Culto do Dragão, de dois Magos Vermelhos de Thay (Rath Modar e Azbara Jos), de uma vampira chamada Sandesyl Morgia e de um dragão branco adulto chamado Glazhael, o Caçador de Nuvens.

Esses adversários não confiam inteiramente um no outro e não são suscetíveis de apresentar uma frente unificada contra os personagens. Em vez disso, os gigantes lutam para defender sua casa, e os cultistas e o dragão lutam para defender seu tesouro. Se os personagens fizerem sua parte com sabedoria, essa falta de confiança será a ruína dos vilões. Os PdMs possuem dezenas de servos, cultistas e guardas à sua disposição. Se mais de um ou dois destes aparecerem mortos, os cultistas procuram no castelo pelos assassinos.

NEGOCIANDO COM O GIGANTE DAS NUVENS

Blagothkus, o gigante das nuvens não é um financiador particularmente entusiasmado do Culto do Dragão, mas o vê como uma maneira de agitar seus companheiros gigantes de sua complacência e colocá-los em ação.

Blagothkus acha que gigantes têm amolecido, e abater alguns dragões seria bom para o povo gigante. Então, ele atua junto ao culto, mas de seu lado ele está reunindo apoio entre os gigantes, instigando-os a assumir o seu lugar de direito como senhores do mundo. Ele acredita que a ascensão de Tiamat e da ameaça de um império dragão estimulará os gigantes a se unirem.

Blagothkus não tem nenhum conflito com o “povo pequeno”. Ele deixa de bom grado o grupo saber que sim, seu castelo está transportando uma grande quantidade de tesouro para o Poço dos Dragões, onde o culto está reunindo suas forças e acumulando um tesouro em antecipação à chegada de Tiamat (de onde, ele não sabe). Se os personagens quiserem ajudá-lo a lutar contra os cultistas, ele alegremente os leva até algum lugar mais interessante ao norte, onde está reunindo seu próprio pequeno exército para lutar contra os dragões, depois de eles terem sido atraídos para fora, em campo aberto. Este exército é detalhadamente descrito na aventura *A Ascensão de Tiamat*.

6. PORTÃO PRINCIPAL

A ponte levadiça atravessa um fosso cheio de névoa. Além da ponte levadiça há um portão aberto, e além do portão há uma porta de entrada coberta que leva até um pátio aberto. Grandes figuras pairam sobre o portão, mas você não consegue identificá-las de fora.

Antes de o castelo alçar voo e deixar Parnast, o culto transporta algumas carroças carregadas de baús de tesouro e suprimentos para o pátio inferior e os descarrega a cada hora ou duas durante o dia. Aventureiros, ao alcance do som de vozes vindas do portão, que ouçam atentamente, também podem ouvir a senha dita assim que cada carroça passa.

As carroças de suprimento fornecem uma maneira de o grupo entrar no castelo sem ser detectado. Cultistas transportam os suprimentos para cozinha (área 15) e carregam os baús de tesouro para baixo, até a principal câmara de tesouro do dragão (área 25).

MURALHAS E DEFESA AÉREA

As muralhas do castelo são esculpidas em gelo sólido e possuem a elasticidade e textura da pedra. As paredes proporcionam uma grande defesa contra ataques a partir do solo. Enquanto o castelo estiver no ar, as paredes também impedem aqueles dentro dele de cair para a morte, e também bloqueiam o vento.

Durante o Dia. Três **ogros** ficam de guarda no topo de cada torre do portão (consulte a área 6B). Eles podem gritar por reforços, que vêm de áreas 9, 10 e 15. Rezmir e seus dragonetes de guarda (consulte a área 11) chegam três rodadas mais tarde. O pátio inferior fica livre do nevoeiro durante o dia.

Durante a Noite. Além dos ogros de vigia (consulte acima), a vampira Sandesyl Morgia patrulha o pátio inferior, que é fortemente obscurecido pela névoa espessa durante a noite, e o pátio superior, que é levemente obscurecido durante a noite. Enquanto a vampira estiver em patrulha, cultistas e kobolds ficam dos pátios.

6A. PASSAGEM E GOLEMS

Um pesado portão de carvalho e ferro está erguido logo atrás da ponte levadiça. Duas estátuas de gigantes das nuvens, em tamanho real com 5,4 metros de altura – uma ilustrando um macho e outra uma fêmea – erguem-se atrás do portão, de frente uma para a outra, dentro da passagem coberta.

Os guinchos que levantam e baixam a ponte levadiça e o portão, estão localizadas nas torres do portão; consulte a área 6B para mais detalhes.

As duas estátuas que ladeiam a ponte levadiça no interior da porta de entrada são **golems de pedra**. Qualquer um que passe através da passagem sem dizer a senha correta (“Tiamat, Nossa Mãe e Força” ou “Salve Blagothkus!”) ativa um dos golems. Se outra criatura tentar passar sem dizer a senha, o segundo golem se anima e ataca. Apenas um gigante das nuvens pode comandar os golems a retornar a seus postos, uma vez ativados.

6B. TORRES DO PORTÃO

Estas duas torres do portão não possuem a mesma altura. A que fica à esquerda da ponte levadiça possui 36 metros de altura, enquanto a que fica à direita da ponte levadiça possui 24 metros de altura.

Três **ogros** ficam no topo de cada torre. Embora os ogros estejam equipados com dardos, eles também podem dispará-los a partir de uma grande balista no telhado de cada torre.

TELHADO DAS TORRES

É necessária uma ação para carregar e disparar uma balista, e uma balista pode ser acionada apenas uma vez em uma determinada rodada. Um ogro disparando uma azagaia de uma balista realiza o seguinte ataque, em vez de seu ataque de azagaia regular.

Azagaia. Ataque à Distância com Arma: +7 para atingir, alcance 36/144 metros, um alvo. Acerto: 14 (3d8) pontos de dano perfurante.

Cada balista possui CA 10, 50 PV e imunidade a veneno e dano psíquico.

INTERIOR DAS TORRES

Um grande alçapão no teto de cada torre pode ser aberto para revelar uma escada de gelo que contorna o interior da torre em espirais por todo o caminho até piso térreo da torre, onde há uma única porta do tamanho de um gigante, destrancada, que leva ao pátio menor (área 7) ou para o alojamento dos cultistas (área 9).

O guincho que levanta e abaixa a ponte levadiça está localizado no piso térreo da torre norte, enquanto o guincho para a ponte levadiça está localizado no piso térreo da outra torre. Cada guincho é operado por um **ogro**, e cada ogro tem ordens estritas para proteger seu guincho e não deixar sua torre, mesmo que o alarme geral soe. Girar a manivela em um guincho é uma ação e requer um teste bem-sucedido de Força CD 15, e cada ação gasta girando uma manivela tanto ergue pela metade quanto baixa pela metade a ponte levadiça ou o portão (duas ações são necessárias para levantar totalmente ou baixar qualquer barreira).

7. PÁTIO INFERIOR

O pátio superior (área 16) pende parcialmente sobre o pátio inferior, erguido por gigantescos arcos de gelo. À noite, o pátio inferior é fortemente obscurecido pela névoa a uma altura de 12 metros, a mesma altura que as paredes que o delimitam.

Paredes de gelo sólido encerram este pátio. Outro pátio pende parcialmente sobre este. Ele é mantido suspenso por arcos de gelo que se elevam a uma altura de mais de 30 metros. Portas de gelo esculpido equipadas com dobradiças de ferro conduzem a várias dependências e ao forte principal no lado mais distante do pátio das torres do portão.

Adicione o seguinte, se um ou mais personagens forem bem-sucedidos em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 22:

Escondido nas sombras do pátio suspenso, diante do portão principal, há uma abertura em uma parede que leva a uma escada em espiral feita de gelo esculpido.

Um combate aqui alerta os ogros na área 6, os cultistas na área 9, os gigantes de pedra na área 10, e os kobolds na área 15. Um dos cultistas corre para a área 11 e alerta Rezmir, que chega com os dragonetes de guarda três rodadas depois.

ESCALA EM ESPIRAL

Uma escada em espiral de gelo esculpido liga os pátios superior e inferior, bem como os túneis que levam ao cofre principal onde fica o covil do dragão (área 25). Os degraus em espiral da escadaria são revestidos com gelo quebrado e não pode ser escalados em silêncio, mas são escorregadios.

8. ESTÁBULOS

As portas duplas para os estábulos possuem 6 metros de altura e largura, tornando mais fácil de os wyverns (consulte abaixo) entrarem e saírem.

O lugar fede a algum tipo de excremento e carne podre. Ossos rachados cobrem o chão. Dois wyverns estão à vista, com seus dentes arreganhados e as caudas batendo.

Esta dependência contém atualmente dois **wyverns** treinados como montarias aéreas. No entanto, eles estão com fome e atacam qualquer um que não reconheçam.

TESOURO

Quarto arreios para wyverns são mantidos aqui, adornados com jade e com rebites de mithral (valendo 500po cada).

9. ALOJAMENTO DOS CULTISTAS

O alojamento cheira a roupa de cama suja, e câmara contém catorze camas cobertas de pele, bem como vários baús de roupas, uma mesa e cadeiras, além de outros móveis simples.

Em um determinado momento, dez **asas do dragão** estão descansando aqui. Metade deles está dormindo, enquanto a outra metade está acordada, mas não fazem nada excessivamente extenuante. Eles não vagam pelo castelo, a menos que um alarme soe, que ouçam combate no pátio ou que os ogros no portão gritem por reforços.

10. CÂMARA DOS GIGANTES DE PEDRA

Duas arcadas de 6 metros e 2,4 metros de altura conectam esta câmara ao pátio inferior. Qualquer perturbação sonora no pátio alerta os gigantes de pedra que moram aqui.

No meio desta sala de gelo envidraçado encontra-se uma mesa de pedra esculpida com 2,7 metros de altura cercada por três cadeiras de tamanho gigante, também esculpidas em pedra. Um enorme caldeirão de ferro gravado com runas repousa sobre a mesa. No piso, no canto mais distante, se encontra um grande baú de ferro.

Se um alarme não foi dado e os gigantes de pedra estiverem presentes, acrescente:

Um gigante de pedra olha para o caldeirão enquanto uma gigante de pedra senta-se próximo.

Se os alarmes do castelo não forem soados, os personagens ganham uma rodada surpresa.

Os dois **gigantes de pedra**, Wiglof e Hulda, são convidados do gigante das nuvens. Eles estão preocupados que as tentativas de Blagothkus para incitar os gigantes em ação contra os dragões poderiam levar a consequências devastadoras, mas, no entanto, eles são favoráveis. Eles concordaram em ajudar Blagothkus a reparar os danos no castelo e ajudam de bom grado em sua defesa.

Atualmente, Wiglof está usando um caldeirão mágico (consulte “Tesouro”) para realizar um ritual de augúrio e espera descobrir o resultado mais provável da aliança entre Blagothkus com o Culto do Dragão, para confirmar ou dissipar os receios do gigante das nuvens de que o culto está planejando traí-lo. Qualquer ataque lançado contra Wiglof perturba o seu

ritual e o irrita muito. Hulda é companheira e guarda-costas de Wiglof, e qualquer hostilidade dirigida a ela ou Wiglof é recebida com força brutal.

Os gigantes de pedra sabem que o castelo voador é controlado a partir de uma torre de controle (área 19), acessível a partir do pátio superior, e que só gigantes têm entrada para esta torre.

TESOURO

Os gigantes de pedra recolhem pequenas, mas perfeitas pedras, principalmente ametistas, mas também diamantes, opalas, rubis e topázios. Sua coleção é protegida por um globo mágico de força dentro de um cofre de ferro, que possui 1,8 metros de comprimento, 1,2 metros de altura e largura, e pesa 227 quilos. Levantar a pesada tampa de ferro requer uma ação e um teste bem sucedido de Força CD 12, e destruir o globo de força requer uma *concha antimagia* ou a conjuração bem sucedida de *dissipar magia* (CD 16). As 32 gemas valem 500 po cada, ou um total de 16.000 po. O baú de ferro também contém ferramentas de alvenaria dos gigantes de pedra, mas elas não são nem valiosas e nem utilizáveis por criaturas menores.

O caldeirão de ferro pesa 22,5 quilos. Quando cheio de água ou qualquer outro líquido, o caldeirão os substitui pelos componentes materiais necessários para conjurar a magia *augúrio*. O caldeirão vale 25 po.

DESENVOLVIMENTO

Os gigantes de pedra são relutantes em compartilhar qualquer informação, mas se derrotados e tanto ameaçados quanto subornados, eles podem cooperar.

11. CÂMARA

DE REZMIR

A porta está sempre trancada e Rezmir carrega a chave. Uma magia *arrombar* é a maneira mais fácil de entrar, mas um personagem também pode abrir a porta com um teste bem sucedido de Destreza CD 25 feito usando-se de ferramentas de ladrão. Alternativamente, bater à porta e contar uma boa história pode funcionar; afinal, cultistas e servos vêm e vão a toda hora.

Um grande tapete cobre o chão de gelo do lado de dentro desta sala de 3 metros de altura, que é iluminada por um braseiro com carvão em brasa. Uma grande cama fica em um canto, uma mesa no outro. Descansando sobre a mesa há um belo baú com faixas de ferro, preso com um cadeado resistente.

A menos que tenha sido atraída para outra parte do castelo por um alarme geral, **Rezmir** (consulte o apêndice B) está aqui junto com dois **dragonetes de guarda** leais (apêndice B).

O grande tapete no interior da sala é, na verdade, um **tapete sufocador**. O tapete espera pacientemente por uma criatura andar sobre ele antes de atacar. Se estiverem presentes, Rezmir e seus dragonetes esperam o tapete atacar um inimigo que tenha entrado pela porta antes de entrar em ação.

REZMIR



Se Rezmir for morta, o conteúdo do baú de ferro em sua mesa teleporta-se, deixando o baú vazio.

TESOURO

Rezmir carrega as chaves para esta sala, para o cadeado no baú e para o depósito (área 13). Além disso, o baú aqui está trancado e magicamente sintonizado com Rezmir, de modo que se ela morrer, seu conteúdo é teleportado para o Poço dos Dragões e para fora das mãos de seus assassinos.

O cadeado do baú pode ser aberto usando-se de ferramentas de ladrão com um teste bem sucedido de Destreza CD 20. No entanto, a tranca é equipada com uma armadilha de agulha venenosa que é acionada se o teste falhar por 5 ou mais. A agulha pode ser encontrada com um teste bem sucedido de Inteligência (Investigação) CD 20 e pode ser desarmada com um teste bem sucedido de Destreza CD 15. Uma criatura que dispare a armadilha de agulha ou que falhe no teste de Destreza por 5 ou mais, é injetada com veneno de wyvern e deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 13, recebendo 24 (7d6) pontos de dano de veneno em uma falha, ou a metade do dano em um sucesso.

O baú contém a *Máscara do Dragão Negro* (consulte o apêndice C), bem como a coleção particular de pedras preciosas, jóias e moedas de Rezmir. As gemas e jóias incluem um conjunto de pedras peridoto² combinadas em uma corrente de ouro (400 po), um torc³ de prata com cabeças de dragão (200 po), seis pedras semipreciosas valendo 50 po cada uma e um conjunto de 20 pérolas soltas, no valor total de 3.000 po. Há também 600 pp, 200 po e 50 pl.

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens capturarem Rezmir, ela se recusa a cooperar de forma alguma. Ela prefere a morte do que se render, especialmente se sua morte puder manter a *Máscara do Dragão Negro* longe das garras de seus inimigos (consulte acima). Rezmir é uma verdadeira crente, e o melhor que os personagens podem esperar é que a prisioneira, eventualmente, para de repreendê-los e insultá-los. “A causa de vocês é impossível. Meus amigos lhes devorarão, e suas miséras e lamentáveis tentativas de negar a majestade de Tiamat equivalem a nada”.

12. SALA DOS MAGOS VERMELHOS

A porta para essa câmara está destrancada.

Centenas de crânios de cavalo estão pregados ao teto e o cobre inteiramente. Grossos tapetes cobrem o chão gelado, e mesas, cadeiras e estantes estão em toda parte, algumas cobertas por livros e pergaminhos, outras por frascos de poções, pedaços de carne e peles, entre outras coisas. No quarto existem quatro pesadas gárgulas congeladas.

Rath Modar (consulte apêndice B), um Mago Vermelho de Thay aliado ao Culto do Dragão, reside aqui. A menos que tenha sido morto ou capturado anteriormente, **Azbara Jos** (consulte apêndice B) também está presente. Se ambos os Magos Vermelhos estiverem presentes, eles estão no meio de uma discussão acadêmica quando os personagens chegam, mas se calam assim que outros aparecem. Se Rath Modar estiver sozinho, ele está de pé em um púlpito, lendo um livro (consulte “Tesouro”).

Se Azbara estiver ausente, Rath Modar pode confundir os personagens com cultistas. Se os personagens entrarem no jogo e tentarem reunir informações dos Magos Vermelhos, continue a interpretar. Rath não é tolo, e é um especialista em ver através de ilusões e enganar. Ele também tem uma saudável desconfiança para com estranhos, especialmente se os personagens estiverem feridos ou inadequadamente equipados.

Rath Modar está aqui para ajudar a vigiar o vasto tesouro a ser transportado para o Poço dos Dragões e também para planejar a invocação de Tiamat; os encantamentos necessários são complexos e exigem centenas de feiticeiros qualificados. Ele sabe que o objetivo final do culto é libertar Tiamat e elevar seu templo nos Nove Infernos, e o objetivo final de Rath é usar Tiamat e seus dragões para derrubar Szass Tam.

Os crânios de cavalos no teto são ornamentos horríveis e nada mais.

Três das gárgulas são estátuas; a quarta é uma **gárgula** viva que serve Rath Modar.

Parede de Gelo Desvanecente. Entre duas janelas há uma seção da parede de gelo com 10,5 metros de comprimento e 6 metros de altura que desaparece durante 1 minuto quando tocada. Além da parede há uma plataforma de aterrissagem ao ar livre.

Se for superado, Rath Modar se torna invisível, conjura voo em si mesmo, toca a parede desvanecente e salta para fora da plataforma de aterrissagem, deixando Azbara Jos para cuidar de si mesmo. Se a gárgula ainda estiver viva, ela tenta cobrir a fuga de Rath. Sua magia *voo* e o truque de desaparecer na parede significa que uma fuga é muito provável.

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens falarem com Rath Modar ou seu associado, Azbara Jos, eles descobrem que a reputação dos Magos Vermelhos devidos sua arrogância é verdadeira: o par é arrogante e orgulhoso por causa de sua habilidade, e têm pouca paciência para “rufiões, vândalos e mercenários que procuram parar o inevitável”. Rath Modar e seu associado figuram com destaque na aventura *A Ascensão de Tiamat*. Derrotar ou matá-los é um duro golpe para a capacidade do culto de invocar Tiamat.

TESOURO

Rath Modar possui um pergaminho de *porta dimensional*, um pergaminho de *queda suave* e um pergaminho de *bola de fogo*. Além disso, ele carrega um *cajado do fogo*.

Uma busca minuciosa na sala resulta em várias cartas que Rath Modar recebeu de Severin, o líder supremo do Culto do Dragão. As cartas de Severin revelam as profundezas das conexões entre os Magos Vermelhos (pelo menos aqueles amigáveis a Rath Modar) e o Culto. Os personagens também encontram outras cartas vindas de Thay revelando que, claramente, alguns Magos Vermelhos não são tão interessados nos planos do Culto. Se os personagens entregarem as cartas para Leosin Erlanhar, Ontharr Frume ou um de seus outros contatos em organizações que se opõem aos Magos Vermelhos e ao Culto do Dragão, conceda ao grupo 1.000 EXP.

Descansando sobre um púlpito há um livro intitulado *Além dos Portões de Ferro*. Ele está escrito inteiramente em Infernal e descreve várias formas de invocação de diabos, mas o último capítulo descreve o uso de invocações maciças e o sacrifício de centenas de almas para trazer a forma corpórea de Tiamat dos Nove Infernos para o mundo. Os detalhes do ritual deixam claro que isso é algo que exige uma enorme preparação e despesas – mas as verdadeiras fórmulas mágicas e cânticos não são apresentados neste volume. No entanto, nem o livro e nem os outros papéis aqui fornecem um calendário para quando o culto ou os Magos Vermelhos planejam tentar a invocação, nem mencionam a importância do tesouro que o culto acumulou (Rath Modar e Azbara Jos tanto podem atestar que o tesouro serve para apaziguar Tiamat após a sua chegada).

13. ARMAZÉM

A porta é protegida e trancada. Qualquer personagem com ferramentas de ladrão pode fazer um teste de Destreza CD 17 para destrancá-la. Rezmir e Blagothkus carregam as chaves.

Enormes flancos de carne, presuntos inteiros e enormes barris encham esta sala, assim como centenas de caixotes. O lugar cheira a pano de saco, madeira e sal.

Este depósito contém uma enorme quantidade de alimentos, embora tudo seja de qualidade mediana. Além de sua refrigeração natural, nada nesta sala é notável.

² O significado do nome peridoto seria “pérola” ou “pedra preciosa”. Ela ajuda a visualizar com maior nitidez os objetivos e o futuro, a deixar para trás culpas, fardos emocionais e obsessões do passado.

14. CÂMARA DOS CONVIDADOS

Este sala está confortavelmente mobilhada para habitantes de tamanho humano.

Parede de Gelo Desvanecente. Uma grande porção da parede de gelo diante à porta desaparece durante 1 minuto quando tocada, expondo este espaço aos elementos. Além da parede há uma plataforma de aterrissagem ao ar livre.

15. COZINHA

A cena é puro caos: dezenas de kobolds picando, misturando, carregando sacos de ingredientes e agitando grandes caldeirões. Poderia ser um laboratório alquímico ou uma cozinha – com kobolds cozinhando, é um pouco difícil de ter certeza.

Vinte **kobolds** estão aqui, preparando a comida para os outros habitantes do castelo. A cozinha está ocupada por enormes flancos de carne, ovelhas inteiras, baús cheios de peixe seco e vastas quantidades de bacon, cebola, feijão e assim por diante.

Empoleirado em uma borda acima da balbúrdia está um **grifo**. A criatura é o animal de estimação de Blagothkus, e faz os kobolds se comportarem. Sempre que uma briga irrompe, um grito de cima coloca os kobolds de volta na linha. O grifo também protege os kobolds se eles estiverem sob ataque.

TESOURO

Uma busca minuciosa na cozinha revela pequenos baús de pimenta preta, canela e noz-moscada. Cada um deles pesa 1 quilo, mas seus conteúdos valem um total de 130 po.

16. PÁTIO SUPERIOR

O pátio superior é o principal local de pouso para dragões, wyverns e conjuradores voadores quando o castelo está no ar. Durante o dia, 2d6 **ogros** praticam o seu arremesso de dardo aqui. À noite, o pátio é ligeiramente obscurecido pela névoa (a uma altura de 9 metros) e patrulhada pela vampira Sandesyl Morgia (consulte a área 18).

Torres altas e esguias e muralhas de gelo encerram um pátio varrido pelo vento.

Personagens que pousem aqui precisam estar preparados para mostrar de imediato qualquer estandarte ou símbolo do culto; Caso contrário, os ogros ou a vampira que estejam na vigília irão soar o alarme e atacá-los. Os ogros na área 20 investigam qualquer som alto no pátio.

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens chegarem disfarçados ou se fizerem rapidamente seu caminho através do pátio, eles são levados para encontrar-se com Blagothkus, o gigante das nuvens (se forem pegos pelos ogros), ou Rezmir (se forem pegos pela vampira).

17. ALTA TORRE AZUL

Torres altas e esguias e muralhas de gelo encerram um pátio varrido pelo vento.

A porta para esta torre é equipada com uma tranca de ferro, e Blagothkus carrega a única chave. A tranca pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste bem sucedido de Destreza CD 15. Dois ogros armados com lanças, pedras e uma balista mantêm vigília no topo desta torre. Eles possuem longos rolos de corda que usam para subir e descer pelo exterior da torre. O interior da torre é um cilindro oco com 27 metros de altura, sem degraus ou escadas para se chegar ao topo. Qualquer criatura no interior da torre que diga a palavra de comando “Esclarotta” é imediatamente teleportado para a área 21.

DESENVOLVIMENTO

Se os dois ogros que mantêm vigília no topo desta torre começar a disparar a balista ou deixarem cair algumas pedras, eles chamam a atenção dos guardas ogros, dos cultistas de e outros que estejam nas principais áreas do castelo e pátio com bastante rapidez. O alarme é soado tão logo qualquer ogro grite.

18. TORRE DESMORONANDO

Esta torre possui quase 30 metros de altura, mas está em péssimo estado de conservação. Há duas entradas: uma porta na base da torre que não pode ser aberta (consulte abaixo), e uma porta de trabalho ligada a uma sacada de gelo se desintegrando 22,5 metros acima da base da torre.

Esta torre antiga parece estar se desintegrando. As janelas foram lacradas com gelo, e fissuras se formaram nas paredes e no teto. A sacada de gelo esculpido abraça um lado da torre, 22,5 metros acima da base da torre.

Esta é a torre da **vampira** Sandesyl Morgia, uma elfa da lua que se juntou ao Culto do Dragão muito antes de se tornar morta-viva. Ela é membro da velha guarda e estava atuando muito antes de Severin assumir o comando. Dada a oportunidade, ela fala sobre ter servido sob o comando de Sammaster e sobre matar dragões para criá-los como dracoliches, que ela ainda considera “o verdadeiro caminho”. Ela odeia a nova liderança de culto, mas é forçada pelas circunstâncias a trabalhar com eles.

Sandesyl está ativa durante a noite e só anda em ambos os pátios, superior e inferior, nas primeiras horas da noite, mantendo um olho alerta nos guardas ogros que andem sozinhos ou em outros que possam fornecer uma refeição. Quando confrontada por mais inimigos do que possa suportar, ela convoca duas **crias vampíricas** (consortes elfos da lua) como reforços. Estas crias vampíricas se escondem no piso superior da torre.

A torre está em extrema necessidade de reparo. O gelo rachado e desmoronado fornece vários locais para se agarrar, permitindo que as paredes da torre sejam escaladas com um teste bem sucedido de Força (Atletismo) CD 10.

A torre já teve quatro níveis, com tetos de 6 metros de altura; entretanto, todos, exceto o nível mais alto, tiveram seus pavimentos e tetos quebrados, e a escada que certa vez serpenteou o interior da torre, e que ligava os seus vários níveis, também foi destruída.

O piso térreo agora está cheio de detritos congelados a uma altura de 6 metros, e os entulhos impedem que a porta do andar térreo seja aberta.

Sacada. A melhor maneira de entrar na torre é através da sacada. Entretanto, ela enfraqueceu e se quebra se mais de 68 quilos de peso for aplicado sobre ela. A porta que conduz a partir da sacada está destrancada e se abre para o nível superior que serve como cripta para Sandesyl. Não há janelas neste nível.

Cripta de Sandesyl. O caixão de Sandesyl descansa no meio do nível superior da torre, guardado

dia e noite por seus dois consortes. O caixão contém terra de sepultura, mas nenhum tesouro. Uma escada de gelo abraça uma parede, descendo alguns metros antes de terminar subitamente, 15 metros acima dos detritos congelados que atulham o nível mais baixo da torre.

19. TORRE DE CONTROLE

Blagothkus trancou a porta para esta torre com uma *tranca arcana*. Ele pode ser aberto normalmente por um gigante ou uma magia *arrombar*. Para todos os outros, derrubá-la é inteiramente impossível, já que seria necessário um teste de Força CD 70.

Uma escada de gelo leva do térreo da torre até uma câmara superior, cujas paredes e teto brilham e resplandecem: joias estão por toda a sala. Vocês veem brilhantes pedras da lua, esmeraldas do tamanho de um polegar, brilhantes varinhas prateadas de mithral e estranhas esferas cobertas de turquesa e ouro, bem como dezenas de alavancas de cobre e esferas de ouro embutidas nas paredes. Depois de um momento, as próprias paredes parecem desaparecer proporcionando uma vista aérea perfeitas em todas as direções, como se não houvesse nenhum castelo e nem nuvens ao redor. Mais de uma dúzia de runas brancas incandescentes piscam para a existência, à deriva sobre a sala como flocos de neve.

Esta é a câmara de controle do castelo. Quando ninguém está presente, o castelo fica sob o controle do espírito de Esclarotta, que está ligado à fortaleza por magia poderosa que não pode ser dissipada. Tocar uma das runas brilhantes emite um comando específico para o espírito de Esclarotta. Um personagem que compreenda anão ou gigante pode interpretar as runas de comando.

RUNAS DE COMANDO

Há dezoito runas de comando.

Alarme. Um ruído semelhante a um vento uivante alertas todas as criaturas não surdas no castelo.

Liberado. Um ruído semelhante a um sussurro alto sinaliza o fim do perigo.

Âncora. O castelo mantém posição sobre o solo ou em pleno ar. O castelo permanece estacionário, apesar de ventos, tempestades e assim por diante.

Alço. O castelo não está mais ancorado.

Deriva. O castelo deriva no vento, efetivamente sob nenhum controle.

Retorno. O castelo retorna ao seu lugar de origem, na Espinha do Mundo (uma cadeia de montanhas frias ao norte).

Norte, Sul, Leste e Oeste. O castelo se movimenta na direção cardeal especificada. Tocar duas runas ao mesmo tempo pode mover o castelo em outras direções; por exemplo, tocar as runas norte e leste ao mesmo tempo move o castelo para nordeste.

Subida. O castelo sobe a uma taxa de 3 metros por rodada.

Mergulho. O castelo desce a uma velocidade de 3 metros por rodada. Se entrar em contato com o solo, ele cai.

Giro. O castelo gira suavemente no sentido horário, completando uma rotação completa em 1 minuto.

Contra-Giro. O castelo gira suavemente para a esquerda, completando uma rotação completa em 1 minuto.

SANDESYL MORGIA



Cerro. Névoa se materializa ao redor do castelo. Após um minuto, todas as criaturas e objetos em áreas ao ar livre no alcance de 30 metros do castelo são fortemente obscurecidos, e todas as criaturas e objetos em áreas internas são levemente obscurecidos.

Descerço. A névoa que engole o castelo se dissipa. Áreas levemente obscurecidas ficam limpas dentro de 1 rodada, e áreas fortemente obscurecidas ficam levemente obscurecidas por 1 minuto, e em seguida tornam-se limpas.

Tormenta. As nuvens em torno do castelo escurecem e se agitam, tornando-se nuvens com trovoadas durante um período de 1 minuto. Até então, a runa calmaria não pode ser ativada. Uma vez que as nuvens carregadas tenham sido completamente formadas, a criatura que ativou a runa tormenta pode usar sua ação enquanto estiver na câmara de controle para atingir com um raio uma criatura que possa ver. O raio tem um alcance de 300 metros e pode atingir uma criatura ou objeto sozinho. A criatura alvo do raio precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 14 ou receberá 22 (4d10) pontos de dano de relâmpago. Um objeto sozinho alvejado pelo raio simplesmente recebe o dano (sem teste de resistência).

Calmaria. As nuvens negras ao redor do castelo diminuir ao longo do período de 1 minuto. Durante este tempo, a runa tormenta não pode ser reativada.

ESCLAROTTA

Embora qualquer um possa acionar as runas de comando, o espírito da gigante das nuvens Esclarotta realmente controla o castelo e pode “bloquear” indivíduos que abusam das runas de comando, efetivamente tornando-os incapazes de acioná-las.

Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 15 detecta uma inteligência no trabalho, e pode tentar se comunicar com o espírito de Esclarotta simplesmente chamando-a enquanto no interior da torre. Ela é uma alma gentil, perturbada pelos cultistas, dragões, wyverns e kobolds que infestam seu belo castelo, e anseia por informações sobre o que seu marido está fazendo. Solicitações feitas a ela são bem-sucedidas com um teste de Carisma (Persuasão) CD 14. A pessoa tem vantagem no teste se falar Gigante. Se alguém tentar destruir a câmara de controle, Esclarotta aciona a runa de alarme. **Blagothkus** (consulte o apêndice B) chega 3 rodadas mais tarde com dois **ogros** (seus mordomos) a reboque.

Se Blagothkus morrer a bordo do castelo, seu espírito substitui Esclarotta, e ele derruba o castelo para evitar que caia em mãos inimigas (consulte “Continuidade”, mais adiante).

TESOURO

Se os personagens insistirem em arrancar os elementos de controle que têm valor, eles podem soltar um punhado de esmeraldas, turquesas, pedras semipreciosas, um enorme pedaço de jade, pedaços de âmbar e grandes pedaços de mithral, tudo no valor de 10.000 po.

Isso destrói a capacidade do castelo de se mover sob poder, gerar efeitos climáticos e assim por diante. O castelo deriva em ventos fortes que o transportam para o norte, onde finalmente bate contra a Geleira de Miklos nas Montanhas Espinha do Mundo. Reparar o mecanismo de controle requer um longo período de trabalho extremamente árduo e extensivo, embora a magia *desejo* possa funcionar.

DESENVOLVIMENTO

O castelo pode cair, dependendo das ações dos personagens e dos vários PdMs.

Derrubado por Blagothkus. Se o gigante das nuvens for morto, o espírito de sua esposa na câmara de controle é substituído por seu espírito. Enfurecido, ele vinga sua morte movendo o castelo para norte e, em seguida, comandando-o a chocar-se contra a Espinha do Mundo, perto da Geleira de Miklos. Mais detalhes deste acidente e suas consequências são fornecidos em *A Ascensão de Tiamat*.

Se o dragão for morto e os cultistas forem eliminados, Rath Modar reúne todas as forças aliadas ao culto restantes e mata Blagothkus, sabendo muito bem que a morte do gigante das nuvens fará com que o castelo caia (consulte acima). Rath Modar, então, usa sua magia de *voo* para escapar.

Personagens Confiscam o Castelo. Se os aventureiros fizerem amizade com Blagothkus e expulsarem os cultistas e o dragão, eles podem voar para qualquer lugar, embora certamente atraiam a atenção hostil de qualquer dragão. Se ainda estiverem a bordo do castelo, Rath Modar e a vampira fazem o possível para impedi-los.

Se permanecer no controle do castelo, Blagothkus decide visitar os gigantes. Ele envia o Castelo Firmamento para o norte, nas proximidades da Espinha do Mundo.

20. ALOJAMENTO DOS OGROS

Leia ou parafraseie o texto a seguir se os personagens surpreenderem os ocupantes desta câmara.

Esta câmara não mobiliada contém uma horda de ogros dormindo em pilhas de peles.

A menos que sejam atraídos para outros lugares por um alarme ou algum outro distúrbio, doze **ogros** dormem nas peles amontoadas nesta estrutura, que de outra forma não possui outras características.

TESOURO

Todos os ogros mantêm pequenas quantidades de ouro e prata em bolsas, sacos e baús. Se os personagens passarem 30 minutos procurando pelo alojamento, eles encontram a 800 pp e 300 po. Se um membro do grupo for bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) CD 20, ele encontra uma única safira azul clara no valor de 500 po encravado em uma fenda.

DESENVOLVIMENTO

Se nenhum ogro for feito prisioneiro, encantado ou interrogado, os personagens aprendem relativamente pouco. Eles servem o gigante das nuvens Blagothkus (cujas esposa foi morta há alguns anos), e sabem que o gigante das nuvens tem vários convidados, incluindo “o mago em roupa vermelha” (Rath Modar), “a senhora dragão” (Rezmir) e “um grande dragão branco que vive nas caverna” (Glazrael). Obter mais do que o resumo básico necessita de um teste de Carisma (Persuasão) CD 19 para cada um dos três seguintes itens adicionais:

- Uma vampira vigia o Castelo Ponta Celeste à noite. Às vezes, alimenta-se dos ogros, para o pesar deles.
- O culto usa o castelo para visitar locais importantes, sem estradas ou portais. Os ogros realmente não sabem onde estão, com exceção das “florestas verdes” e “aquela faixa de pântano” e “as velhas montanhas.”

- As névoas e a navegação do castelo são todos controlados por magia do gigante das nuvens. Sem ele, o castelo não voa.

O último ponto não é verdade, mas foi o que Blagothkus disse a seus ogros, e ele acreditam nele.

21. TUMBA DE ESCLAROTTA

Este cisto gelado não tem meios óbvios de entrada ou saída. No entanto, uma criatura pode se teleportar para esta câmara mortuária através da área 17.

Vocês aparecem em uma caverna oval esculpida em gelo glacial sólido, sem passagens que levam para fora. O teto possui 9 metros de altura e está forrado por pingentes, e pedaços de gelo quebrado cercam um enorme sarcófago de mármore branco situado no meio da câmara. A tampa do sarcófago é esculpida à semelhança de uma gigante fêmea com cabelos longos e esvoaçantes.

O sarcófago possui 6 metros de comprimento, 3 metros de largura e 3 metros de altura. Runas Anãs esculpidas em sua base soletram o nome ESCLAROTTA. A tampa do sarcófago requer um teste de Força CD 30 para ser empurrada de lado, e os ossos da esposa falecida do gigante das nuvens Blagothkus estão contidos lá dentro. Não há um tesouro enterrado com ela.

Uma criatura nesta tumba que diga o nome “Blagothkus” é imediatamente teletransportado para o piso térreo da área 17.

22. TORRE DO GIGANTE DAS NUVENS

Esta torre de 21 metros de altura possui um telhado com marquise, duas portas destrancadas ao nível do solo e não possui janelas. O interior da torre é dividido em dois andares, cada um com um limite máximo de 9 metros de altura. Uma escadaria de gelo esculpido serpenteia a parede interior da torre, ligando ambos os níveis.

A menos que os personagens tomem medidas para esconder sua aproximação, os ogros no telhado os identificam.

TETO DA TORRE

Três **ogros** fazem a guarda do teto da torre, que está equipado com uma balista. Consulte a área 6B para mais detalhes.

NÍVEL DO SOLO

Um sino de prata ligado à parte interior de cada porta soa sempre que estas são abertas, alertando os habitantes da torre.

Uma escadaria serpenteia a parede interior desta câmara, levando a uma plataforma com uma porta. A sala em si contém mobiliário resistente de madeira esculpida de proporções gigantescas, incluindo uma mesa rodeada por quatro cadeiras. As paredes são esculpidas com murais de gelo representando um exército de gigantes da colina, do gelo, do fogo, de pedra e das nuvens.

Quatro **ogros** guardam o nível inferior. Eles usam extravagantes capacetes emplumados para identifica-los como membros da “guarda de honra” de Blagothkus. Esta recompensa simples mantém os ogros em alerta e leais, pois sabem que o gigante poderia dar seus elmos a outra pessoa a qualquer momento.

NÍVEL SUPERIOR

Se os ogros acima ou abaixo dele soarem o alarme, Blagothkus não pode ser surpreendido.

As paredes de gelo desta sala são esculpidas com murais retratando gigantes das nuvens cavalgando pássaros gigantes. Uma enorme cama com cabeceira de gelo esculpida para se assemelhar a nuvens domina o ambiente. Peles de urso estão amontoadas em cima da cama, e dois grandes baús de madeira descansam ao pé da cama.

Um gigante de pele azul está sentado no chão com as pernas cruzadas, enquanto dois ogros penteiam seu cabelo branco como a neve. A maciça maçã-estrela do gigante está apoiada contra a cama ao alcance do seu braço.

Blagothkus (apêndice B) e os dois **ogros** (seus mordomos) não são os únicos habitantes deste ambiente. Como uma ação bônus em seu turno, Blagothkus pode convocar um **elemental do ar** que foi magicamente ligado ao quarto. O elemental segue os comandos do gigante, mas não pode sair da sala. Ele permanece até ser dispensado por seu mestre.

Os estúpidos mordomos ogros conversam pouco, mas Blagothkus os usa como ouvintes, expressando suas preocupações de que o Culto do Dragão possa tentar tomar o controle do castelo. Os ogros não oferecem nenhum conselho. Personagens inteligentes podem semear a discórdia, aproveitando-se dos receios do gigante (consulte “Negociando com o Gigante das Nuvens” no início deste episódio). Um alarme ou a súbita aparição dos personagens o assusta e ele pega sua arma. Se os personagens estiverem fingindo ser cultistas, Blagothkus fica furioso com sua intrusão, mas não ataca a menos que o provoquem ainda mais. Os ogros defendem seu mestre até a morte.

TESOURO

Os baús estão destrancados e estão cheios de moedas de prata e ouro (12.000 po no total). Um dos baús também contém uma *sacola de carga* e barras de ouro sólido (valendo 4.000 po) e de prata sólida (outros 4.000 po).

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens se renderem a Blagothkus, ele pergunta seus nomes, suas alianças e planos. Se os personagens apresentarem-se como inimigos do culto, o gigante diz: “Eu posso cuidar deles. Mas neste caso, vocês devem saber que eles estão falando sério sobre fazer os dragões voltarem ao poder ao longo da costa novamente. Vocês podem imaginar? A fúria”. Se eles trouxerem o gigante para o seu lado, ele se tranca na área 19 e direciona o castelo para o norte, enquanto os personagens lidam com os cultistas e com o dragão branco. O destino final da Blagothkus é descrito em *A Ascensão de Tiamat*.

Se alguém tentar arrancar o castelo de Blagothkus, ele vai para a torre de controle e tenta derrubar o castelo na Espinha do Mundo; consulte a área 19 para obter mais detalhes. Se Blagothkus for morto, seu espírito assume o castelo, com o mesmo resultado final.

23. CÂMARA DOS CONVIDADOS GIGANTES

Estas salas são reservadas para os hóspedes de tamanho gigante e têm mobiliário de tamanho apropriado.

Parede de Gelo Desvanecente. Em cada sala, uma grande parte da parede externa desaparece durante 1 minuto quando tocada, revelando uma plataforma de gelo de aterrissagem. Há muito tempo atrás, os gigantes usavam essas plataformas para pousar suas montarias voadoras.

24. ALOJAMENTO DOS SERVOS

Vinte **kobolds** estão tentando dormir aqui em dezenas de pequenas pilhas de roupas de cama, pele e roupas. Eles estão exaustos e ignoram os personagens a menos que estejam em grande perigo. Eles não têm nenhum tesouro.

Personagens questionando os servos kobolds podem fazer um teste de Carisma (Persuasão) CD 12. Se os personagens estiverem vestidos como cultistas e forem bastante convincentes, nenhum teste é necessário.

Cada sucesso traz um dos seguintes pedaços de informação à tona; a primeira falha de qualquer personagem significa que os kobolds se unem em seu terror pelos cultistas e ficam completamente silenciosos. Se continuarem a serem questionados, eles começam a gritar por ajuda e balbuciam por misericórdia: ou seja, tornam completamente inúteis.

- Uma elfa vampira vive na torre desmoronando (área 18).
- Blagothkus ainda conversa com sua falecida esposa, e seu espírito é o condutor e protetor do castelo. Se o gigante morrer, toda a magia do castelo será desfeita.
- O culto humano dos dragões realmente não entendem dragões da maneira que os kobolds entendem. Os dragões são criaturas grandiosas, porém mal-humoradas. Eles dizem que o tesouro aqui é para a rainha de todos os dragões, para evitar que ela fique mal-humorada.
- Um mago de vestes vermelhas está trabalhando com os cultistas, e seu quarto (área 12) é vedado a todos os kobolds.
- O dragão branco Caçador de Nuvens ama carne congelada. Jogue-a na caverna (área 25) e corra!

25 CÂMARA PRINCIPAL

O “núcleo” gelado do castelo é cortado por túneis que saem na superfície em vários pontos. O dragão branco, Glazhael, o Caçador de Nuvens, entra e sai através de uma vasta passagem em forma de funil que se estreita conforme se aproxima da câmara principal, onde o Culto do Dragão armazena seu tesouro.

Se os personagens explorarem os túneis, leia ou parafraseie o seguinte:

As paredes de gelo azul são parcialmente transparentes, revelando várias coisas embutidas no gelo ao redor, inclusive moedas, capacetes, gado, um punhado de kobolds e um ogro ou dois. Gelo fino cobre nos pisos do túnel e quebra-se sob seus pés.

Quando os personagens chegarem à câmara principal, leia ou parafraseie:

Todos os túneis parecem levar a um núcleo central – uma caverna de gelo brilhante com paredes irregulares e sinelos do tamanho de estalactites. Esta grande abóbada é dividida em dois níveis: um nível superior em forma de ovo com uma borda seca com vista para um nível 9 metros abaixo, onde uma enorme pilha de tesouro descansa sob uma cobertura de gelo. Pendurado ao teto acima do tesouro, com as asas dobradas ao redor de seu corpo e com as garras presas ao gelo, há um enorme dragão branco.

Glazhael é um **dragão branco adulto** que está fazendo sua parte para garantir a ascensão de Tiamat, na esperança de que a rainha dos dragões malignos irá recompensá-lo com um poder incalculável. Entretanto,

ele é um pouco sombrio, tratando visitantes como servos (se lhe trouxerem comida) ou como inimigos (se não lhe trouxerem comida). Principalmente, Glazhael orgulha-se de guardar este tesouro para Tiamat, sua rainha mais gloriosa e perfeita. Ele raramente fala com quaisquer outros cultistas que não sejam Talis e suspeita de Rezmir e de outros.

Se os personagens falarem com Glazhael, ele responde com um discurso pomposo sobre a superioridade dos dragões sobre os humanos, anões, e assim por diante.



BLAGOTHKUS

CENSORED

Se os personagens o bajularem em um grau absurdo, ele ouve qualquer coisa que soe como elogio, servidão e obediência útil, mas não oferece nada em troca. Ele generosamente poupa as vidas daqueles que lhe oferecerem tributo na forma de tesouro ou alimentos. Aqueles que o desafiam tornam-se alvos de seu sopro.

Ao lutar, Glazhael se agarra ao teto sempre que possível, usando seu sopro e sua Presença Aterradora, para começar. Se isso não assustar os personagens, ele faz ataques corpo a corpo até que sua arma de sopro recarregue. Se diminuído para menos de 40 pontos de vida, ele foge. Ele pode navegar até os túneis estreitos, dobrando suas asas. Uma vez fora, ele alerta o resto do castelo, gritando “Eles estão atrás do tesouro!” em Dracônico.

Personagens inteligentes podem atrair o dragão para um túnel estreito quando for incapaz dele se manobrar de forma eficaz. Sob tais circunstâncias, o dragão tem desvantagem em seus ataques corpo a corpo.

TESOURO

Quando os personagens investigar o tesouro, leia ou parafraseie:

O chão da caverna está coberto de ouro, prata, cobre e joias, tudo selado sob uma camada de gelo. Dezenas de antigos crânios e ossos humanos também estão congelados aqui.

O tesouro está congelado, e isso requer ou várias magias de fogo ou uma longa espera com fogueiras para derreter todo o gelo. O tesouro inclui 500.000 pc, 100.000 pp, e 5.000 po, uma baú congelado contendo 800 pp e 21 pequenas safiras azuis no valor de 300 po cada uma, uma *poção de forma gasosa* congelada, uma *espada longa* +1, um *arco longo* +1, um *corselete de couro* +1 e *bracadeiras da defesa*.

DESENVOLVIMENTO

Se o dragão for morto, os cultistas ficam enfurecidos e buscar vingança imediata. Os principais membros do culto no Castelo Ponta Celeste chamarão os ogros, acordarão a vampira e pedirão aos Magos Vermelhos para encontrar os intrusos. Se os personagens ainda estiverem por ali depois que o dragão for morto, todo o castelo estará em alerta máximo até que sejam encontrados e mortos.

CONCLUINDO A AVENTURA

A queda ou a captura do Castelo Ponta Celeste marca o final do *Tesouro da Rainha Dragão*. Se você estiver usando a regra de marcos de experiência, os personagens chegam ao 8º nível ao completar a aventura. Ao descobrir os planos do culto e interceptar um enorme tesouro, os personagens retardaram e danificaram as chances de sucesso do culto. Eles também podem ter matado ou capturado líderes importantes do Culto do Dragão. Mas há muito mais para vir. O culto avançará com seu plano para libertar sua rainha de cinco cabeças dos Nove Infernos, e a mera perda de riqueza não impedirá os verdadeiros fanáticos.

A *Ascensão de Tiamat* expande a tentativa final para destruir o Culto do Dragão, e exigirá grandes

novos poderes e nova coragem. As coisas aumentam em perigo para os aventureiros, que devem procurar ajuda em lugares estranhos, desde o Mar de Gelo em Movimento até as profundezas das Colinas da Serpente. Eles podem encontrar uma grande arma entre os gigantes ou descobrir um inesperado aliado dentro do próprio culto.

A menos que os personagens pressionem, a Rainha dos Dragões pode ainda reger sobre as terras das criaturas menores. As apostas são altas quando os portões dos Nove Infernos forem abertos, e uma destruição escamosa sairá de seu covil, cheia de fogo e presas.

O ápice do conflito atinge seu clímax no Poço dos Dragões, onde os personagens e seus aliados conquistados a duras penas, enfrentam Tiamat e seus maiores seguidores em uma luta até a morte!



MÁSCARA DA RAINHA DRAGÃO

APÊNDICE A: PLANO DE FUNDO

Este apêndice fornece aos jogadores uma maneira fácil de criar personagens com laços convincentes para os eventos de *Tesouro da Rainha Dragão*.

MODELO DE PLANO DE FUNDO

Abaixo está um modelo de plano de fundo que se aplica a qualquer antecedente que você selecionar ou criar. Você pode substituir ou aumentar algumas ou todas as opções em seu antecedente escolhido com um ou mais dos elementos dados abaixo. Cada seção diz se ele substitui ou adiciona ao seu antecedente.

A HISTÓRIA ATÉ AGORA...

À medida que o Culto do Dragão se tornou mais ousado, suas ações chamaram a atenção. Seu personagem tropeçou no esquema do culto de alguma maneira ou tem uma conexão com dragões. As tabelas a seguir fornecem vínculos personalizados para esta campanha. Use-os no lugar de ou junto com os que você selecionou (ou criou para) seu personagem.

LIGACÃO (D10)

1. Leosin Erlanthar, um monge andarilho, uma vez salvou sua vida. Ele enviou uma mensagem urgente para que o encontrasse em uma pequena cidade chamada Ninho Verde. Parece que é hora de pagar essa dívida.
2. Quando uma incursão dos orcs expulsou sua família de seu povoado, os aldeões de Ninho Verde o acolheram. Qualquer um que ameace Ninho Verde é seu inimigo jurado.
3. A cada cinco noites, você tem uma sequência estranha de sonhos apocalípticos. O mundo é destruído por fumaça fria e sufocante, tempestades de raios, ondas de ácido e incêndios terríveis. Cada vez, o sonho termina com dez olhos malignos que o olham da escuridão. Você sente uma compulsão estranha para viajar para Ninho Verde. Talvez a resposta para o enigma de seus sonhos esteja a sua espera.
4. Ontharr Frume, um guerreiro cruzado e bondoso campeão, é seu amigo e mentor. Ele pediu que você viajasse para Ninho Verde em busca de rumores de crescentes atividades de dragão.
5. Você ouviu rumores de que sua amiga de infância próxima, uma meio-elfa chamada Talis, foi sequestrada por um estranho grupo de cultistas de dragões. Suas investigações sobre o culto levaram você para a cidade de Ninho Verde. Você deve salvá-la!
6. Ser o neto de um assassino de dragão de renome é geralmente uma boa maneira de impressionar as pessoas, mas na semana passada uma gangue de rufiões tentou atacá-lo. Você mal escapou com vida, mas enquanto fugia, ouviu os rufiões dizendo que o Culto do Dragão nunca esquece e sempre se vinga. Você se mantém em repouso em uma pequena cidade tranquila chamada Ninho Verde até que o evento exploda.
7. No seu leito de morte, seu pai confessou ter se envolvido com um grupo chamado Culto do Dragão. Eles o pagaram para contrabandear mercadorias pela Costa da Espada. Roubado pela culpa, ele implorou a você para investigar o culto e desfazer o mal que ele pode ter ajudado a fomentar. Ele pediu que você começasse sua busca em uma cidade chamada Ninho Verde.

8. Os dragões destruíram tudo o que você possui. Eles mataram a sua família e destruíram a seu lar. Agora, com nada além do que você carrega em sua bagagem e uma cicatriz horrível das feridas quase fatais que você sustentou no ataque, você procura a vingança.
9. Você e sua família eram membros do Culto do Dragão, até que seus rivais no culto arranjasse para acabar com você. Embora tenham matado seus parentes, você sobreviveu, mas eles pensam que você está morto. Agora é sua chance de vingança! Sua lista de alvos é composta por três nomes: um cultista humano chamado Frulam Mondath, um meio-orc chamado Brejo Ventura e um meio-dragão chamado Rezmir. Você chegou a Ninho Verde, sabendo que é está próximo de um alvo da lista do culto.
10. Você tem um segredo. Você já foi um dragão de ouro que serviu Bahamut. Você era muito orgulhoso e vaidoso, ao ponto que Bahamut decidiu ensinar-lhe uma lição. Você foi preso em um corpo humano, fraco, sem suas memórias de sua vida anterior, mas uma sombra fraca. Você recorda apenas uma coisa com perfeita clareza: o comando de Bahamut para ir ao mundo e provar sua devoção à causa do bem. Se você provar digno, em sua morte você retornará ao seu lado em sua verdadeira forma.

CARACTERÍSTICAS OPCIONAIS

Abaixo estão duas características opcionais que você pode escolher no lugar da característica normalmente concedida pelo seu antecedente.

CARACTERÍSTICA OPCIONAL: INFILTRADO DO CULTO DO DRAGÃO

Você se infiltrou nas fileiras do Culto do Dragão. Tendo espiado a organização há algum tempo, você está familiarizado com seus funcionamentos internos e costumes. Você tem uma segunda identidade como um iniciado do culto, o suficiente como uma fachada para misturar-se como um simples enviado ou servo.

CARACTERÍSTICA OPCIONAL: ESTUDIOSO DOS DRAGÕES

Você estudou dragões e sua tradição por muitos anos. Você pode identificar automaticamente locais construídos ou usados por dragões e pode identificar ovos de dragão e escamas ao ver. Se você falhar em um teste de Inteligência para recordar a tradição relativa a dragões, você conhece alguém ou algum livro que pode consultar para a resposta, a menos que o Mestre determine que o conhecimento seja desconhecido.

APÊNDICE B: MONSTROS

DRAGONETE DE EMBOSCADA

Dragão médio, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)

Pontos de Vida 22 (4d6 + 8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	15(+2)	14(+2)	4(-3)	11(+0)	6(-2)

Perícias Percepção +4, Furtividade +4

Resistências à Dano veneno

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas compreende Dracônico mas não consegue falar

Nível de Desafio 1/2 (100 EXP)

Tática de Matilha. O dragonete de emboscada tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do dragonete de emboscada estiver a 1,5 metros e o aliado não estiver incapacitado.

Ataque Surpresa. Se o dragonete de emboscada surpreende uma criatura e a atinge com um ataque durante a primeira rodada de combate, o alvo recebe um dano extra de 7 (2d6) do ataque

ACÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante.

AZBARA JOS

Humanoide médio (humano), leal e mal

Classe de Armadura 13 (16 com armadura arcana)

Pontos de Vida 39 (6d8 + 12)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9(-1)	16(+3)	14(+2)	16(+3)	13(+1)	11(+0)

Teste de Resistência Int +5, Sab +3

Perícias Arcanismo +5, Enganação +2, Intuição +3, Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal, Primordial, Thayano

Nível de Desafio 4 (1.100 EXP)

Equipamento Especial. Azbara tem dois pergaminhos de *armadura arcana*.

Truques Potentes. Quando Azbara lança uma evocação de truques e falha, ou o alvo tem sucesso em seu teste de resistência, o alvo ainda recebe metade dos danos do truque, mas não sofre nenhum outro efeito.

Esculpir Magia. Quando Azbara lança uma magia de evocação que afeta outras criaturas que ele possa ver, ele pode escolher um número deles igual a 1 + nível da magia para ter sucesso em seus testes de resistência contra a magia. Essas criaturas não recebem nenhum dano se eles normalmente tomam metade do dano da magia.

Conjuração. Azbara é um conjurador de nível 6 que usa a Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 13, +5 para realizar ataques de magia). Azbara tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do mago:

Truques (à vontade): *mãos mágicas*, *prestidigitação*, *raio de gelo*, *toque chocante*

1º nível (4 espaços): *névoa obscurescente*, *mísseis mágicos*, *escudo arcano*, *onda trovejante*

2º nível (3 espaços): *invisibilidade*, *passo nebuloso*, *raio ardente*

3º nível (3 espaços): *contramágica*, *dissipar magia*, *bola de fogo*

ACÕES

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m ou arremesso 6 m/18 m, um alvo.

Acerto: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante.



DRAGONETE DE EMBOSCADA

BLAGOTHKUS

Gigante enorme (gigante da nuvem), neutro e mal

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 138 (12d12 + 60)

Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
26(+8)	13(+1)	20(+5)	16(+3)	15(+2)	15(+2)

Teste de Resistência Con +9, Sab +6, Car +6

Perícias Arcanismo +7, Intuição +6, Intimidação +6, Percepção +6

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante

Nível de Desafio 9 (5.000 EXP)

Olfato Aguçado. Blagothkus tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem do cheiro.

Conjuração Inata. Blagothkus pode conjurar de forma inata as seguintes magias (resistência à magia CD 15), não exigindo componentes materiais:

3/dia cada: *névoa obscurascente*, *levitação*

Conjuração. Blagothkus é um conjurador de nível 5 que usa a Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 15, +7 para ataques com magia). Blagothkus tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do mago:

Truques (à vontade): *luz*, *mãos mágicas*, *prestidigitação*

1° nível (4 espaços): *detectar magia*, *identificação*,

misséis mágicos, *escudo arcano*

2° nível (3 espaços): *lufada de vento*, *passo nebuloso*, *despedaçar*

3° nível (3 espaços): *voo*, *relâmpago*

ACÕES

Ataques Múltiplos. Blagothkus ataca duas vezes com sua maça estrela.

Maça Estrela. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +10 para atingir, alcance 3 m, um alvo. Acerto: 21 (3d8 + 8) de dano perfurante.

CAPITÃO OTHELSTAN

Humanoide médio (humano), leal e mal

Classe de Armadura 19 (cota de talas, escudo)

Pontos de Vida 93 (11d10 + 33)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19(+4)	10(+0)	16(+3)	13(+1)	14(+2)	12(+1)

Teste de Resistência For +7, Con +6

Perícias Atletismo +7, Intimidação +4, Percepção +5, Religião +4

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Dracônico, Gigante

Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Surto de Ação (Recarrega quando Othelstan realiza um Descanso Curto ou Longo). Em sua vez, Othelstan pode tomar uma ação adicional.

A Bênção da Retribuição de Tiamat. Quando Othelstan recebe dano que o reduz a 0 pontos de vida, ele imediatamente recupera 20 pontos de vida. Se ele tiver 20 pontos de vida ou menos no final de seu próximo turno, ele morre.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Othelstan ataca duas vezes com seu mangual ou lança, ou faz dois ataques à distância com suas lanças.

Mangual. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 8 (1d8 + 4) de dano por concussão.

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +7 para atingir, alcance 1,5 m ou arremesso 6 m/18 m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante.

GARRA DO DRAGÃO

Humanoide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
9(-1)	16(+3)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	12(+1)

Teste de Resistência Sab +2

Perícias Intuição +3, Furtividade +5

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Fanático do Dragão. O garra do dragão tem vantagem em testes de resistência contra os efeitos de ser enfeitiçado ou amedrontado. Quando o garra do dragão estiver ao lado de um dragão ou um membro do culto de posto mais elevado no Culto do Dragão amigável a ele, ele ignora os efeitos de ser enfeitiçado ou amedrontado.

Vantagem do Fanático. Uma vez por turno, se o garra do dragão faz um ataque de arma recebe vantagem no teste de ataque, e o alvo recebe 7 (2d6) de dano extra.

Tática de Matilha. O garra do dragão tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do dragonete de emboscada estiver a 1,5 metros e o aliado não estiver incapacitado.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O garra do dragão ataca duas vezes com sua cimitarra.

Cimitarra. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

VENCENDO DRAGÕES

Um asa do dragão usa o bloco de estatística do garra do dragão exceto por ter o dobro dos pontos de vida normais, dobra os dados de vida normais, e é nível de desafio 2 (450 EXP). Um bloco de estatísticas mais detalhado para o asa do dragão aparecerá em *A Ascensão de Tiamat*.

DRALMORRER GRANDE-NATO

Humanoide médio (meio-elfo), neutro e mal

Classe de Armadura 16 (armadura de couro batido, escudo)

Pontos de Vida 52 (7d10 + 14)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	14(+2)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	8(-1)

Teste de Resistência For +6, Con +4

Perícias Arcanismo +5, Enganação +1, Intuição +2, Percepção +2, Religião +5

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Bullywug, Dracônico, Élfico, Goblin, Silvestre

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Ancestral Feérico. Dralmorrer tem vantagem em testes de resistência contra encantamentos, e magia não pode colocá-lo para dormir.

Conjuração. Dralmorrer é um conjurador de nível 7 que usa a Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 13, +5 para ataques com magia). Dralmorrer tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do feiticeiro:

Truques (à vontade): *raio de fogo*, *prestidigitação*, *toque chocante*

1º nível (4 espaços): *recuo acelerado*, *mísseis mágicos*, *escudo arcano*, *onda trovejante*

2º nível (2 espaços): *arma mágica*, *passo nebuloso*

Magia de Guerra. Quando Dralmorrer usa sua ação para lançar um truque, ele também pode usar uma ação de bônus para fazer um ataque com arma.

Vínculo com Arma. Desde que sua espada longa esteja no mesmo plano, Dralmorrer pode usar uma ação do bônus para teleportá-la a sua mão.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Dralmorrer ataca duas vezes, com sua espada longa ou adaga.

Espada Longa. Ataque *Corpo-a-Corpo com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto**: 8 (1d8 + 4) de dano cortante.

Adaga. Ataque *Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma*: +6 para atingir, alcance 1,5 m ou arremesso 6 m/18 m, um alvo. **Acerto**: 6 (1d4 + 4) de dano perfurante.

FRULAM MONDATH

Humanoide médio (humano), leal e mal

Classe de Armadura 16 (cota de malha)

Pontos de Vida 44 (8d8 + 8)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	10(+0)	13(+1)	11(+0)	18(+4)	15(+2)

Teste de Resistência Sab +6, Car +4

Perícias Enganação +4, História +2, Religião +2

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

DRALMORRER GRANDE-NATO



Conjuração. Frulam é um conjurador de nível 5 que usa a Sabedoria como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 14, +6 para ataques com magia). Frulam tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do clérigo:

Truques (à vontade): *luz*, *chama sagrada*, *taumaturgia*

1º nível (4 espaços): *comando*, *curar ferimentos*, *palavra curativa*, *santuário*

2º nível (3 espaços): *acalmar emoções*, *imobilizar pessoa*, *arma espiritual*

3º nível (2 espaços): *palavra curativa em massa*, *espíritos guardiões*

ACÕES

Ataques Múltiplos. Frulam ataca duas vezes com sua alabarda.

Alabarda. Ataque *Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 3 m, um alvo. **Acerto**: 7 (1d10 + 2) de dano por concussão.

DRAGONETE DE GUARDA

Dragão médio, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (7d8 + 21)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Perícias Percepção +2

Resistências à Dano elétrico

Sentidos visão de escuro 18 m, Percepção passiva 12

Idiomas compreende Dracônico mas não consegue falar

Nível de Desafio 2 (450 EXP)

ACÕES

Ataques Múltiplos. O dragonete ataca duas vezes com sua mordida e com sua cauda.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Cauda. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano por concussão.

JAMNA PRATA-RELUZENTE

Humanoide pequeno (gnomo), neutro

Classe de Armadura 15 (armadura de couro)

Pontos de Vida 22 (4d6 + 8)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8(-1)	17(+3)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	12(+1)

Teste de Resistência Des +5, Int +4

Perícias Acrobacia +5, Enganação +3, Intuição +2, Percepção +4, Persuasão3, Furtividade +7

Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Gnomo, Goblin, Silvestre

Nível de Desafio 1 (200 EXP)

Ação Ardilosa. Jamna pode usar uma ação bônus para tomar a ação Disparada, Desengajar ou Esconder.

Gnomo Astuto. Jamna tem vantagem em Inteligência, Sabedoria e Carisma para testes de resistência contra magia.

Conjuração. Jamna é uma conjuradora de nível 4 que usa a Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 12, +4 para ataques com magia). Jamna tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do feiticeiro:

Truques (à vontade): *mãos mágicas*, *ilusão menor*, *prestidigitação*, *raio de gelo*

1º nível (3 espaços): *enfeitiçar pessoa*, *leque cromático*, *disfarçar-se*, *recuo acelerado*

ACÕES

Ataques Múltiplos. Jamna ataca duas vezes com suas espadas curtas.

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante, ou 9 (1d6 + 3 mais 1d6) de dano perfurante se o alvo for médio ou maior.

LANGDEDROSA FÚRIA-CIANA

Humanoide médio (meio-dragão), leal e mal

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 57 (6d12 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19(+4)	13(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	12(+1)

Teste de Resistência For +6, Con +5

Perícias Atletismo +6, Intimidação +3, Percepção +4

Resistências à Dano elétrico

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 14

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 4 (1.100 EXP)

Surto de Ação (Recarrega quando Langdedrosa realiza um Descanso Curto ou Longo). Em sua vez, Langdedrosa pode tomar uma ação adicional.

Crítico Melhorado. Os ataques de arma de Langdedrosa marcam um acerto crítico em um resultado nos dados de 19 ou 20.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Langdedrosa ataca duas vezes, com sua espada grande ou lança.

Espada Grande. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 11 (2d6 + 4) de danos cortante.

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +6 para atingir, alcance 1,5 m ou arremesso 6 m/18 m, um alvo. Acerto: 7 (1d6 + 4) de dano perfurante.

Baforada de Relâmpago (Recarga 5-6). Langdedrosa sopra uma baforada de relâmpago em uma linha de 9 metros de comprimento e 5 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência de Destreza contra CD 13, recebendo 22 (4d10) de dano elétrico em caso de falha no teste, ou metade dos danos em um teste bem-sucedido.

PHARBLEX SPATTERGOO

Humanoide médio (bullywug), caótico e mal

Classe de Armadura 15 (armadura de couro batido, escudo)

Pontos de Vida 59 (7d8 + 28)

Deslocamento 6 m, nadando 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15(+2)	12(+1)	18(+4)	11(+0)	16(+3)	7(-2)

Teste de Resistência For +4, Con +6

Perícias Percepção +5, Religião +2, Furtividade +3

Sentidos Percepção passiva 15

Idiomas Comum, Bullywug

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Anfíbio. Pharblex pode respirar em baixo d'água.

Pancada Venenosa (3/Dia). Uma vez por turno, quando Pharblex golpeia com um ataque Corpo-a-Corpo, ele pode fazer um uso desta característica para aplicar um dano extra 9 (2d8) venenoso.

Conjuração. Pharblex é um conjurador de nível 6 que usa a Sabedoria como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 13, +5 para ataques com magia).

Pharblex tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do druida:

Truques (à vontade): *druidismo, orientação, rajada de veneno*

1º nível (4 espaços): *curar ferimentos, constrição, palavra curativa, onda trovejante*

2º nível (3 espaços): *pele de árvore, sentido bestial, crescer espinhos*

3º nível (3 espaços): *falar com plantas, andar na água*

Salto em Pé. Como parte de seu movimento e sem um início de corrida, Pharblex pode saltar a distância de até 6 metros de comprimento e até 3 metros de altura.

Camuflagem do Pântano. Pharblex tem vantagem em testes de Destreza (Furtividade) realizados para se esconder em terreno pantanoso.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Pharblex ataca duas vezes, uma vez com sua mordida e uma vez com sua lança.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros ou arremesso 6 m/18 m, um alvo. Acerto: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

RATH MODAR

Humanoide médio (humano), leal e mal

Classe de Armadura 13 (16 com armadura arcana)

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	16(+3)	14(+2)	18(+4)	14(+2)	10(+0)

Teste de Resistência Int +7, Sab +5

Perícias Arcanismo +7, Enganação +3, Intuição +5, Furtividade +6

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal, Primordial, Thayano

Nível de Desafio 6 (2.300 EXP)

Equipamento Especial. Rath tem um *bastão de fogo*, e pergaminhos de *porta dimensional*, de *queda suave*, e de *bola de fogo*.

Conjuração. Rath é um conjurador de nível 11 que usa a Inteligência como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 15, +7 para ataques com magia). Rath tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do feiticeiro:

Truques (à vontade): *raio de fogo, ilusão menor, prestidigitação, toque chocante*

1º nível (4 espaços): *orbe cromática, leque cromático, armadura arcana, mísseis mágicos*

2º nível (3 espaços): *detectar pensamentos, reflexos, força fantasmagórica*

3º nível (3 espaços): *contramágica, bola de fogo, imagem maior*

4º nível (3 espaços): *confusão, invisibilidade maior*

5º nível (2 espaços): *criação, similaridade*

6º nível (1 espaço): *globo de invulnerabilidade*



RATH MODAR

ACÕES

Cajado. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. Acerto: 4 (1d8) de dano por concussão.

REACÕES

Cópia Ilusória (Recarrega quando Rath realiza um Descanso Curto ou Longo). Quando uma criatura que Rath pode ver faz um teste de ataque contra ele, ele pode interpor uma duplicata ilusória entre o atacante e ele. O ataque falha automaticamente contra Rath, então a ilusão se dissipa.



REZMIR

Humanoide médio (meio-dragão negro), neutro e mal

Classe de Armadura 13 (15 com a *Máscara do Dragão Negro*)

Pontos de Vida 90 (12d8 + 36)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	16(+3)	16(+3)	15(+2)	12(+1)	14(+2)

Teste de Resistência Des +6, Sab +4

Perícias Arcanismo +5, Furtividade +9

Imunidade à Dano ácido

Imunidade à Condição enfeitiçado, amedrontado

Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 36 m,

Percepção passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal, Gigante, Netherese

Nível de Desafio 7 (2.900 EXP)

Equipamento Especial. Rezmir tem a *Máscara do Dragão Negro*, *Hazirawn*, e uma *Insígnia das Garras* (veja o apêndice C para todos os itens).

Anfíbio. Rezmir pode respirar na água.

Vantagem Obscura. Uma vez por turno, Rezmir pode causar um dano extra de 10 (3d6) quando realiza um ataque com arma, desde que Rezmir tenha vantagem no ataque.

Majestade Draconiana. Enquanto estiver de armadura e estiver usando a *Máscara do Dragão Negro*, Rezmir adiciona seu bônus de Carisma a sua CA (incluído).

Imolação. Quando Rezmir é reduzido a 0 pontos de vida, seu corpo se desintegra em uma pilha de cinzas.

Resistência Legendária (1/Dia). Se Rezmir falhar um teste de resistência enquanto usa a *Máscara do Dragão Negro*, ela pode escolher ter sucesso em seu lugar.

ACÕES

Espada Grande (Hazirawn). Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. **Acerto:** 13 (2d6 + 6) de dano cortante mais 7 (2d6) de dano necrótico. Se o alvo é uma criatura, ele não pode recuperar pontos de vida por 1 minuto. O alvo pode fazer um teste de resistência em Constituição contra CD 15 no final de cada um dos seus turnos, terminando este efeito no início de um sucesso.

Raio Cáustico. Ataque à Distância com Magia: +8 para atingir, alcance 27 m, um alvo. **Acerto:** 18 (4d8) de dano ácido.

Sopro Ácido (Recarga 5-6). Rezmir sopra ácido em uma linha de 9 metros de comprimento e 1,5 metros de largura. Cada criatura na linha deve fazer um teste de resistência em Destreza contra CD 14, recebendo 22 (5d8) de dano ácido em uma falha no teste, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

ACÕES LENDÁRIAS

Se ela estiver usando a *Máscara do Dragão Negro*, Rezmir pode tomar até duas ações lendárias entre cada um de seus turnos, tomando as ações de uma só vez ou espalhando-os sobre a rodada. Uma ação lendária pode ser tomada apenas no início ou no final de um turno. Rezmir tem as seguintes opções de ação lendária, algumas das quais gastam mais de uma ação quando tomadas:

2 Ações. Um raio de 4,5 metros de escuridão mágica se estende de um ponto que Rezmir possa ver dentro de 18 metros dela e se espalha em torno dos cantos. A escuridão dura enquanto Rezmir mantiver a concentração, até 1 minuto. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através desta escuridão, e nenhuma luz natural pode iluminá-la. Se alguma área se sobrepõe a uma área de luz criada por uma magia de 2º nível ou inferior, a magia que cria a luz é dissipada.

1 Ação. Rezmir faz um ataque corpo-a-corpo.

1 Ação. Rezmir assume a ação Esconder.

TALIS, A BRANCA

Humanoide médio (meio-elfo), leal e mal

Classe de Armadura 18 (brunea +1, escudo)

Pontos de Vida 58 (9d8 + 18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	12(+1)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	16(+3)

Teste de Resistência Sab +6, Car +6

Perícias Enganação +6, Intuição +6, Percepção +6, Persuasão +6

Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 16

Idiomas Comum, Dracônico, Elfico, Infernal

Nível de Desafio 5 (1.800 EXP)

Equipamento Especial. Talis tem uma *brunea +1* e uma *varinha de inverno* (ver apêndice C).

Ancestral Feérico. Talis tem vantagem em testes de resistência contra encantamento, e magia não pode colocá-la para dormir. **Conjuração.** Talis é uma conjuradora do nível 9 que usa a Sabedoria como sua habilidade de conjuração (resistência à magia CD 14, +6 para ataques com magia). Talis tem as seguintes magias preparadas a partir da lista de magias do clérigo:

Truques (à vontade): *orientação, resistência, taumaturgia*

1º nível (4 espaços): *comando, curar ferimentos, palavra curativa, infligir ferimentos*

2º nível (3 espaços): *cegueira/surdez, restauração menor, arma espiritual (lança)*

3º nível (3 espaços): *dissipar magia, enviar mensagem, palavra de curativa em massa,*

4º nível (3 espaços): *proteção contra a morte, movimentação livre*

5º nível (1 espaço): *praga de insetos*

Pancada Congelante (3/Dia). Uma vez por turno, quando Talis golpeia com um ataque Corpo-a-Corpo, ela pode fazer um uso desta característica para aplicar um dano extra 9 (2d8) congelante.

ACÕES

Lança. Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 m ou arremesso 6 m/18 m, um alvo. **Acerto:** 6 (1d6 + 2) de dano perfurante.

APÊNDICE C: ITENS MÁGICOS

MÁSCARA DE DRAGÃO NEGRO

Item maravilhoso, legendário, requer sintonização

Esta máscara em formato de corno em ébano lustroso possui chifres e um semblante semelhante a um crânio. A máscara remodela para caber em um portador sintonizado a ele. Enquanto você estiver vestindo a máscara e sintonizado a ele, você pode acessar as seguintes propriedades.

Absorção de Danos. Você tem resistência aos danos de ácido. Se você já tiver resistência aos danos de ácido de outra fonte, você ganha imunidade aos danos causados pelo ácido. Se você já tem imunidade a dano ácido de outra fonte, você recupera pontos de vida igual a metade de qualquer dano ácido que você recebe.

Majestade Draconiana. Enquanto você não estiver usando nenhuma armadura, você pode adicionar seu bônus de Carisma à sua Classe de Armadura.

Baforada do Dragão. Se você tem um ataque de baforada que requer descanso para recarregar, ganha uma recarga num resultado de 6.

Visão do Dragão. Você ganha a visão no escuro com um raio de 18 metros, ou um adicional de 18 metros no escuro se você já tem esse sentido. Uma vez por dia, você pode obter percepção às cegas em uma faixa de 9 metros por 5 minutos.

Língua do Dragão. Você pode falar e entender Draconico. Você também tem vantagem em qualquer teste de Carisma que você fizer contra dragões negros.

Resistência Legendária (1/Dia). Se você falhar um teste de resistência, você pode optar por ter sucesso em seu lugar.

Respiração da Água. Você pode respirar debaixo de água.

HAZIRAWN

Arma (espada grande), legendária, requer sintonização

Uma espada grande de tendência (neutra e mal), *Hazirawn* é capaz de falar em Comum e Netherese. Mesmo se você não está em sintonia com a espada, você ganha um bônus de +1 em testes de ataque e jogadas de dano feitos com esta arma. Se você está em sintonia com *Hazirawn*, você causa um dano necrótico 1d6 extra quando acerta com a arma.

Potência Aumentada. Enquanto você está sintonizado com esta arma, seu bônus em testes de ataque e jogadas de dano aumenta para +2, e um golpe causa um dano necrótico adicional de 2d6 (em vez de 1d6).

Magias. *Hazirawn* tem 4 cargas para lançar magias. Enquanto a espada está sintonizada com você e você está segurando na sua mão, você pode lançar *detectar magia* (1 carga), *detectar o bem e mal* (1 carga), ou *detectar pensamentos* (2 cargas). Cada noite à meia-noite, *Hazirawn* recupera 1d4 gastos.

Ferimento. Enquanto você está sintonizado com a arma, qualquer criatura que você atingiu com *Hazirawn* não pode recuperar pontos de vida por 1 minuto. O alvo pode fazer um teste de resistência de Constituição contra CD 15 no final de cada um de seus turnos, terminando este efeito se bem-sucedido no teste.

INSÍGNIAS DOS GARRAS

Item maravilhoso, incomum

As joias desta insígnia do Culto do Dragão flamejam com luz púrpura quando você entra em combate, capacitando seus punhos naturais ou armas naturais.

Ao usar a insígnia, você ganha um bônus de +1 para os testes de ataque e as jogadas de dano que você faz com ataques desarmados e armas naturais. Tais ataques são considerados mágicos.

VARINHA DE INVERNO

Varinha, rara

Esta varinha tem em sua ponta algo que aparenta ao tato um pingente de gelo. Você deve estar em sintonia com a varinha para usá-la.

A varinha tem 7 cargas, que são usadas para alimentar as magias dentro dela. Com a varinha na mão, você pode usar sua ação para lançar uma das seguintes magias da varinha, mesmo se você é incapaz de lançar magias: *raio de gelo* (sem uso de cargas, ou 1 carga para lançar no 5º nível; +5 para acertar com ataque de magia à distância), *nevasca* (3 cargas, resistência à magias CD 15), ou *tempestade de gelo* (4 cargas, resistência à magias CD 15). Nenhum componente é necessário.

A varinha recupera 1d6 + 1 cargas gastos cada dia ao amanhecer. Se você gastar a última carga da varinha, role um d20. Em um 20, a varinha desaparece, destruída para sempre.



VARINHA DO INVERNO

BRYAN
SYME



O QUE ACONTECE DEPOIS ?

A AVENTURA AINDA NÃO ACABOU, POIS O CULTO DO DRAGÃO NÃO SERÁ TÃO FACILMENTE DERROTADO. Já, os líderes restantes do culto planejam reduzir os aventureiros a pó. Enquanto isso, no Poço dos Dragões, o culto e seus aliados Dragões, acumulam riquezas. Os cânticos e rugidos profanos de dragões ecoam pela desolação da caldeira vulcânica, prometendo o retorno de Tiamat. E nos Nove Infernos, Tiamat enfurece-se, exigindo que seus seguidores reúnam mais tributo antes de pôr os pés nos Reinos Esquecidos. A esperança permanece, porém, o vento carrega sussurros de um grande encontro de facções em Águas Profundas. Se tais rumores forem verdadeiros, serão necessários heróis para unir esses grupos contra seu inimigo comum.

Além deste livro, a história da *Tirania de Dragões* segue sua trajetória. Traga seu jogo *Tirania de Dragões* à vida com roupas, miniaturas e acessórios de jogos D&D. Na Convenção *Tirania dos Dragões*, visite os Portões de Baldur e descubra como um jovem assistente planeja provar seu valor como líder de um culto. No jogo de vídeo game *Neverwinter*, crie um personagem para enfrentar o Culto do Dragão antes de enfrentar a Rainha dos Dragões. E encontre uma mesa de jogo habitual de D&D em uma loja perto de você. Saiba mais em DungeonsandDragons.com.

TODAS AS ESTRADAS
CONDUZEM A UM
CONFRONTO ÉPICO COM
A RAINHA DOS DRAGÕES
E A CONCLUSÃO DA
HISTÓRIA DA *TIRANIA
DOS DRAGÕES* E EM *A
ASCENSÃO DE TIAMAT*