

TYRANNY of DRAGONS™



A ASCENSÃO DE TIAMAT™

& TRADUÇÕES

DUNGEONS & DRAGONS®

Evite o retorno cataclísmico de Tiamat nesta aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

A ASCENSÃO DE TIAMAT

POR STEVE WINTER E ALEXANDER WINTER



TIRANIA dos DRAGÕES



KOBOLD
Press

CRÉDITOS

Ko b o l d P r e s s

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

W i z a r d s o f t h e C o a s t

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

PREFÁCIO

Com esta aventura, você está pronto para começar o ataque final contra Tiamat, encerrando a primeira grande campanha para a quinta edição de DUNGEONS & DRAGONS. Se você jogou ou não na primeira parte desta aventura - *Tesouro da Rainha Dragão* - você precisa apenas das regras básicas e do apêndice on-line *Tiranía dos Dragões* para jogar esta aventura.

Esta campanha leva o jogo a alturas cada vez maiores de poder, tanto para os heróis como para os inimigos que enfrentam. Os desafios desta aventura são maiores do que qualquer coisa que os personagens enfrentaram antes - e, claro, a emoção de apresentar esses maiores desafios em um aspecto épico é mais satisfatória para o Mestre também. Venha curtir esse grande episódio!

Os aventureiros podem ser atacados e destruídos por baforadas de dragão, enredados por feitiçaria, ou assassinados por cultistas vingativos. Mas as opções e aliados disponíveis para os heróis que com eles lutam contra o Culto do Dragão são igualmente grandes. Derrotar Tiamat não será fácil, mas estou certo de que você e seus jogadores irão torná-lo emocionante e memorável. Boa sorte, e bom jogo!

Wolfgang Baur

Fundador, Kobold

Press July 2014

Aviso: Tiamat não se desculpa por mortos.



NA CAPA

Não mais aprisionada nos nove infernos, Tiamat faz sua ascensão triunfante e reivindica o Poço dos Dragões como sua toca. Sua chegada, como ilustrado por Michael Komarck, anuncia a aurora de uma nova era sombria.



TRADUÇÕES

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

Introdução	4	Episódio 7: A Torre de Xonthal	62
Plano de Fundo	4	O Labirinto.	63
Visão Geral	5	<i>Mapa:</i> Torre de Xonthal	65
Perfil de Episódios	5	A Torre	69
Ganchos para Aventura	6	Masmorra	71
Encontros Adicionais	6	Saindo da Torre de Xonthal	74
Jogando a Aventura	7	Conclusão	74
Vilões	8	Episódio 8: Missão em Thay	75
Aliados	11	O Inimigo do Meu Inimigo	75
Episódio 1: Conselho de Águas Profundas	18	Conclusão	77
Iniciando a Aventura	18	Episódio 9: O Retorno de Tiamat	78
Retorno à Águas Profundas	19	O Poço dos Dragões	79
Reunindo Aliados	19	<i>Mapa:</i> O Poço dos Dragões	80
Reuniões do Conselho	19	<i>Mapa:</i> Templo de Tiamat	84
Registro das Sessões	23	Templo de Tiamat	85
Episódio 2: O Mar do Gelo em Movimento	24	Inimigos e Aliados	86
O Mar do Gelo em Movimento	25	Vitória ou Derrota	88
Oyaviggaton	27	Apêndice A: Monstros	89
Cavernas de Gelo	29	Apêndice B: Itens Mágicos	93
<i>Mapa:</i> Covil de Arauthator	31	Apêndice C: Ficha de Pontuação	
Covil de Arauthator	36	dos Conselhos	94
Desenvolvimentos	37		
Deixando Oyaviggaton	37		
Tesouro de Arauthator	37		
Conclusão	37		
Episódios 3 e 4: Morte aos			
Oradores da Anciã	38		
Varram O Branco	38		
Túmulo de Diderius	40		
<i>Mapa:</i> Túmulo de Diderius	40		
Ss'tck'al	45		
Conclusão	47		
Neronvain	48		
A Floresta Nebulosa	48		
Fortaleza de Neronvain	50		
<i>Mapa:</i> Fortaleza de Neronvain	51		
Conclusão	53		
Episódio 5: O Culto Contra-Ataca	54		
Primeiro Ataque	54		
Segundo Ataque	55		
Terceiro Ataque	56		
Sequência de Eventos	57		
Episódio 6: Dragões Metálicos, Ascensão	58		
Embaixadores Improváveis	58		
Conselho de Dragões	59		
Conclusão	61		



NAERGOth LORDE DA LÂMINA

TIRANIA DOS DRAGÕES

Tirania de Dragões: A Ascensão de Tiamat é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS para personagens começando no 8º nível, e é a continuação do primeiro volume, *Tesouro da Rainha Dragão*. Ao final desta aventura os personagens devem alcançar o 15º nível (ou estar próximo a ele).

Quatro personagens é o número ideal para formar o grupo para esta aventura. Se o seu grupo for menor que isso, considere remover alguns oponentes dos encontros de combate. Se o grupo é maior, considere adicionar oponentes as lutas. Considere alterar os encontros para grupos menores evitando batalhas muito difíceis.

INTRODUÇÃO

Tirania de Dragões é um cenário na região Costa da Espada nos Reinos Esquecidos – uma fina faixa de civilização se estica pela costa oeste de Faerûn. As enormes cidades da Costa da Espada são conectadas por uma única grande estrada como jóias de um colar em uma corrente. A estrada passa por vários nomes ao longo de três mil quilômetros entre Luskan no norte até Calimporto no sul, passando por Inverno Remoto, Águas Profundas, Portão de Baldur, e outros grandes portos pelo caminho. O primeiro volume de *Tirania de Dragões* tomou lugar em uma passagem entre o Portão de Baldur e Inverno Remoto. Este segundo volume leva os aventureiros mais longe pela Costa da Espada, preparando eles para o confronto final contra os servos de Tiamat.

Suplementos da Aventura. Você pode jogar esta aventura com apenas as regras básicas de DUNGEONS & DRAGONS e o suplemento online *Tirania de Dragões*, que contem todos os monstros e itens mágicos não descritos neste livro. Ambos suplementos estão disponíveis de graça para download em DungeonsandDragons.com.

Avanço dos Personagens. Esta aventura usa a regra de experiência por marco de campanha. Sobre esta regra, completando certos eventos na campanha permitindo aos personagens passarem de nível. Veja “Avanço” abaixo.

PLANO DE FUNDO

O Culto do Dragão tem estado ativo em Faerûn por séculos.

Na maioria do tempo, o foco tem sido à busca de dragões mortos-vivos, mas isto mudou. Agora o culto procura agir mais diretamente e ousadamente – tirando Tiamat de sua prisão nos Nove Infernos e trazendo de volta sua forma corporal ao mundo. Até agora, os cultistas e seus líderes reuniram grandes reservas de tesouros, forjaram uma aliança com Thay para ajudar com o aprendizado e realização do ritual de convocação exigido, reunindo as cinco máscaras dracônicas em uma só para completar o ritual (veja “Máscaras Dracônicas”, abaixo) e persuadiram ou adularam muitos dos dragões malignos mais velhos e mais fortes de Faerûn para apoiá-lo.

Entretanto, nem tudo aconteceu de acordo com os planos do culto. A descoberta da aliança entre o Culto do Dragão e os Magos Vermelhos de Thay atraiu várias das facções alinhadas contra ambas as organizações. Os Harpistas tomara essa aliança como uma abominação, assim como a Ordem da Manopla. A Aliança dos Lordes reconheceu a ameaça para as terras e lordes da Costa

da Espada e para o Norte, enquanto o Enclave Esmeralda suspeita que qualquer coisa Thay promove é provável contra a ordem natural. Mesmo os Zhentarim temem a união de duas dessas forças poderosas.

A notícia da aliança trouxe assim junto as várias facções da Costa da Espada. Os líderes dessas facções entendem que devem reunir e reunir forças para combater o culto, mesmo que a situação em Faerûn se torne mais terrível. Os sequestros e ataques cometidos pelo Culto do Dragão aumentam diariamente, e os refugiados estão fugindo de regiões destruídas sob ataque do culto à grandes cidades e fortalezas. Os aldeões abandonaram suas colheitas e rebanhos, fugindo da constante caça dos dragões.

Em várias cidades, todo o pânico tem criado um movimento crescente em favor à concordância com as demandas do culto na esperança de ganharem concessões em troca. É difícil organizar tropas quando os soldados estão com medo de serem queimados pelo fogo de um dragão. Este é o momento para os heróis inspirarem o povo da Costa da Espada com uma grande vitória ou duas. Felizmente, os Reinos Esquecidos tem exatamente este grupo de heróis.

MÁSCARAS DRACÔNICAS

O novo líder do culto é um calishita chamado Severin Silrajin, que acredita que o verdadeiro conhecimento do poder draconiano pertence aos dragões vivos, não mortos-vivos. A ambição de Severin atraiu Tiamat, então ela revelou a existência de cinco máscaras de dragão para ele - uma para cada dragão cromático. Individualmente, essas máscaras antigas permitem aos portadores se comunicar com os dragões. Mais importante ainda, uma pessoa que seja erudita na sabedoria dracônica torna-se um Orador da Anciã ao usar a máscara, que permite que o usuário pense como dragão, ganhe favores entre dragões, e sutilmente influencie seu comportamento. Quando todas as cinco são reunidas, elas magicamente se fundem 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 investidos do culto para encontrar as máscaras de dragão há muito perdidas em seus esconderijos secretos. Quando ele recuperou a máscara vermelha, Severin tornou-se o primeiro dos Orador da Anciã, mas outros logo seguiram.

SEGREDOS

No primeiro volume de *Tirania dos Dragões*, o Culto do Dragão reuniu um tesouro para Tiamat - então perdeu uma porção desse tesouro com a queda de Castelo Ponta Celeste. Enquanto isso, o culto manteve em segredo seu objetivo de trazer de volta Tiamat e sua aliança com um grupo exilado dos Magos Vermelhos de Thay. O culto agora só precisa reunir sacrifícios suficientes para alimentar o ritual pelo qual as máscaras de dragão abrirão um portal para os Nove Infernos, permitindo que Tiamat viaje para o Plano Material.

Estes planos continuam a avançar enquanto o exilado Thayan Rath Modar e seus Magos Vermelhos demonstram perícias em convocar magia para o culto, preparando um tremendo sacrifício de sangue para capacitar o ritual.

NOVAS FACES

Esta aventura faz uso de certos PdMs de *Tesouro da Rainha Dragão*, e faz a suposição de que esses PdMs escaparam de qualquer conflito com os aventureiros. No caso de personagens importantes não-jogadores como o Orador dos Dragões Rezmir ou o Mago Vermelho Rath Modar serem mortos ou capturados, basta substituí-los por novos personagens não-jogadores aqui ou assumir que eles foram ressuscitados entre a aventura anterior e esta. Os personagens que retornam dos mortos mostram o nível de poder mágico que o culto e seus aliados dos Magos Vermelhos exercem - e sua dedicação para ver os planos de Severin serem concretizados.

A aliança entre feiticeiros e cultistas é frágil, entretanto, já que nenhum dos lados confia inteiramente nas promessas do outro.

FORÇAS ALIADAS

Este segundo volume de *Tiranía de Dragões* assume que as facções de aventureiros de bom alinhamento e o povo da Costa da Espada estão sabendo da ameaça representada pelo culto. O que não está claro é como lidar com isso. Dependendo da natureza dos personagens e suas relações com as facções, diferentes grupos podem recomendar diferentes cursos de ação para os heróis. Cabe aos jogadores descobrir como eles querem continuar.

VISÃO GERAL

No início desta aventura, representantes de grupos e facções de toda a Costa da Espada se encontram para discutir sua preocupação com o Culto do Dragão, e elaborar planos para se opor ao culto. Os aventureiros são convocados a Águas Profundas para uma cúpula que virá a ser conhecida como o Conselho de Águas Profundas (veja o episódio 1 para mais detalhes).

Quatro sessões do conselho ocorrem ao longo da aventura, dividindo naturalmente os eventos em quatro etapas. Entre as reuniões do conselho, os personagens realizam missões para impedir os planos do culto. Algumas destas missões serão propostas por PdMs (personagens do mestre) durante as sessões do conselho. Outros podem ser propostos pelos personagens. Os aventureiros entendem que milhares de vidas dependem de suas ações. Os personagens estão entre os maiores heróis da Costa da Espada, e o Conselho de Águas Profundas olha para eles buscando uma visão de sabedoria e ações velozes.

Muitos dos grupos de poder representados no conselho não confiam uns nos outros, e alguns até têm objetivos conflitantes. Ao longo das quatro reuniões do conselho, os jogadores e os personagens precisam forjar esse grupo dispar, em disputa, em uma força coordenada. Somente com todas as facções trabalhando juntas e contribuindo para o esforço global, poder-se-á trazer poder suficiente contra o culto para impedir o retorno de Tiamat. Quanto mais bem sucedidos forem os personagens em suas ações contra o culto, mais estima e influência ganharão com o conselho.

Os eventos são organizados neste livro em uma sequência lógica para a aventura *A Ascensão de Tiamat*, e os episódios são numerados para facilidade de referência. Você pode até mesmo adicionar mais episódios de sua própria concepção, ou que expandir em idéias que os jogadores geram.

PERFIL DOS EPISÓDIOS

Os eventos do *Tesouro da Rainha Dragão* lideram diretamente para *A Ascensão de Tiamat*. O formato dessa aventura está definido pelas reuniões do Conselho de Águas Profundas, que divide a aventura em quatro estágios.

ESTÁGIO 1

Primeiro Conselho de Águas Profundas. Os personagens são convidados por PdMs que eles conhecem e confiam para a primeira sessão do Conselho de Águas Profundas. (Se você jogou *Tesouro da Rainha Dragão*, Leosin Erlanthar ou Ontharr Frume tem chances de serem candidatos.

Varram o Branco. Os aventureiros descobriram a localização de um dos principais líderes do culto – Orador da Anciã Varram. Depois de descobrir que Varram está em cativeiro por Yuan-ti nas Colinas da Serpente, os personagens podem lutar contra Yuan-ti e negociar para levar o cultista em custódia.

O Mar de Gelo em Movimento. Maccath, O Carmesim, é um tiefling feiticeiro da Irmandade Arcana, ele é um especialista em *Draakhorn* – uma antiga relíquia que esta sendo usada pelo culto para invocar dragões para sua causa. Ele desapareceu três anos atrás no Mar de Gelo em movimento, onde ele é prisioneiro do dragão branco Arauthator. Os personagens devem encontrar um caminho para o covil iceberg de Arauthator e convencer Maccath a se juntar a eles. Expulsando o dragão e carregando valioso conhecimento dracônico, eles podem causar um impacto no culto e podem ganhar a confiança da Irmandade Arcana como aliados no processo.

O Culto Contra Ataca (Parte 1). Os líderes do culto não são imunes aos danos causados pelos heróis. Assassinos tentam parar os personagens, mas os cultistas subestimam sua força e não conseguem terminar o trabalho.

ESTÁGIO 2

Segundo Conselho de Águas Profunda. Os personagens reagrupam com os líderes da facções da Costa da Espada no Conselho de Águas Profundas, avaliam suas vitórias contra o culto e planejando os próximos passos.

Neronvain. O Enclave Esmeralda pede que os aventureiros ajudem a investigar os resultados dos saques do culto liderados por um dragão verde na Floresta Nebulosa – um dragão possivelmente controlado por um dos Oradores da Anciã do culto. A investigação leva-os até um confronto com o dragão verde Chulth e o Orador da Anciã Neronvain, que tem uma surpreendente conexão com o conselho.

Dragões Metálicos, Ascensão. Os dragões metálicos da Costa da Espada mandam uma mensagem para o Conselho de Águas Profundas dizendo que eles desejam participar da batalha. Os personagens são escolhidos para irem a um conselho dos dragões nas Montanhas Por do Sol, para suplicar ajuda para as criaturas mais antigas e poderosas de Faerûn.

O Culto Contra Ataca (Parte 2). Depois da primeira tentativa de assassinar os heróis ter falhado, o Culto do Dragão tenta novamente. Com uma ideia melhor do que eles estão enfrentando, eles tem uma chance melhor de ganhar.

ESTÁGIO 3

Terceiro Conselho de Águas Profundas. Na terceira reunião do Conselho de Águas Profundas, os personagens lideram papéis na luta contra o culto.

A Torre de Xonthal. O Culto do Dragão não está sem seu próprio conflito interno, assim que eles descobriram que um cultista havia contatado os aventureiros oferecendo uma das mascaras dragão essenciais para os planos de Severin. Os personagens devem se infiltrar em uma fortaleza do culto e conseguir a máscara, e então salvar uma vila próxima do dragão azul que quer tomar a relíquia de volta.

Missão para Thay. O ritual que irá trazer Tiamat para Fuerûn é muito complexo para os conjuradores do culto fazerem sem a ajuda dos Magos Vermelhos. Os aventureiros viajam para Thay para forjar uma aliança com os Magos Vermelhos, de quem o Lorde Lich Szass Tam anseia por vingança contra os exilados de Thay. Os Magos Vermelhos de Thay são malignos até a alma, no entanto, eles devem ter muito cuidado para apresentar sua defesa.

O Culto Contra-ataca (Parte 3). O Culto do Dragão agora sabem que a força dos aventureiros e seus métodos. Se os personagens não tomarem precauções para se defenderem, o culto terá uma boa chance de mata-los com um terceiro ataque.

ESTÁGIO 4

Quarto Conselho de Águas Profundas. Na última reunião do conselho, os personagens devem trabalhar unidos com as facções da Costa da Espada para sua batalha final contra o Culto do Dragão. Severin está pronto para completar seus planos, e as forças combinadas da Costa da Espada devem atacar agora.

O Retorno de Tiamat. No Poço dos Dragões, uma batalha se desenrola e ela irá decidir o destino de toda Faerûn. As facções da Costa da Espada se aliam com novos e inesperados aliados, enfrentando os cultistas do dragão, lutas com dragões cromáticos, outros monstros, e mercenários. Os aventureiros escolhem seu próprio papel durante a batalha, e podem resgatar os prisioneiros do sacrifício, destruir *Draakhorn*, ou liderar forças para acabar com o ritual mágico que irá permitir Tiamat de retornar para o Plano Material e entre neste mundo.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Tiranía de Dragões: A Ascensão de Tiamat foi feito com sistema de avanço por marco de campanha. No começo dessa aventura, os personagens devem estar no 7º ou 8º nível. Em vez de evoluírem por pontos de experiência, os personagens podem subir de nível ao completarem episódios significantes para a aventura. Os personagens sobem de nível depois de cada episódio listado abaixo:

- Episódio 3: Morte aos Oradores da Anciã (Varram)
- Episódio 2: O Mar de Gelo em Movimento
- Episódio 5: O Culto Contra-Ataca (Primeiro Ataque)
- Episódio 4: Morte aos Oradores da Anciã (Neronvain)
- Episódio 5: O Culto Contra-Ataca (Segundo Ataque)
- Episódio 7: A Torre de Xonthal
- Episódio 8: Missão para Thay (Opção do Mestre)
- Episódio 5: O Culto Contra-Ataca (Terceiro Ataque)

Subir de nível depois de sete capítulos devem levar os personagens para o 14º ou 15º nível para a última batalha no Poço dos Dragões.

GANCHOS PARA AVENTURA

Para personagens que jogaram o *Tesouro da Rainha Dragão*, a aventura pode começar com um episódio antes da primeira sessão do Conselho de Águas Profundas. O grupo poderia ser convidado por um líder de facção procurando ajuda contra o Culto do Dragão, pedindo aos personagens para tomarem a porção de “Varram o Branco” do episódio “Morte aos Oradores da Anciã”. Procurando capturar um líder importante do culto é um ótimo passo na luta contra o culto. Uma vez que eles retornarem para Águas Profundas, os aventureiros então são levados para a primeira sessão do episódio “Conselho de Águas Profundas”.

Tiranía de Dragões pode ser adaptada para diferentes regiões de Reinos Esquecidos, ou para uma campanha em um cenário completamente diferente com um pouco de preparação da sua parte. Mudar os nomes, facções, e localizações na aventura para dar vida a sua própria campanha.

ENCONTROS ADICIONAIS

A Ascensão de Tiamat é uma aventura indicada para personagens de nível alto. Assim sendo, nem todas as suas sessões precisam ficar nos trilhos da narração desta aventura. Eventos adicionais, rumores, e encontros podem ser usados caso necessário, adicionados como eventos a parte ou distrações. Estes exemplos de eventos são para serem usados quando você quiser quebrar a narrativa ou se os jogadores saírem do caminho da aventura. Cada um pode ser usado para expandir como você quiser, e são amarrados nos principais episódios na aventura (ou deixar você gentilmente guiar os jogadores de volta na direção certa). Cada encontro adicional também fornece um senso de liberdade para os jogadores no cenário.

REVOLTA MONSTRUOSA

Um carismático **meio dragão vermelho veterano** lidera um bando de 21 **kobolds** e 7 **povos lagarto**, aproveitando a agitação ao longo da Costa da Espada. O grupo pode atacar um vilarejo onde os personagens estão, saquear e escravizar outro estabelecimento, ou começar a cobrar pedágios por toda as rotas mercantes da Costa da Espada. Este bando não é organizado o suficiente para atacar todos de uma vez e fornecer um desafio significativo para o grupo. Em vez disso, mostra a anarquia da região aumentando, e conforme a conforme Tiamat se ergue, criaturas malignas começam a ficar ousadas mesmo não servindo diretamente a Rainha Dragão.

PODER DO CULTO

O Culto do Dragão expande sua operação em maiores e mais ousadas formas. Seus líderes enviam diplomáticas missões para Berdusk, Triel, e outros lugares que exigindo tributos – e oferecendo proteção de dragões e saques para aqueles que aceitarem. Cultistas interceptam caravanas procurando por dinheiro, e tem queimado caravanas que pertencem aos rivais daqueles que concordaram em pagar por proteção. Mercantes menos escrupulosos estão encontrando jeitos mais fáceis de negociar com o culto do que lutar contra eles. Qualquer contato Zhentarin dos aventureiros está muito preocupado com esses acontecimentos.

NOMES DE MONSTROS

Durante toda a aventura, nomes de monstros são apresentados em negrito. Isto é uma forma fácil de você procurar o bloco de estatísticas dos monstros no *Manual dos Monstros* (ou no suplemento gratuito disponível em DungeonsandDragons.com). Novos monstros aparecem no apêndice A dessa aventura. Uma nota aparece depois do nome do monstro se este for o caso.

Bandos de cultistas de elite foram encarregados de estabelecer controle dos Montes Cinzentos até as Montanhas do Poente. Eles procuram aliados na área, com a intenção de escolher território amigável para uma cidade capital e um assento de poder para o Circulo Interior do culto. Esses bandos são liderados por um **alma do dragão** defendida por 4 **garras do dragão** e um bando de 3 **dragonetes de guarda**. O alma do dragão cavalga um cavalo de guerra, mas os outros cultistas estão a pé. Veja o apêndice A para cultistas e dragonetes.

DEMANDAS DIABÓLICAS

Mesmo que o Culto do Dragão e os Magos Vermelhos estejam usando aliados diabólicos enquanto eles planejam o ritual que libertará Tiamat, nem todos os diabos estão do lado deles. Alguns diabos não querendo ver Tiamat ganhar poder novamente procuram quebrar a aliança entre o Culto e os Thay. Este encontro pode ser usado para revelar aos personagens as divisões já apresentadas entre as facções diabólicas.

Os diabos que estão alinhados contra Tiamat enviam uma delegação de 5 **cultistas** e 2 **fanáticos do culto** (adoradores do diabo) e um **diabo de ossos (osyluth)** chamado de Lorde Volmer para acabar com o grupo. Os cultistas levam os personagens para uma tenda grande, e dentro dela Lorde Volmer os espera.

Usando telepatia, Lorde Volmer diz aos aventureiros sobre o até então chamado “Ressurreição Thayana” (a tentativa dos Thayanos exilados de tomar o lugar de Szass Tam), assim como o fato que Szass Tam pretende destruir Rath Modar e sua “Seita Fragmentada” por sua imprudência. O diabo de ossos garante aos personagens que eles podem ganhar o favor dos Magos Vermelhos fornecendo a ele alguma informação que ajude na captura de Rath Modar.

Lorde Volmer também diz para o grupo que os lordes dos Nove Infernos estão divididos quando falam sobre a libertação de Tiamat. Ele diz para o grupo que se Tiamat for impedida de voltar, o grupo pode ganhar “poderosos aliados” nos Nove Infernos. Se os personagens atacarem Lorde Volmer, ele e seus aliados retaliarão e contra atacam. O diabo não está preocupado em morrer, já que ele se reforma com força total nos Nove Infernos depois de sua morte.

CULTISTA CATIVO

Um grupo de mineiros anões capturaram uma importante membro do Culto do Dragão – A Portadora do Púrpura chamada Cheela Flegsteel que acabou ficando muito gananciosa ao liderar um grupo de cultistas que estavam aterrorizando os anões. Tendo matado os drakes e os subordinados de Cheela, os anões trazem sua prisioneira para os aventureiros na esperança de serem recompensados.

Cheela tem informações úteis sobre as atividades do culto, que poderiam ser usadas para conduzir a qualquer episódio de sua escolha. No entanto, ela também sabe que uma equipe de resgate não está muito atrás dela. Os aventureiros precisam ajudar os anões a se

defenderem de 4 **ogros** e um **meio dragão vermelho veterano** chamado de Yggran. Os anões perdem suas esperanças de vitória e preferem fugir em vez lutar. Se os companheiros cultistas não conseguirem salvar Cheela, eles preferem matá-la do que deixá-la nas mãos dos aventureiros.

HEROÍNA CAÍDA

Os aventureiros encontram uma elfa patrulheira seriamente ferida – uma muito bem conhecida heroína chamada Cylanestriel. Ela fala sobre seu cativeiro pelas mãos do Culto do Dragão e de sua escapatória da fortaleza na caldeira do Poço dos Dragões. (Se possível, faça de Cylanestriel uma mentora, associada, ou que tenha certa importância no grupo).

Use este encontro para deixar os jogadores alertas dos perigos apresentados por um ataque direto contra o Poço dos Dragões. O exercito de cultistas é gigante e poderoso o suficiente para destruir um grande grupo de aventureiros.

O Poço dos Dragões está em alerta, e suas forças defensivas incluem o voo de dragões que rondam os céus acima da fortaleza. Os personagens devem entender que atacando com uma força aliada grande o suficiente é a única opção para derrotar o culto.

MORTE NO CONSELHO

Durante a segunda ou terceira sessão do Conselho de Águas Profundas, rumores espalham sobre um assessor de Inverno Remoto que matou outro assessor dos Salões de Mithral e, em seguida, enforcou-se. Na verdade, o Culto do Dragão enviou uma **succubus** espiã até Águas Profundas. Ela encantou o assessor de Inverno Remoto para coletar informações para ela, mas o outro assessor descobriu os seus encontros. A succubus forçou sua vítima a matar a outra para cobrir seus rastros, depois ordenou que ele se matasse.

Se os personagens investigarem, eles podem obter o corpo para questionar usando falar com os mortos, ou eles podem usar comunhão para descobrir a espiã. A succubus conseguiu outra vítima a essa altura – um cavaleiro da Ordem da Manopla que regularmente vai ao encontro dela em sua humilde casa campo de vigia de Águas Profundas. Este padrão de assassinatos e suicídios continua a menos que a verdadeira identidade da espiã seja descoberta.

JOGANDO A AVENTURA

Tiranía de Dragões é uma grande aventura que cobre muitos níveis de jogo e uma enorme faixa dos Reinos Esquecidos. Este livro destaca a maior parte da aventura e apresenta vários episódios e eventos que desafiam os personagens enquanto eles investigam a história por trás do terrível Culto do Dragão. Isto não é, entretanto, um script para ser lido e seguido à risca. *Tiranía de Dragões* não segura sua mão e guia você passo a passo do começo da história até a sua inevitável conclusão. Em vez disso, apresenta pessoas, criaturas, localizações, e situações para os aventureiros explorarem e interagirem com os desafios constantes.

Você, Mestre, tem um papel vital. Os criadores de *Tiranía de Dragões* tentaram cobrir a maioria dos possíveis cursos de ações que os personagens podem tomar nessa aventura. Entretanto, jogadores de D&D são imprevisíveis e curiosos, e Faerûn é imensamente cheia de possibilidades. Em um cenário de mundo aberto como este, é quase garantido que em algum ponto durante

essa aventura – ou possivelmente em vários pontos – os jogadores desenvolverão suas próprias ideias de como lidar a situação ou como lidar com o culto. E dessa maneira, eles vão passar por vários caminhos que não estão presentes neste livro. Estes tipos de situações põem à prova as habilidades do Mestre – mas elas também fornecem os melhores e mais memoráveis momentos no jogo.

VILÕES

A história para retornar Tiamat ao reino mortal trouxe algumas das organizações mais sinistras de Faerûn e monstros mais poderosos a se unirem em uma terrível aliança.

CULTO DO DRAGÃO

O Culto do Dragão tem existido por séculos. Durante a maior parte do tempo, seus membros se concentraram na criação e adoração de dracolichs, baseados em uma profecia traduzida pelo fundador do culto, Sammaster. No entanto, estes objetivos mudaram com o ascender de um jovem cultista chamado Severin.

Inspirado por Tiamat, Severin reexaminou os textos traduzidos por Sammaster e descobriu uma diferente interpretação, acreditando naquela “Nada sobrará exceto tronos quebrados sem governantes, somente os mortos. Dragões irão governar o mundo inteiro...” A missão de Severin para reformar o culto o levou para o dragão Hoondarrh, “A Fúria Vermelha de Mintarn”. O fato que Severin não apenas sobreviveu o encontro, mas conseguiu a amizade do dragão, impressionou Tiamat em seu exílio nos Nove Infernos. Como recompensa e um teste além, ela permitiu Severin um pouco do conhecimento sobre a existência das cinco máscaras dragão. A tarefa levou anos para ser completa, e levou diretamente à crise que Faerûn enfrenta neste momento.

Severin manteve a máscara vermelha consigo. Enquanto as outras máscaras foram sendo encontradas, ele presenteou-os para os seus aliados mais próximos do Culto do Dragão, garantindo cada um com o poder de um Orador da Anciã. Usando a magia das máscaras dragão, o Circulo Interno dos Oradores da Anciã ajudou Severin a preparar o caminho para o retorno de Tiamat.

OPERAÇÕES DIÁRIAS

Os desenrolar da história do Culto do Dragão são secretos, mas sua existência não. A maioria das pessoas da Costa da Espada tem escutado sobre o culto, mas sabem apenas que seus membros veneram dragões malignos. O culto recruta novos membros nas cidades grandes, e os rumores espalham rapidamente. Muitos cultistas engajam em negócios legítimos ou entram para academias ordinárias de pesquisa. Apenas alguns poucos servem como ladrões, assassinos, e espiões.

O símbolo de um dragão e a iconografia permeia a regalia oficial do culto – roupas negras com uma capa ou capuz cortado para lembrar asas de um dragão, e vestem joias com imagens dracônicas de seus tipos favoritos de dragão. Máscaras são muito comuns em suas vestimentas.

Cultistas evitam a regalia em público, mas um personagem que sabe o que procurar pode reconhecer um cultista no meio de uma multidão. Cultistas algumas vezes se cumprimentam uns aos outros usando o sinal

de Tiamat: mão direita estendida, palma para frente, com todos os cinco dedos longe um dos outros para imitar as cinco cabeças de Tiamat. Personagens tentando se passar como cultistas podem achar este sinal útil se eles não exagerarem.

Membros do culto veneram dragões como poderosos ícones e mestres, mas a adoração é reservada à Tiamat. Eles mal podem esperar pelo retorno da Rainha Dragão, acreditando que ela irá destruir a civilização mortal e trazer das cinzas um glorioso reino de dragões – e aqueles que ajudaram a trazer o reino dracônico. A história complexa para trazer Tiamat à Faerûn tem até agora mostrado a recuperação das cinco máscaras dragão e a coletânea imensa de tesouros para sua Rainha Dragão. Tudo o que resta agora é erguer seu templo no Poço dos Dragões, sacrificar centenas de vítimas cujas almas vão alimentar um ritual ancestral e então usar esse ritual para abrir um portal pelo qual Tiamat emergirá dos Nove Infernos.

ESTRUTURA DO CULTO

O culto tem uma hierarquia simples, consistindo de iniciados em ranque baixo, e quatro fileiras para cultistas, e um ranque maior para “Portadores do Púrpura” – os lordes, líderes, e mestres cultistas de localizações particulares. O culto é governado por um grupo interno secreto liderado por Severin e quatro Oradores da Anciã – um termo de respeito é dado para aqueles que o vínculo com dragões é sobrenaturalmente forte.

Ranque no culto é baseado no mérito e fanatismo. Os recrutas iniciados (representado como **cultistas** e **fanáticos do culto**) não possuem ranque e seguem ordens de seus superiores. Apenas iniciados que provarem seu valor são permitidos avançarem no ranque. Um Portador do Púrpura pode promover um iniciado com a trilha da **garra do dragão** (primeiro ranque), **asa do dragão** (segundo ranque), **presa do dragão** (terceiro ranque), e **alma do dragão** (quarto ranque). Estatísticas para estes quatro ranques podem ser encontradas no apêndice A.

Grupos de operações do culto são ordenados para suas determinadas tarefas. Elas variam em tamanho, de cultistas de baixo ranque operando contra centenas de outros cultistas de ranques variados sobre o controle de múltiplos Portadores do Púrpura.

PORTADORES DO PÚRPURA

Portadores do Púrpura estão no topo da hierarquia do culto, e suas palavras são leis para os cultistas em cidades, fortalezas, e camadas que eles comandam. Eles são os únicos membros do culto que usam Púrpura, e a maioria é orgulhosa o suficiente para ostentar essa cor. Os Portadores do Púrpura tem afinidade para falar e negociar com dragões – a dádiva do Orador da Anciã. Dezenas de Portadores do Púrpura estão espalhados pelo Culto do Dragão, e todos são aptos para comandar os recursos do culto.

Apenas o círculo interno de Severin pode promover um alma do dragão para um Portador do Púrpura, garantindo a ele uma base de operações e fundos. A maioria dos Portadores do Púrpura já desenvolveram uma relação de trabalho com dragões como parte de seu poder e autoridade. Aqueles que não cultivam e expandem seus relacionamentos são algumas vezes demitidos. Um número de sacerdotes de Tiamat foram recentemente transformados em Portadores do Púrpura, e tem sido

encarregados em estabelecer templos para a adoração aberta da Rainha Dragão por toda Faerûn. Estes aspectos dos planos do culto ainda estão em estágios iniciais, e o círculo interno continua dividido em como o Culto do Dragão deveria interagir com os fiéis de Tiamat.

O CÍRCULO INTERNO

Estes quatro Portadores do Púrpura são os guardiões das máscaras dragão e os servos mais devotos de Severin no esforço de trazer Tiamat de volta. Cada um destes Oradores da Anciã carrega uma das máscaras dragão, da qual eles nunca dividem com a exceção de circunstâncias terríveis – e ainda somente com a ordem de Severin ou de um dracônico aliado. Cada membro do círculo interno tem uma afinidade particular com cores dos dragões cromáticos. Eles negociam com dragões daquelas cores para recrutar mais dragões para sua causa, e planejam missões do culto que avançam as tramas de Severin.

Em adição à Severin, o Orador da Anciã Vermelho, os membros do círculo interno são: Galvan (humano), Orador da Anciã Azul; Neronvain (elfo da lua), Orador da Anciã Verde e filho de Melandrach, Rei da Floresta Nebulosa; Rezmir (meia dragão negra), Oradora Anciã Negra; e Varram (anão), Orador da Anciã Branco.

Se qualquer Orador da Anciã é morto ou capturado em sua campanha – incluindo Rezmir, que os personagens devem ter derrotado em *o Tesouro da Rainha Dragão* – Severin escolhe novos seguidores para o seu círculo interno.

DIVERGÊNCIA NOS RANQUES

Sobre a liderança de Severin, a maioria dos cultistas são devotos à Tiamat – mas nem todos. Alguns cultistas da velha guarda não aprovam a nova direção do grupo, sobre as antigas tradições sobre a ascensão dos dracoliches. Um pensamento comum entre os leais aos dracoliches é que Severin está sendo um fantoche de Tiamat. Membros notáveis entre os da velha guarda são Naergoth Bladelord, o comandante da fortaleza no Poço dos Dragões, e Jorgen Pawl e Iskander, dois cultistas de ranques altos em comando da Torre de Xonthal.

USANDO O CULTO DO DRAGÃO

Cultistas são inimigos notáveis para os aventureiros na maioria das situações. Eles mantêm um perfil discretos em público, por isso os personagens tem dificuldade para ver os cultistas em sua regalia completa nas ruas de Águas Profundas ou Scornubel. Contudo, no decorrer que a história avança os cultistas se tornam mais ousados e podem engajar personagens em campo aberto.

No início de *A Ascensão de Tiamat*, os efeitos das atividades do culto são visíveis em toda Costa da Espada. As fazendas queimadas e em ruínas, além de comunidades pilhadas pelos cultistas de Tiamat são uma ocorrência e uma visão bastante comum que os viajantes percebem que algo está errado.

MAGOS VERMELHOS DE THAY

Os Magos Vermelhos saem de Thay, mais de três mil quilômetros da Costa da Espada. Uma desagradável região que se espalha por um planalto imponente, Thay é defendida por um exercido de guerreiros mortos-vivos e governada pelo lich Szass Tam e os zulkirs que controlam as oito escolas de magia. Os Magos Vermelhos de Thay são conhecidos por toda Faerûn, e são facilmente

SEVERIN



reconhecíveis por suas distintas capas e roupas carmesins e suas tatuagens arcanas gravadas em suas cabeças raspadas. Por conta de sua reputação maligna, os Magos Vermelhos são presos ou mortos em muitas terras. Por esta razão, eles tem frequentemente viajado disfarçados, invisíveis, ou por meios mágicos.

Por muitos anos, a garra de absoluto poder de Szass Tam em Thay tem se enfraquecido por um conflito interno. Magos vermelhos mortais tem se levantado contra seus mestres mortos-vivos, destruindo alguns dos zulkirs de Szass Tam e enfraquecendo as camadas dos mortos. Pouco se sabe deste conflito além das fronteiras de Thay. Nesta silenciosa guerra civil, ambos os lados temem que muito atrito venha fazer de Thay um alvo para sua longa lista de inimigos. Szass Tam questiona a lealdade de todos os Magos Vermelhos vivos fora de Thay, e está claro que morte ou algo muito pior aguarda aqueles que se opõem a ele

A AMBIÇÃO DE RATH MODAR

Um dos Magos Vermelhos exilados é Rath Modar, um ilusionista de grandes habilidades que a muito tempo atrás fez da Costa da Espada sua casa. Tendo o natural interesse em dragões, não demorou muito para Rath Modar entrar em contato com o Culto do Dragão e Severin. O jovem, ambicioso líder do culto buscou poderosa

magia para localizar as máscaras dragão e para realizar o ritual que traria Tiamat de volta dos Nove Infernos. Rath Modar sonhou com um exercito que poderia confrontar e derrotar Szass Tam. Por necessidade mútua, essa aliança nasceu.

O elemento essencial secreto dessa união é a crença de Rath Modar de que, uma vez que Tiamat retornar, ela verá que os Magos Vermelhos são aliados mais uteis do que os dedicados mas, magicamente fracos cultistas. Rath Modar espera que Tiamat mostre sua gratidão pelo papel fundamental que ele e seus companheiros Magos Vermelhos exerceram em seu retorno, garantindo a eles um exercito de dragões com os quais atacar Thay. Depois de derrotar Szass Tam, Rath Modar planeja tomar seu lugar na liderança de todos os Magos Vermelhos. A ideia de que Tiamat irá garantir tal recompensa – ou continuará usando os serviços dos Magos Vermelhos – permanece desconhecida.

Nem todos os membros do Culto do Dragão estão felizes com o envolvimento dos Magos Vermelhos nos planos do culto. O Orador da Anciã Varram prevê problemas no culto juntando forças com Rath Modar. Ele tem alertado Severin sobre o perigo em potencial, mas sem resultado.

USANDO OS MAGOS VERMELHOS

Os Magos Vermelhos podem ser encontrados em qualquer lugar na Costa da Espada (use status de **mago** se necessário), ou operando junto com os cultistas ou por conta própria. Eles normalmente trabalham sozinhos, mas dois ou três Magos Vermelhos podem juntar forças para uma causa importante. Em uma área publica onde sua aparência pode coloca-los em risco, os Magos Vermelhos preferem capuzes longos e tentam esconder seus rostos. Seus guarda-costas **mortos-vivos** normalmente estão por perto – e frequentemente invisíveis. Cada Mago Vermelho se especializa em uma única escola de magia, mas todos aprendem feitiços fora de suas especialidades.

Os Magos Vermelhos não compartilham o fanatismo dos cultistas por Tiamat. Para eles, trazer a Rainha Dragão para o Plano Material é apenas um estágio para o que eles chamam de A Ressurreição de Thay - o plano maior para destruir Szass Tam e recuperar Thay. Eles toleram os cultistas, mas não possuem as mesmas ideologias.

Nem todo Mago Vermelho na Costa da Espada está trabalhando para Rath Modar ou o Culto do Dragão. Alguns perseguem seus próprios interesses, enquanto outros são espiões de Szass Tam. Os aventureiros podem assim encontrar alianças incômodas com personagens que normalmente nunca confiariam, já que o jeito mais fácil e seguro de eliminar um Mago Vermelho a serviço do culto é trair a localização daquele mago com um agente de Szass Tam. No entanto, personagens que chegam muito perto dos servos de Szass Tam e sua vingança paranoica contra os Magos Vermelhos exilados podem se encontrar a mercê dos Thayans. Esta possibilidade é explorada mais profundamente no episódio 8.

ANFITRIÕES DOS NOVE INFERNOS

Tiamat a muito tempo vem ameaçando Faerûn, frequentemente aparecendo em terras como Chessenta e Unther para levar mortais a adorar seu incrível poder. Todavia, mortais não sabem disso, o fim da Divisão e da Era da Revolta também colocou um fim nessa mediação direta pelos deuses. Sem poder mágico e a ajuda dos mortais, Tiamat não pode viajar de sua casa em Avernus para o Plano Material.

Avernus é uma desolação rochosa espalhada onde cometas rasgam os céus e diabos aristocráticos governam de suas sombrias fortalezas de ferro. O Rio Styx viaja irregularmente seu curso pelas falésias de basalto, serpenteia por planícies cenicientas e eventualmente mergulha através de um abismo para os oito níveis dos Infernos abaixo. Todos os rios de Avernus se alimentam do Rio Styx, cada um fluindo sangue debaixo de uma nuvem de moscas.

Asmodeus recentemente restabeleceu a anja caída Zariel como a archi-duquesa de Avernus, revertendo uma decisão anterior que permitia um demônio do abismo chamado de Bel tomar o trono. Enquanto estava exilada de seu assento de poder, Zariel estava à mercê de Tiamat - um destino que a incomoda ainda. Apesar de seu poder como governante da primeira camada dos Nove Infernos, Zariel não pode matar a deusa dragão, e ela vê o chamado de Tiamat para o mundo como um caminho para se livrar dela.

Zariel tem direcionado seus agentes mortais para ajudar na causa de libertar Tiamat, e seus poderes fizeram ficar mais fácil para os Magos Vermelhos invocarem demônios e para o Culto do Dragão achar mais adeptos. No entanto, assim como Zariel quer Tiamat fora, outros diabos ficariam felizes de ver a Rainha Dragão ficar em Avernus. O principal dentre eles é o depravado amigo do pântano Bel e os diabos ainda leais a ele.

Originalmente, o Culto do Dragão não tem nada a tratar com demônios. Todavia, libertando Tiamat para o mundo é um movimento massivo, e Severin está usando todos os recursos que ele pode. Embora muitos dos seus aliados entre os Magos Vermelhos estejam muito bem instruídos em invocar e comandar diabos, fazer isso não é um processo simples e direto. Diabos não podem deixar os Nove Infernos como quiserem, e mesmo que Asmodeus possa controlar essas leis, ele raramente faz. A maioria dos diabos no Plano Material são invocados por magos mortais que expandiram as fendas e barreiras que separam os Nove Infernos dos outros planos.

USANDO DIABOS

Os Diabos não são numerosos em *A Ascensão de Tiamat* até o confronto final no Poço dos Dragões, mas sua presença em outros lugares da aventura (incluindo o encontro adicional “Demandas Diabólicas”) deveria fazer os jogadores atentos se perguntarem sobre sua conexão com os dragões. Diabos são manipuladores supremos, e se os personagens tiverem a oportunidade de falar com diabos que não estão trabalhando pro culto, não tenha medo de disponibilizar assistência diabólica. Tal oferta pode colocar os personagens – não só aqueles de bom alinhamento – em um vínculo. Barganhar com diabos é um jogo de tolos, mas se a alternativa é o fim do mundo, pode ser a única opção dos aventureiros.

Diabos na aventura devem sempre estar um passo à frente aos aventureiros. Personagens que são impetuosos e depois pensam em uma estratégia vão descobrir que seus inimigos diabólicos têm planos bem executados. Se o personagem planeja estarem dois passos à frente, os diabos estão um passo além disso. Nada vindo de mortais deve surpreendê-los.

DRAGÕES CROMÁTICOS

Severin e seus apoiadores pretendem usar um artefato antigo conhecido como *Draakhorn* para reunir os dragões cromáticos para a causa de Tiamat. No entanto, dragões cromáticos são arrogantes, territoriais, gananciosos, e suspeita de qualquer criatura implorando por favores – especialmente se aquela criatura representar alguma ameaça. Trazer dragões para cooperar é uma tarefa monumental, até mesmo quando trazer a Rainha Dragão para o mundo seja o objetivo principal.

O Culto do Dragão tem uma arma secreta para lidar com os dragões cromáticos, sob a forma das cinco máscaras dragão. Até mesmo com uma máscara dragão, o processo de influenciar um dragão é perigoso e difícil – mas a recompensa é tremendamente enorme. Essas relíquias dão aos seus Portadores a habilidade de se comunicarem com dragões, mas mais importante, elas transmitem uma sutil influência no dragão que não podem ser detectadas. Os dragões não podem ser controlados pelas máscaras, mas eles podem ser influenciados por ideias e propostas que eles normalmente não ficariam persuadidos.

USANDO DRAGÕES CROMÁTICOS

O poder de dragões cromáticos é um motivo para se aventurar em cada aspecto de *Tiranía de Dragões: A Ascensão de Tiamat*. À medida que os eventos vão se desenrolando na aventura, mais e mais dragões respondem ao chamado de *Draakhorn* para a jornada no Poço dos Dragões – uma migração que inspira alarme e pânico nas pessoas por toda Faerûn.

Personagens e jogadores raramente devem ser autorizados a esquecer de que dragões malignos estão em movimento. Toda vez que a aventura os leva para fora, eles podem ver um dragão voando sobre suas cabeças. A sombra de um dragão pode cair sobre os aventureiros durante a luz do dia, e escuras asas dracônicas podem momentaneamente furar as nuvens durante o luar. Quando os personagens chegarem a um estabelecimento, eles devem ouvir histórias sobre dragões sendo vistos e atacando. Quando eles viajam, caravanas e corpos queimados podem ser encontrados nas estradas.

Dragões estão entre os mais velhos, mais inteligentes, e mais poderosos monstros em Faerûn e em DUNGEONS & DRAGONS. Dragões cromáticos são malignos e impiedosos, e toda batalha contra essas criaturas deve trazer luta por vida ou morte. Nenhum dragão deve morrer ou cair em uma batalha sem os heróis terem sofrido durante a luta. Dragões cromáticos usam cada possibilidade para sua vantagem não importa se é algo justo ou injusto, e suas vantagens principais é a fuga. Um dragão nunca luta no chão onde seus inimigos podem machuca-lo já que ele pode voar majestosamente e sair do alcance de seus inimigos majestosamente e mata-los com seu sopro mortal. Apenas em seu covil um dragão pode tipicamente engajar em luta corpo-a-corpo, e apenas se seu tesouro estiver em perigo.

Personagens que possam enfrentar os desafios desta aventura devem ter um nível suficientemente alto para ter aliados que venham a levantar os mortos quando esses aliados caírem para um inimigo dragão. Caso os personagens não consigam enfrentar esse desafio eles mesmos, seus aliados na Ordem da Manopla ou nos Harpistas devem estar prontos para ajuda-los caso necessário.

Já que longevidade de um dragão é além dos milhares de anos, dragões cromáticos não tem interesse de morrer em batalhas contra meros humanoides, e eles não se sacrificam nobremente por nenhuma causa – incluindo Tiamat.

Um dragão que se encontra perdendo uma batalha tenta encontrar qualquer forma de escapar, muita das vezes apenas voando para longe. Isso irá mudar no confronto final no Poço dos Dragões, quando Tiamat pode ser visto rastejando o seu caminho para fora dos Nove Infernos.

GIGANTES

Se os jogadores ajudaram o Castelo Ponta Celeste em *Tesouro da Rainha Dragão*, eles podem muito bem ouvir de um gigante do gelo diplomata que aparece para reclamar a propriedade que os gigantes construíram. Um gigante do gelo chamado Harshnag vive no Monte Sar no norte de Águas Profundas, e ele é algumas vezes chamado quando a Costa da Espada enfrenta ameaças terríveis. Os personagens poderiam simplesmente entregar a cidadela para ele – ou em um modo mais dramático – ele poderia ir até uma reunião do conselho e exigir o retorno da cidadela em nome de seus parentes, para que em troca pudesse reagrupá-los contra seus antigos inimigos.

Se os personagens dos jogadores não tomaram posse da cidadela, essa opção não está disponível para eles.

USANDO GIGANTES

É muito improvável ver os gigantes tomando lado para com os dragões em qualquer lugar antes do confronto final do Poço dos Dragões. No entanto, os personagens que ganharem algum conhecimento ou intuição sobre a aliança dos gigantes com os dragões podem entender sua significância apocalíptica.

ALIADOS

Muitas organizações poderosas batalham contra o Culto do Dragão assim como o grupo faz. Os personagens são a chave no drama, mas todos em Faerûn, tem algo em jogo na batalha contra Tiamat e os aliados dela. Cada facção tem uma representação no Conselho de Águas Profundas, e todas as facções estão do lado dos aventureiros – até mesmo aquelas que algumas vezes dificultam o caminho dos personagens mais do que ajudam.

Esta seção descreve cada objetivo das facções, preocupações e seus interesses, o delegado líder ou delegados do conselho, e quais recursos podem contribuir com a batalha final contra o Culto do Dragão.

OS HARPISTAS

A sociedade secreta conhecida como os Harpistas tem se separado e se reconstruído muitas vezes ao longo de sua longa história. A última encarnação do grupo mantém seu foco na coleta de informação, observar de perto o equilíbrio da balança de poder em Faerûn, promovendo justiça e igualdade de maneira mais discreta. Harpistas tentam se manter distantes dos olhos do público, preferindo segredo à fama e usando o conhecimento para ganhar as batalhas sobre a força bruta. No entanto, como o Culto do Dragão cresceu em uma força destrutiva, os Harpistas são forçados a agir mais abertamente para se oporem aos inimigos.



Se os personagens jogaram em *Tesouro da Rainha Dragão*, eles já conheceram um dos mais influentes dos Harpistas: Leosin Erlanthar, um monge meio-elfo masculino de Berdusk.

USANDO OS HARPISTAS

Agentes Harpistas operam mais eficientemente sozinhos ou em grupos pequenos, assim como aventureiros. Quando estão em uma missão, eles são independentes e auto-suficientes. O ideal de um Harpista é serem um observador aguçado, persuasivo, e capaz de ir a qualquer lugar sem levantar suspeitas indesejáveis.

PdMs Harpistas são os tipos de personagens que aparecem quando se menos esperam e são mais úteis. Se os personagens precisarem de um lugar seguro em uma cidade estranha, não conseguem achar um inimigo indescritível, ou foram capturados pelo culto e precisam de ajuda interna para escapar, um Harpista pode oferecer um esconderijo, uma pista, ou uma faca escondida. Bardos, magos, e ladinos são os mais comuns tipos de Harpistas, mas os personagens de qualquer classe podem ser encontrados na organização.

REMALLIA HAVENTREE

Caótico e bom mulher elfa da lua guerreira

Ideais: Liberdade, respeito (“Nosso fracasso significaria o fim de todas as coisas belas e honestas.”)

Traços de Personalidade: Honesta, amigável

Recursos Oferecidos: Magos e escoltas Harpistas

A nobre elfa Remallia – “Remi” para os amigos – é a principal delegada líder Harpista do Conselho de Águas Profundas. Ela fica quieta, falando apenas depois que outros tiveram sua vez, e fica contente em deixar os eventos se desenrolarem até ela sentir a necessidade de oferecer intervenção e orientação. Isto engloba suas atitudes sobre como combater os cultistas também.

Remi está convencida de que os rumores sobre o retorno de Tiamat são verdadeiros, e ela está frustrada com a falta de vontade dos outros Harpistas a lutar contra o Culto do Dragão. Ela entende a hesitação, mesmo assim. Os Harpistas foram recentemente formados novamente, e a causa da quase destruição massiva foi a decisão de agirem abertamente e agressivamente.

Os Harpistas medem o sucesso no valor e quantidade de inteligência adquirida pelo curso de uma ação, bem como a forma que aquele conhecimento pode ser usado para levar um inimigo à submissão. Remallia quer que o grupo seja bem-sucedido usando esse tipo de tática, sabendo que isso irá satisfazer os tradicionalistas em sua facção.

Os Harpistas estão dispostos a cooperar com todo tipo de recursos contra o mal, mas não se isso colocar em perigo outros sem necessidade. Eles podem respeitar a deficiência e habilidade necessárias para fazer tais arranjos, mesmo que eles não gostam de tais arranjos em si. Os Harpistas estão sempre insatisfeitos se os personagens matarem importantes cultistas em vez de capturá-los - ou pelo menos tentar extrair informações deles previamente.

A ORDEM DA MANOPLA

A Ordem da Manopla compartilha da dedicação dos Harpistas à justiça e igualdade, mas seus métodos e atitudes são completamente diferentes. Membros da manopla são guerreiros sagrados em uma missão de esmagar o mal e promover a justiça, e nunca se esconder nas sombras. A oposição ao mal deve ser aberta e iluminada pela luz do dia, para que todos possam ver e serem encorajados pela sua destruição.



Os membros da ordem são impulsionados pelo fervor religioso e pela devoção ao princípio da justiça acima de tudo. Se um membro coloca mais ênfase em um ou outro desses ideais é uma escolha individual. Camaradagem e o sentimento de orgulho correm alto dentro da ordem, e um membro individual arriscará qualquer coisa para salvar um companheiro membro ou para completar uma missão importante.

A Ordem da Manopla é uma organização jovem, e está ansioso e anseia por ação. Não recebe ordens de nenhum governo ou templo, embora as opiniões de figuras sagradas sejam muito estimadas dentro da ordem. Quando o mal ameaça, a manopla ataca.

USANDO A ORDEM DA MANOPLA

A Ordem da Manopla é um recurso inestimável no confronto final no Poço dos Dragões. Nenhuma outra facção pode reunir mais paladinos e sacerdotes para curar os feridos e combater os aliados diabólicos de Severin diretamente.

Antes da batalha final, os membros da ordem possuem interessantes NPCs para interpretação de encontros por causa de suas maneiras de seu orgulho e suas fortes opiniões. Compartilhar uma caminhada na estrada com vinte paladinos da Ordem da Manopla, ou se juntar a sua marcha por alguns dias, quando então seguindo na mesma direção, deve ser uma experiência memorável.

Clérigos, paladinos e monges compõem a maioria dos membros da Ordem da Manopla, mas qualquer personagem de uma mente justa é bem-vindo fazer parte da ordem.

ONTHARR FRUME

Leal e bom homem humano paladino

Ideais: Responsabilidade, bem maior (“O mais forte deve defender o mais fraco, seja qual for o custo.”)

Traços de Personalidade: Amigável, cabeça-quente

Recursos Oferecidos: Paladinos e clérigos curandeiros para dar suporte na luta contra as forças de Tiamat

Rude e sociável a uma causa, Ontharr é o delegado principal para a Ordem da Manopla. Ele tem toda a justificativa que ele precisa para apoiar o grupo (especialmente se os personagens jogaram durante *Tesouro da Rainha Dragão*). No entanto, o resto da ordem ainda não está convencido. Em particular, a ordem não tolera o mal, e se algum dos personagens são conhecidos por terem cometido atos de natureza moral duvidosa, Ontharr Frume será pressionado a não dar suporte ao grupo. Os membros da ordem buscarão provas de que o grupo é justo ou tenha orientação divina, pois apenas com a

benção de Torm e outros deuses que Tiamat pode ser derrotada.

Assim como as boas ações devem ser praticadas na luz para que todos possam ver, o mal deve ser evitado e destruído a todo custo. Os membros da ordem podem ser conquistados por atos heróicos e justos, mas eles se voltarão contra personagens que cooperam com ou toleram o mal. A ordem pode ser melhor influenciada por ações que demonstram heroísmo e providência divina - unindo os dragões metálicos para lutar contra a prole de Tiamat, por exemplo. Matar um Orador da Anciã também servirá bem para o grupo, enquanto capturar e entregar tal vilão à justiça os elevará ainda mais na visão da ordem.

A dedicação de Ontharr Frame à justiça heróica cria uma forte conexão entre ele e o paladino Sir Isteval. No entanto, Ontharr tem dificuldade em reconciliar o heróico Isteval da lenda com a figura diplomática e aposentada do Conselho de Águas Profundas. É incompreensível para ele por que Sir Isteval não quer ir ele próprio para o campo neste grandioso conflito.

O ENCLAVE ESMERALDA

O Enclave Esmeralda é dedicado a manter o equilíbrio na ordem natural e combater as forças que ameaçam esse equilíbrio. Os membros do enclave vivem na natureza ou em pequenas comunidades, e a ordem não tem quase nenhum representante nas cidades. Eles não são opostos à civilização, no entanto. Pelo contrário, eles procuram evitar que a civilização e a natureza se prejudiquem uns aos outros. Aqueles que servem ao Enclave Esmeralda são mestres da sobrevivência e vivem fora da terra, de navegar pelo mundo selvagem e de ler os sinais que indicam o tempo que se aproxima, a passagem das criaturas e o bem-estar geral do mundo natural.

O plano de Severin de liberar Tiamat dos Nove Infernos representa uma grave ameaça à ordem natural. O reinado da Rainha do Dragão e a ascendência dos dragões cromáticos desencadeariam uma catástrofe continental que o Enclave Esmeralda não pode permitir.

USANDO O ENCLAVE ESMERALDA

Os membros do Enclave Esmeralda operam sozinhos ou em pequenos grupos. Seu foco principal são os lugares onde o mundo natural e a civilização intersecta, pois lá é onde a ordem natural é mais facilmente perturbada. Humanóides e monstros podem se tornar uma ameaça à natureza quando são jogados fora de equilíbrio com seu ambiente ou seu papel no mundo.

Sempre que os personagens estão viajando pelo mundo selvagem - e especialmente se eles se metem em problemas em uma área remota - eles podem encontrar agentes do Enclave Esmeralda. Se os aventureiros precisam de alguém para guiá-los com segurança através de uma cordilheira ou levá-los através de uma cordilheira ou levá-los através de trilhas, florestas infestadas de



monstros, não há escolha melhor do que um membro da ordem.

Druidas, rangers e bárbaros compõem a maior parte do Enclave Esmeralda, mas qualquer personagem com uma forte afinidade com a natureza pode encontrar um lugar na ordem.

DELLAN WINTERHOUND

Neutro e bom homem meio elfo patrulheiro

Ideais: Balança, vida ("Em todos os bons corações há um ponto de escuridão, e em toda tragédia há um raio de luz.")

Traços de Personalidade: Quieto

Recursos Oferecidos: Druidas, entes, e licantropos de alinhamento Bom e Neutro.

Delaan chegou ao Conselho de Águas Profundas como o único representante do Enclave Esmeralda. Mesmo seu companheiro regular, um lobo invernal chamado Loska, permaneceu em patrulha fora da cidade. Delaan gasta muito de seu tempo vagando pelas florestas do norte, e embora visite seus amigos em Nesmé uma vez por ano, de outra maneira ele prefere ficar longe das grandes cidades. Ele está claramente desconfortável em Águas Profundas.

Não há dúvida de que Tiamat deve ser detida, mas o Enclave Esmeralda quer ver o mundo restaurado à ordem. Isso às vezes significa tomar um meio termo em batalhas entre o bem e o mal. Delaan está agudamente ciente da destruição que acompanha as atividades recentes do Culto do Dragão. Ele sabe que o culto deve ser destruído por perturbar o equilíbrio da natureza, e ele sabe que muitos dragões que apoiam o culto morrerão antes do fim. Ele preferiria não matar desnecessariamente, no entanto.

Delaan é inicialmente reservado em seu suporte para com o grupo. Para ganhar seu respeito, os personagens devem reconhecer que sua batalha não é apenas salvar a civilização, mas preservar a ordem natural. Ele, portanto, objeta a muitas ações que os personagens bons ou neutros podem não pensar duas vezes - incluindo a destruição de ovos de dragão cromáticos e outros atos que ameaçam o ciclo natural.

O amigo e mentor mais velho de Delaan é um grande ente chamado Turlang que reside na Floresta Alta. Com o apoio de Delaan, muitos entes vão de juntar à causa contra Tiamat.

A ALIANÇA DOS LORDES

"A Aliança dos Lordes" não é uma metáfora. Esta organização foi criada e é liderada por líderes e nobres de toda Faerûn. Embora muitos de seus membros tenham objetivos conflitantes e rivalidades de longa data fora da aliança, eles se unem em face de eventos que são muito grandes para qualquer um deles para lidar por conta própria. Os governantes de Águas Profundas, Lua Argêntea, Portão de Baldur, e outras cidades, famílias e casas comerciais da Costa da Espada talvez nunca deixassem de lado suas diferenças, mas podem se unir quando a sobrevivência de todos depende disso.



A Aliança dos Senhores representa os mais ricos interesses e os mais poderosos exércitos da Costa da Espada. A ordem controla a riqueza que pode contratar mercenários, assegurar a lealdade de príncipes vacilantes e possivelmente até subornar alguns dragões cromáticos para mudar de lado ou romper com a causa de Tiamat. Com a ajuda da aliança contra o Culto do Dragão, a vitória da Rainha do Dragão pode ser garantida.

USANDO A ALIANÇA DOS LORDES

Mesmo enquanto estão trabalhando juntos, os membros da Aliança dos Lordes estão sempre promovendo seus próprios interesses. Todo mundo sabe e espera - é um fato de lidar com a aliança. Isso não significa que os membros das cidades não cooperam e se ajudam uns aos outros em tempos de crise. Mas se uma crise rearranja a estrutura de poder da Costa da Espada, todos os jogadores envolvidos esperam que a nova ordem os deixe melhor. Para que qualquer um possa se mover para cima, alguma outra pessoa deve se mover para baixo.

Sempre que uma campanha militar está em andamento, a Aliança dos Lordes provavelmente estará no comando. Mesmo se não estiver, os representantes da aliança estarão presentes para observar e aconselhar. Se os personagens se encontram em problemas legais e políticos, um conselheiro pode acabar ajudando o grupo com um mandado de perdão.

Guerreiros e feiticeiros são a maioria na Aliança dos Lordes, mas a ordem possui qualquer outra classe que se sinta em casa em terras civilizadas. Bárbaros, patrulheiros e druidas raramente estão envolvidos com esta facção, o que às vezes leva a tensas relações com o Enclave Esmeralda.

NO CONSELHO

Como a Aliança dos Lordes é uma confederação, a ordem envia sete delegados ao Conselho de Águas Profundas, cada um representando efetivamente sua própria facção. Seu caráter diverso, motivações e obrigações garantem que eles não estão de acordo sobre a atual ameaça que enfrenta Faerûn. Além disso, a posição de certos delegados muda de uma reunião em reunião.

Embora não seja necessário que todos os delegados apoiem os aventureiros, sem pelo menos algum suporte da Aliança dos Lordes, não há praticamente forma alguma do grupo reunir forças suficientes para ganhar o dia.

LADY LAERAL SILVERHAND

Caótico e bom mulher humana maga

Ideais: Criatividade, respeito (“Nós não podemos parar o que não entendemos.”)

Traços de Personalidade: Quieta, curiosa

Recursos Fornecidos: Exército de Águas Profundas e recrutamento de tropas

Lady Laeral está presente a partir do segundo conselho, momento em que ela se torna a Lorde Desmascarada de Águas Profundas. Ela é uma das sete irmãs - lendárias - quase imortais figuras conhecidas por ter sido abençoado por Mystra. (Alguns até dizem que elas são as filhas da deusa.) Sua capacidade de conjuração é impressionante, mas está começando a diminuir, já que ela se concentra mais no poder político do que no arcano atualmente. Os Lordes Mascarados de Águas Profundas escolhem-na como a sucessora de Dagult Neverember

entre a primeira e a segunda sessão do Conselho de Águas Profundas, tornando-a líder da Aliança dos Lordes.

Laeral Silverhand traz séculos de experiência de liderança e uma impressionante reputação para as negociações. Uma diplomata consumada, ela pode manejar palavras que ferem ou aliviam com igual facilidade. Como a Lorde Desmascarada de Águas Profundas, ela mantém grande influência com todos os delegados, exceto Dagult Neverember, que acredita que ela projetou sua remoção da posição de Lorde Desmascarado.

A principal preocupação de Laeral é manter todas as organizações na mesa de negociações e garantir que ações concretas resultem das discussões de cada conselho. No entanto, ela está cautelosa em reunir tropas para a batalha. Não lhe é estranho os horrores da guerra, ela está profundamente ciente de que as terras representadas pela Aliança dos Lordes precisam de seus soldados para a proteção de seu próprio povo. Somente quando convencida de que o Culto do Dragão realmente pode obter sucesso em trazer Tiamat de volta é que ela ficará convencida e mudará de idéia. No entanto, ela não confia nos aventureiros com a liderança, a menos que seus atos no campo e na mesa de negociação tenham a impressionado.

Se os aventureiros influenciarem Laeral a tomar seu lado, ela fala muito bem do grupo durante os períodos entre as sessões do conselho. Ter o suporte da líder da Aliança dos Lordes aumenta a estatura do grupo diante aos olhos de todas as outras facções, concedendo bônus adicionais. Veja o episódio “Conselho de Águas Profundas” e a Ficha de Pontuação do Conselho (apêndice C) para mais informações.

LORDE DAGULT NEVEREMBER

Leal e neutro homem humano guerreiro

Ideais: Moderação, responsabilidade (“O povo precisa de líderes fortes para protegê-los - e para fazer o que precisa ser feito até quando é desagradável.”)

Traços de Personalidade: Honesto

Recursos Fornecidos: Recrutamento de tropas de Inverno Remoto, além de, mercenários de todo o mundo Lord Neverember possui muitos títulos e veste várias coroas.

Durante o primeiro conselho, ele é o Lorde Desmascarado de Águas Profundas, o Lorde Protetor de Inverno Velado, e líder da Aliança dos Lordes. Ele aparenta ser uma figura tão impressionantemente intitulada: alto, ombros largos, com uma barba espessa, uma juba selvagem de cabelo e uma personalidade forte. Raramente visto sem sua mão em torno de um copo de uma forte bebida, ele é um mestre manipulador e olha e se comporta como um rei deveria.

Forte e decisivo, Dagult atua sempre para o bem de seus súditos e reino - e ao fazê-lo, tem consistentemente construído seu próprio poder e riqueza. Infelizmente para ele, os Lordes Mascarados de Águas Profundas escolheram recentemente para substituí-lo como Lorde Desmascarado. Laeral Silverhand, sua sucessora, reivindicou seu título durante a segunda reunião do conselho.

Dagult exige ordem e disciplina, mas ele é pragmático e orientado por resultados acima de tudo. Ele sabe que nada vem sem esforço, e sacrifícios devem ser feitos quando necessário. Incansável em suas ações, ele nunca pára até que ele tenha atingido seus objetivos. Ele usará todos os meios à sua disposição, desde que esses meios sejam legalmente justificáveis - mesmo quando tal

justificação deve ser “redescoberta” por leis à muito esquecidas ou ignoradas.

Na primeira reunião do conselho, os recursos de Lorde Dagult foram espalhados entre os investimentos maciços que ele fez na reconstrução de Inverno Remoto e na manutenção do domínio em Águas Profundas. Ele apoia firmemente os membros da Aliança dos Lordes que agregam recursos, porque teme que nenhum de seus investimentos possa sobreviver à catástrofe que vem sem dar assistência. Isto muda com a segunda sessão do conselho. Mas perdendo Águas Profundas permite ele consolidar suas forças, Dagult ressentido de Laeral por tomar seu título. Ele evita deixar seus sentimentos nublar seu julgamento, no entanto, ele pretende mostrar que ele é um líder mais adequado, apoiando os aventureiros e assumindo um papel de liderança firme no conselho.

EMBAIXADOR CONNERAD BRAWNAVIL

Leal e bom homem anão guerreiro

Ideais: Honra, respeito (“Um machado firme, uma mão forte para segurá-lo, e uma luta direta é tudo que precisamos para os anões acabarem com esse pequeno problema.”)

Traços de Personalidade: Cabeça quente, desconfiado

Recursos Fornecidos: Anões soldados, forja armamentista e armas de cerco

Filho de Banak Brawnnavil e ex-rei dos Salões de Mithril, Connerad tem feito sua longa jornada dos Salões de Mithril para atuar como delegado da Aliança dos Lordes para os anões do Norte, incluindo Cidadela Adbar e Cidadela Felbarr.

Mesmo que Connerad odeie dragões, demônios e cultistas, ele é tão teimoso como uma mula sobre empunhando suas tropas em qualquer lugar, e protegendo sua pátria.

Os reinos anões no Norte perderam muitas pessoas nos últimos anos, e os anões remanescentes estão lutando para reter terras ancestrais recentemente recuperadas. Ele conhece os aventureiros apenas pela reputação e deseja uma prova tangível de que eles têm a coragem e a inteligência de liderar soldados e anões antes de assumir um compromisso sério. Como Ontharr Frume da Ordem da Manopla, Connerad responde bem a demonstrações audaciosas de heroísmo. No entanto, ele fica pessoalmente e profundamente insultado por qualquer ligeira tentativa de intrusões contra os anões pelos personagens em seus assuntos. Suas reações às façanhas dos aventureiros determinam como ele vota no quarto conselho.

MARECHAL ULDER RAVENGARD

Leal e neutro homem humano guerreiro

Ideais: Responsabilidade, glória (“Estou confiado à proteger milhares de vidas, e não vou trair essa confiança, não importa quais são os meus desejos pessoais.”)

Traços de Personalidade: Honesto

Recursos Fornecidos: Guerreiros Punho Flamejante e mentores especialistas no treinamento das tropas.

Ulder Ravengard é o líder dos Punhos Flamejantes - o poder militar de Portão de Baldur. Ele tem a maior perspicácia marcial comparado a qualquer pessoa no conselho (e provavelmente em toda a Aliança dos Lordes). Ele também pode reunir mais soldados do que qualquer outro delegado, e ele não é tímido em demonstrar isso. Em sua posição ele está à frente do conselho de guerra e

a frente do campo de batalha - mas ele vai tomar esse lugar apenas se o grupo se provar digno de sua confiança.

Ravengard é um guerreiro severo dedicado à disciplina e aos resultados. Tendo crescido através das fileiras dos Punhos Flamejantes pelo poder de sua lâmina e pela sagacidade de sua inteligência, às vezes ele não demonstra sofisticação e tato, mas ele possui um comprometimento inabalável com a lei. Se sente mais confortável em trabalhar com soldados do que com aventureiros, Ravengard está acostumado a dar ordens e a obtê-las sendo obedecidas sem o menor questionamento.

Embora a Portão de Baldur ainda esteja se recuperando dos estragos causados pela ressurreição dentro da cidade de Bhaal, o deus do assassinato, a metrópole continua sendo uma das cidades mais populosas, ricas e poderosas de Faerûn. Ravengard reconhece seu dever de proteger a cidade acima de tudo, e as reservas cansadas dos Punhos Flamejantes são desesperadamente necessárias para a reconstrução e policiamento. No entanto, ele adoraria ver os Punhos Flamejantes assumirem um papel de liderança na luta contra o Culto do Dragão, se apenas for para dar aos defensores do Portão de Baldur uma estatura digna da maior cidade de Faerûn. Esta oportunidade de glória torna Ravengard receptivo às propostas dos aventureiros, desde que seus planos e decisões se mostrarem promissores diante da estabilidade e disciplina.

REI MELANDRACH

Neutro homem elfo silvestre guerreiro/druída

Ideais: Equilíbrio, nacionalista (“Nós elfos fomos uma vez a maior civilização na graciosa Faerûn, e meu povo são herdeiros desta história. Eu não vou despedir nossa força minguante.”)

Traços de Personalidade: Quietos, arrogante

Recursos Fornecidos: Cavaleiros élficos sobrenaturais

O rei da Floresta Nebulosa é o delegado dos elfos para ambas Floresta Nebulosa e Floresta Alta. Considerando que seus filhos Alagarthas e Neronvain sempre se precipitaram de cabeça em seus próprios interesses, Melandrach é mais circunspecto. Ele liderou os elfos da Floresta Nebulosa desde antes da maioria de sua espécie abandonou suas terras em retirada. Apesar dos anos de discussão e meditação que o precederam, Melandrach considerou a retirada uma decisão imprudente, e ele é compreensivelmente hesitante em se comprometer com qualquer curso súbito de ação.

Durante as reuniões do conselho, Melandrach constantemente argumenta por cautela e mais informações, e nada que os aventureiros digam parecem fazer qualquer diferença. Isso muda quando se revela que seu filho perdido Neronvain transformou-se em um Orador da Anciã verde do Culto do Dragão.

TAERN FEITIÇEIRO DO TROVÃO HORNBLADE

Leal e bom homem humano mago

Ideais: Lógico, bem maior (“Riscos calculados são necessários para ganhar essa guerra, e é improvável que alguém saia ileso.”)

Traços de Personalidade: Tedioso, curioso

Recursos Fornecidos: O exército de Lua Argêntea (os cavaleiros em prata) e as tropas conscritas de Lua Argêntea

Taern Hornblade viveu uma vida sobrenaturalmente longa consumindo poções de longevidade. O mago liderou Lua Argêntea por muitos anos como alto mago, mas

acabou cedendo controle a Methrammar, líder do exército da cidade e filho de seu mais famoso governante, Alustriel. Embora Methrammar permaneça líder de Lua Argêntea e um membro da Aliança dos Lordes, ele é muito sincero e diligente para ter sucesso como diplomata. Como tal, Taern foi enviado ao Conselho de Águas Profundas em seu lugar.

Lua Argêntea tem um grande exército e muitos magos que ajudariam muito na batalha que se aproxima, mas Taern não viveu tanto tempo por agir tão radicalmente. Ele é um dos delegados mais cautelosos, sabendo que as grandes guardas de proteção de Lua Argêntea se mantiveram contra os dragões antes. Temendo que cometer soldados para o esforço contra o Culto do Dragão poderia deixar a cidade enfraquecida, Taern precisa saber que o grupo vai proteger todas as tropas que ele mandar para a coalizão. Como tal, ele procura reunir o máximo de informação quanto possível sobre os aventureiros e seus potenciais aliados.

SIR ISTEVAL

Leal e bom homem humano paladino

Ideais: Tradição, honra ("Contra Tiamat, ou nós nos unimos ou caímos sozinhos. Quem irá está com Cormyr?")

Traços de Personalidade: Honrado, sabio, severo

Recursos Fornecidos: O poder de Cormyr, incluindo Os Cavaleiros Dragão Púrpura e os Magos de Guerra

Sir Isteval é um ex-aventureiro e Cavaleiro dos Dragões Púrpura de Cormyr. Embora não seja um membro real da Aliança dos Lordes, ele está presente no Conselho de Águas Profundas como o representante nominal da aliança para Vau da Adaga. Esse pequeno assentamento não pode contribuir muito para o empenho em derrotar o Culto do Dragão, no entanto, e na verdade, Isteval foi enviado por Cormyr para obter informações sobre o que parece ser uma guerra eminente em sua fronteira oeste.

Isteval tem muito respeito pelos outros delegados para esconder essas informações, e garante aos presentes que suas lealdades - a Vau da Adaga, a Cormyr, à Aliança dos Lordes e a todo o bom povo - não estão com propósitos cruzados. Esta abordagem direta, no entanto, provoca um alvoroço entre os outros delegados, e os aventureiros devem tomar a frente para garantir que Isteval não seja expulso das reuniões do conselho.

Um veterano matador de dragões, Isteval carrega um ferimento em sua perna que resiste à cura mágica, e ele anda com uma bengala feita a partir do osso do dragão verde responsável pela lesão. O paladino pode ser uma fonte útil de conhecimento dracônico, mas seu conselho está sempre guardado. Ele vê sua enfermidade como uma lembrança de seu deus Lathander referente aos perigos de sua arrogância. Como convém aos ensinamentos de seu deus, Isteval escolheu tratar seu ferimento como uma razão para encorajar o heroísmo nos outros enquanto sua própria lenda se desvanece. Ainda assim, em momentos como este, quando o mundo precisa de heróis, ele não gosta de ser lembrado, preferindo assistir a luta do lado de fora.

Isteval acredita em heróis como a faísca que pode inflamar as chamas da justiça nos outros e a luz que persegue as mal nas trevas. Ver esta centelha nos aventureiros faz o paladino um dos mais fortes aliados do grupo no Conselho de Águas Profundas, desde que eles continuem perseguindo um caminho certo.

Sir Isteval tem muito em comum com Ontharr Frume da Ordem da Manopla. Os dois são aliados potenciais em todas as coisas, o que preocupa bastante alguns dos outros membros da Aliança dos Lordes.

OZ ZHENTARIM

Os Zhentarim - também conhecidos como Rede Negra - são uma afiliação de mercadores livres, mercenários e malfeitores. Pessoas comuns conhecem os Zhentarim como as pessoas certas a falar quando você precisa dos melhores guarda costas ou mercenários que o dinheiro possa comprar. E se a carga é misteriosa ou a causa pela qual você está lutando é questionável ou mesmo injusta, os Zhentarim não se importam.

Afiliação com os Zhentarim pode ser rentável para mercenários, ladrões e assassinos de todo tipo. É plausível que aventureiros em sua campanha possam se tornar membros da organização - mas, como a maioria dos moradores de Faerûn, eles não conhecerão toda a extensão dos planos e objetivos dos Zhentarim.

Desconhecido para muitos, o coração dos Zhentarim é uma cabala de líderes malignos e algumas vezes monstruosos que procuram estender o alcance encharcado de sangue da Rede Negra em cada assassinato, mercado negro ou negócios ilegais que acontecem em Faerûn. As conexões criminais da ordem entram em cada grande cidade e na guilda dos ladrões nas Terras do Coração Ocidental e ao longo da Costa da Espada. Onde quer que a cunhagem de uma cidade seja desastrosamente minada pela falsificação, onde quer que um negócio ascendente e futuro seja executado sobre seus competidores estabelecidos e onde quer que uma briga política se torne uma intimidação generalizada, é uma aposta segura que os Zhentarim estão envolvidos.

No entanto, engajar-se na corrupção com um objetivo final e querer ver Tiamat ascendente são duas coisas diferentes. Os Zhentarim não têm ilusões sobre o que o retorno da Rainha do Dragão significaria para seus planos. Querendo governar secretamente o mundo das sombras por si mesmos, os líderes da Rede Negra não têm nenhum desejo de se tornarem agentes ou serviços de missões para algum deus desprezível e suas côrtes de dragões.

Esse ponto de vista torna os Zhentarim, interessante na lista de possíveis aliados dos personagens. Em circunstâncias normais, os Harpistas, a Aliança dos Lordes, a Ordem da Manopla e o Enclave Esmeralda evitariam os laços com a Rede Negra - e possivelmente prenderiam seus emissários. No entanto, a crise criada pelo Culto do Dragão é sem precedentes. Todos os recursos que podem ser reunidos serão necessários no confronto final contra o culto e a rede de espões, assassinos e exércitos mercenários dos Zhentarim não pode ser ignorada.

Mesmo com o destino do mundo e o próprio futuro dos Zhentarim estar sobre a balança, a ordem exige pagamento pelos serviços - e onde a necessidade e o risco são maiores, o pagamento deve ser igualmente recompensado. Esta atitude mercenária não se enquadra bem com a Aliança dos Lordes, no entanto, e eles são o



único grupo com os recursos para pagar o preço da Rede Negra. Os heróis podem tentar influenciar as opiniões das outras facções - e ter uma chance de comprar a fidelidade Zhentarim e isto é abordado em maior detalhe no episódio 7.

No final, muito está em jogo para ficar de fora da luta dessa batalha, e os Zhentarim contribuirão contra o culto, independentemente se seu preço será pago. No entanto, se as outras facções quiserem que os Zhentarim lutem essa guerra contra o culto, vai custar-lhes. Se os Zhentarim lutarem por conta própria, eles atacam quando e como eles escolherem.

Pelo menos uma missão da Rede Negra é realizada independentemente do pagamento. Sem o conhecimento de alguém fora dos Zhentarim, um de seus agentes infiltrou o culto e se aproxima o suficiente do Orador Varram para roubar a *Máscara de Dragão Branco*. Este roubo desencadeia uma sequência de eventos que culmina na parte de Varram do episódio “Morte aos Oradores da Anciã”.

USANDO OS ZHENTARIM

Agentes de Rede Negra são úteis PdMs que você pode introduzir em momentos apropriados durante a aventura. Personagens que jogaram o *Tesouro da Rainha Dragão* já conheceram um membro da Rede Negra - a gnomo mulher Jamna Gleamsilver. Se os personagens precisam de informações ou equipamentos que não possam obter de outra forma, procurar ou ser abordado por um agente Zhentarim é uma maneira fácil para você conseguir.

Um típico agente da Rede Negra é um aventureiro altamente capaz sem escrúpulos. Alguns Zhentarim têm companheiros serpentes aladas que carregam mensagens em pergaminhos enquanto voam, permitindo que os agentes mantenham contato uns com os outros.

Embora os Zhentarim como um todo, se oponham aos planos do culto, nem todos na Rede Negra compartilham esse sentimento. Vários agentes Zhentarim acreditam que a vitória do culto é inevitável, e que ao se oporem ao culto, os Zhentarim correm o risco de perder tudo. Se os eventos estão indo muito suaves para os heróis, você pode introduzir alguns agentes da Rede Negra desonestos para acabar com os planos dos personagens no pior momento possível.

RIAN NIGHTSHADE

Leal e mal mulher tiefling bruxa

Ideais: Lógica, ambição (“Tenho certeza que podemos chegar a um acordo a favor de todos. Mas se não, nós temos outras formas de lidar com o problema.”)

Traços de Personalidade: Educada, negociadora, sem piedade

Recursos Fornecidos: Assassinos e Mercenários

Rian é uma membro dos Zhentarim e enviada da Rede Negra durante o terceiro Conselho de Águas Profundas. Ela está sentada à mesa como conselheira especial de Lord Neverember, e sua filiação com os Zhentarim não será mencionada. No entanto, nem ela nem Lord Neverember tentam negar ou ocultar essa afiliação se os personagens questionam por que Rian está presente.

A Rede Negra apoia todos os planos que aumentam a probabilidade de derrotar o culto. Todas as alianças são boas, assim como os resultados que se somam aos recursos estratégicos do conselho. Rian não tem nenhum

interesse particular na moralidade, e os atos negros não têm nenhum impacto em sua atitude em direção ao grupo. Ela desaprova o fato de deixar qualquer Orador vivo, embora, temendo o poder de tais figuras tão perigosas e questionando a chance de sucesso para tentativas de interrogá-los. Ela favorece a execução discreta, o interrogatório do cadáver com rituais apropriados e a destruição do corpo para prevenir a ressurreição.

A Rede Negra permanece sem comprometimento até o conselho final quando as promessas são feitas. Se o grupo ganhou o respeito do Zhentarim, eles fornecem seus serviços apenas a um custo menor. No entanto, essa ação quase certamente aliena a maioria das outras facções em relação ao grupo. Ao contrário das outras facções, a lealdade do Zhentarim pode ser comprada independentemente de seu respeito pelos personagens, se o grupo puder negociar termos a serem pagos pelas outras facções.

DRAGÕES METÁLICOS

Os dragões benignos de Faerûn ouvem o chamado do *Draakhorn* e sabem o que ele significa. Com o destino do mundo sobre uma balança, os dragões bons vão tomar posição para se opor ao retorno de Tiamat. No entanto, resta saber se o farão em conjunto com as facções humanóides da Costa da Espada, ou se eles atacam por conta própria, sem pensar nem se preocupar com o destino das raças menores.

USANDO DRAGÕES METÁLICOS

Os dragões metálicos irão atacar os cultistas no Poço dos Dragões, mas eles são muito mais eficazes se seus ataques são coordenados como parte do plano geral de batalha. Além disso, se eles podem ser trazidos para a aliança representada pelo Conselho de Águas Profundas, eles podem ajudar a defender os territórios humanóides dos ataques devastadores do culto. Isto é abordado em maior detalhe no episódio 6.

GIGANTES

Embora muitos gigantes tenham jogado muito com o Culto do Dragão, a maioria se lembra do antigo dragão-gigante guerras com amargura e ódio. Contos de feudos, sangrias e morte alimentam o ódio dos gigantes de dragões, mas as corridas gigantes são seus próprios mestres. Como tal, eles não cooperam facilmente com as pequenas raças. Mesmo quando os bons gigantes vêm a necessidade e a sabedoria de unir forças com os povos menores, eles muitas vezes resistem à idéia por orgulho até que alguém ou algo possa comandar seu respeito.

USANDO GIGANTES

Voce pode usar PdMs para engajar os gigantes em uma aliança contra o Culto do Dragão (muito provavelmente por membros dos Harpistas ou o Enclave Esmeralda). Se os personagens completaram o *Tesouro da Rainha Dragão* em posse do Castelo Ponta Celeste, oferecendo para devolvê-lo para os gigantes (ou nos bastidores ou em um episódio a parte de sua própria criação) é certo para garantir o seu apoio das facções contra o Culto Do Dragão. A presença de gigantes no confronto final será uma enorme vantagem para as forças que lutam contra o culto.



EPISÓDIO 1: O CONSELHO DE AGUAS PROFUNDAS

A *Ascensão de Tiamat* começa imediatamente após a Conclusão do *Tesouro da Rainha Dragão*, e assume que os personagens retornaram para Águas Profundas passada aquela aventura. Enquanto estão na cidade, os aventureiros são convocados para a Primeira reunião do Conselho de Águas Profundas. Enquanto na reunião, eles ouvem o som dos antigos *Draakhorn* que anunciam a próxima etapa das tramas do Culto do Dragão. (Veja apêndice B para mais informações sobre O *Draakhorn*, mas não deixe de guardar essa informação até que os personagens tenham jogado o episódio “O Mar do Gelo em Movimento.”)

COMEÇANDO A AVENTURA

A *Ascensão de Tiamat* começa em Água profundas. Se você jogou o *Tesouro da Rainha Dragão*, os personagens podem já ter feito o seu caminho de volta para a Cidade dos Esplendores depois que o Castelo Ponta Caleste caiu no final daquela primeira aventura. Se você não jogou O Tesouro da Rainha Dragão, se o Castelo Ponta Celeste não caiu, ou se os personagens estiverem em algum lugar diferente de Águas Profundas depois disso, você precisa levar o grupo de volta para Águas Profundas para esta aventura.

É bastante fácil simplesmente dizer aos jogadores que seus personagens estão de volta a Águas Profundas. No entanto, se você suspeitar que o seu grupo não vai

achar isso satisfatório, você pode evitar jogar uma longa viagem por terra fazendo uso do seguinte cenário.

Onde quer que os personagens estejam quando esta sessão começar, um corvo voa até eles. O pássaro é parte de uma retransmissão de mensageiro animal enviado pelos aliados de Leosin Erlanthar no Enclave Esmeralda.

O corvo pousa uma dúzia de passos de você, então se aproxima corajosamente, mais perto, se vê um pacote plano envolto em óleo amarrado a sua barriga. Olha-os enigmaticamente por alguns momentos, então fala, em uma voz familiar. “Leosin Erlanthar envia seus mais cordiais Parabéns! Por favor use o presente que esta ave traz para me encontre em Águas Profundas o mais rápido possível.”

O pássaro espera pacientemente enquanto o pacote de couro é removido do arnês. O pacote contém um cuidadosamente dobrado *pergaminho de teleporte* e a chave de acesso de um círculo de teleporte permanente em Águas Profundas. O círculo pode estar em um templo, em um prédio do governo ou outro local de sua escolha. Se o grupo possuir mais de seis personagens, o pacote contém dois pergaminhos. Se nenhum dos personagens puder usar um *pergaminho de teleporte*, eles precisam procurar um PdMs que possa. Apenas não deixe isso muito difícil.

VOLTANDO À AGUAS PROFUNDAS

As facções mais poderosas da Costa da Espada reconhecem o significado do possível retorno de Tiamat, e estão dispostas a cooperar umas com as outras para impedi-lo. A confiança não vem facilmente para estes grupos dispersos. Mas mesmo para ordens e organizações que tiveram conflitos no passado, o conceito “inimigo do meu inimigo” é facilmente compreendido.

Para coordenar os seus esforços contra o Culto do Dragão, as facções enviaram importantes delegados para reuniões secretas em Águas Profundas. Se os aventureiros jogaram anteriormente o *Tesouro da Rainha Dragão*, eles agora sabem tanto quanto qualquer um sobre as atividades do culto, e seu heroísmo despertou a atenção de poderosos líderes e lhes valeu um lugar na mesa do conselho. E se você não jogou *Tesouro da Rainha Dragão*, um outro grupo de heróis atacou o Castelo Ponta Celeste e bravamente deu suas vidas para destruir a fortaleza. Os personagens são convidados para o conselho simplesmente por causa de sua reputação como poderosos aventureiros, e o conselho espera precisar de seus serviços.

QUATRO REUNIÕES

Quando os personagens chegam em Águas Profundas, eles são recebidos pelo agente Harpista Leosin Erlanthar. O monge explica o propósito do conselho e diz aos aventureiros que se espera que eles assistam à primeira reunião - tanto para que o conselho possa agradecer-lhes por seus grandes feitos e aconselhá-los sobre o Culto do Dragão. Quatro reuniões do conselho ocorrem em pontos críticos durante toda a crise, até o último episódio da aventura no Poço dos Dragões.

Durante a **primeira reunião** do conselho, toda a Costa da Espada torna-se consciente de como os planos do Culto do Dragão estão avançando enquanto o *Draakhorn* soa. Após isso, os personagens são conduzidos ao episódio 2 ou a Varram no episódio “Morte aos Oradores da Anciã”.

Uma **segunda reunião** do conselho é convocada para apontar a atividade dracônica cada vez mais agressiva. Os personagens são convidados a investigar uma série devastadora de incursões na Floresta Nebulosa, levando a Neronvain no episódio “Morte aos Oradores da Anciã”. Os aventureiros também são abordados por um representante que deseja levar o grupo a uma reunião secreta com os dragões metálicos, levando ao episódio 6.

Uma **terceira reunião** do conselho é chamada para avaliar as conquistas feitas pelas facções aliadas contra o Culto do Dragão. O grupo é chamado a investigar duas pistas que podem conceder ainda mais vantagem sobre o culto - uma oferta de um cultista renegado para entregar uma das máscaras de dragão, no episódio 7, e uma tentativa de enfraquecer os Magos Vermelhos em exílio no episódio 8.

Na **quarta reunião** do conselho de Águas Profundas, os aventureiros descobrem que as tramas do Culto do Dragão e dos Magos Vermelhos estão se aproximando de seu resultado. As forças das várias facções devem reunir-se em preparação para o assalto ao Poço dos Dragões.

Durante cada novo conselho, as várias facções medem as ações e realizações do grupo, comparando essas ações com suas próprias metas. Personagens que busquem cumprir os objetivos de uma facção vão encontrar essa facção disposta a prometer mais recursos para

a luta contra o culto. No entanto, ganhar a fidelidade de uma facção pode levar à desconfiança de outras. Os aventureiros devem encontrar um equilíbrio cuidadoso no seu apelo aos delegados para reunir a força mais forte possível para enfrentar Tiamat.

Embora não seja ideal para todos os participantes, o Palácio dos Lordes em Águas Profundas é o local designado para reuniões do conselho. A facção da Aliança dos Lordes enviou o maior número de delegados, e os delegados preferem um lugar de encontro civilizado.

CONSEGUINDO ALIADOS

Embora cada facção forneça algumas tropas e recursos para o confronto final com as forças de Tiamat, a extensão de seu apoio - e quanto efeito o apoio terá - depende do respeito que os aventureiros conquistaram em cada um dos grupos por suas ações. Antes de se comprometer irrevogavelmente a luta, uma facção deve ser convencida de que o culto apresenta um perigo que ultrapassa todos os outros - e que os aventureiros são os heróis certos para liderarem essa luta. Além disso, o que é digno de respeito em uma facção pode significar perder o respeito de outra.

Quando os aventureiros completarem com êxito episódios da aventura, você registra como eles ganham ou perdem respeito de cada facção em Pontuação do Conselho (apêndice C). Consulte “Registrando as Sessões”, abaixo, para obter mais informações.

PRINCIPAIS DELEGADOS

A maioria das facções enviou uma delegação ao conselho de Águas Profundas constituído por várias pessoas importantes e seus assessores. Em geral, apenas os líderes de cada delegação estão presentes nas reuniões do conselho frequentadas pelos aventureiros. No entanto, não importa como delegados individuais possam reagir às ações dos personagens, eles também darão atenção às palavras de seus conselheiros que não estão presentes nas reuniões do conselho. Feitos valentes e heroicos que os líderes individuais podem aprovar podem não ser encorajados por uma facção como um todo se essas ações não se alinham com a ordem da facção.

REUNIÕES DO CONSELHO

O formato das quatro reuniões do conselho como descrito abaixo segue o fluxo da aventura como estabelecido na seção “Visão Geral”. Se os eventos se desenrolarem de forma diferente em sua campanha, ajuste as reuniões e seus eventos. Para cada reunião do conselho, uma breve justificativa para as diferentes atitudes das facções é fornecida. Mais informações sobre as facções e seus delegados são fornecidas em “Aliados” na Introdução.

Cada reunião do conselho discute episódios destinados a serem jogados como resultado dessa reunião, e a sequência de episódios anteriores cujo resultado é apresentado nessa reunião. Em todos os casos, veja os episódios específicos para obter detalhes completos.

Dois eventos preliminares ajudam a criar a primeira reunião do conselho: notícias do assassinato de Arthagast Ulbrinter, um dos Senhores Mascarados de Águas Profundas, e o som do *Draakhorn*.

MORTE DO LORDE MASCARADO

Embora a liderança do Culto do Dragão não tenha percebido, um dos principais eventos na luta para frustrar os planos de Severin foi o assassinato realizado pelo culto de Arthagast Ulbrinter, um Senhor Mascarado de Águas Profundas, e marido de Remi Haventree dos Harpistas. Notícias do recente assassinato de Arthagast espalharam-se pela Costa da Espada, e concentrou a oposição ao culto em Águas Profundas. Em seu sofrimento, Remi Haventree jurou destruir o culto e a ameaça que representam à Costa da Espada. Ela tem sido fundamental para reunir as facções no conselho de Águas Profundas, estabelecendo o potencial para as alianças que os aventureiros devem agora completar.

O SOAR DE DRAAKHORN

Pouco depois da queda ou da captura do Castelo Ponta Celeste, agentes do Culto do Dragão soam o *Draakhorn* no distante Poço dos Dragões. Uma relíquia ancestral mágica, o *Draakhorn* está sendo usado pelo culto para convocar os dragões cromáticos para sua causa profana.

Quando os personagens estão chegando em Águas Profundas, leia ou parafraseie o seguinte.

Uma mudança repentina no vento traz consigo um estranho sentimento de desconforto. A sensação é semelhante à queda na pressão do ar antes da aproximação de uma tempestade mortal, ou tremores fracos sentido de um deslizamento de terra ou terremoto ao longe. Vocês não são os únicos que notaram. A cidade ao seu redor se torna extremamente quieta de repente. Nenhum cão late, nenhum pássaro canta, até mesmo os vendedores de rua ficam em silêncio.

O silêncio dura apenas um momento antes dos sons normais de Águas Profundas retornarem para mascarar a inexplicável sensação. Se os personagens chegarem a um lugar calmo, percebem a perturbação novamente, como um ruído quase fraco de mais para ouvir. Além disso, mudanças sutis no comportamento dos animais podem ser notadas. Os cães ficam nervosos e arredios, os cavalos ficam irritadiços, os gatos se tornam mais selvagens do que usual, e os ratos se reúnem em grandes grupos. PdMs sensíveis também são afetados, ficando nervosos, temerosos e impacientes.

Durante a primeira sessão do conselho (ou mais cedo se os personagens fazem esforços para investigar o estranho fenômeno), os aventureiros são abordados por Dala Silmerhelve - uma nobre de Águas Profundas. Leia ou parafraseie o seguinte quando os personagens falam com Dala.

"O distúrbio que foi sentido através da Costa da Espada é o Draakhorn - um antigo dispositivo cujo soar alerta os dragões por toda Faerûn de que grandes eventos estão se manifestando. É impossível dizer o que o som significa, mas os dragões ouvem-no claramente e eventualmente atendem a sua chamada."

Lady Silmerhelve aprendeu isso com o bem feito secreto de sua família, um antigo dragão de bronze chamado Nymmurh. Ela sabe um pouco mais sobre o *Draakhorn*, mas espera para revelá-lo até assistir a primeira reunião

do conselho. Ela recusa-se categoricamente a dizer a fonte de seu conhecimento se perguntada. Isso faz com que Ulder Ravengard, Rei Conneerad, e Ontharr Frume fiquem intrigados, mas outros tomam o segredo como algo natural. Se Lady Silmerhelve for maltratada, pode afetar o modo como Nymmurh interage com os personagens em "O Levante dos Dragões Metálicos".

PRIMEIRA REUNIÃO

Tendo aceitado o convite para a reunião do conselho, os aventureiros são recebidos no Palácio dos Lordes. Faça a introdução da Cidade dos Esplendores e do Palácio dos Lordes, de forma detalhada ou simples, de acordo com seu estilo de campanha.

Uma vez dentro do Palácio dos Lordes, o grupo é escoltado para as câmaras secretas de Leosin Erlanthar. As galerias exteriores estão repletas de nobres envolvidos em debate acalorado, e os guardas estão vestindo fardas das Cidades do Norte.

Embora Erlanthar não seja convidado para as discussões do conselho, Remallia Haventree informou-o da ordem do dia e a razão pela qual o grupo foi convocado. Ele aconselha os personagens que, embora as facções estejam todas nominalmente empenhadas em deter o Culto do Dragão, nenhum dos delegados fez compromissos substanciais ainda.

Muita desconfiança continua a rodear as facções, e não muito é conhecido sobre a situação. Erlanthar pensa que os líderes precisam de alguém para lhes mostrar o caminho certo - heróis que irão liderar as forças da Costa da Espada com a certeza da escuridão que está por vir. Ele acredita que os aventureiros têm a chance de serem esses heróis. No entanto, ele explica que cada facção vai avaliar cada fala e ação dos personagens e examinar cada uma de suas decisões. O que agrada um grupo pode enfurecer outro, e será incrivelmente difícil fazer todos os grupos felizes.

SEQUÊNCIA: TESOURO DA RAINHA DRAGÃO

Uma vez que as apresentações tenham sido feitas, Dagult Neverember resume a situação se os aventureiros não jogaram o *Tesouro da Rainha Dragão*. Isso inclui o plano para convocar Tiamat, o aumento de incursões dracônicas lideradas pelo culto, o sistema de coleta de tesouros, o acidente ou captura do Castelo Ponta Celeste, e a importância dos Oradores da Anciã e máscaras de dragão para o culto.

Se o grupo jogou através da aventura anterior, Dagult explica que o conselho ouviu relatos de Ontharr, Leosin e outras testemunhas, mas que os delegados desejavam ouvir os heróis que estavam no centro dos eventos recentes. (Neste ponto, use Neverember para preencher também qualquer informação que os personagens não tenham descoberto em *Tesouro da Rainha do Dragão* que você considere importante).

A maioria das facções reconhece que o Castelo Ponta Celeste precisava ser parado, e eles ficariam felizes se o castelo caísse. No entanto, alguns membros da Aliança dos Lordes pensam que é inconcebível que tal recurso seja destruído, intencionalmente ou de outra forma. Estes dissidentes acreditam que teria sido melhor que os Personagens tivessem esperado reforços, então atacado para proteger o castelo (independentemente de quão irreal o plano poderia ter sido).

O destino da incubadora de dragões divide a opinião geral. A maioria dos delegados respeita a decisão de destruir o incubadora, aceitando que ter menos dragões para lidar mais tarde é uma vantagem. No entanto, os Harpistas teriam preferido que os ovos fossem mantidos como reféns para seus pais, potencialmente mantendo os dragões longe de cooperar com o culto. Dagult teria vendido os ovos valiosos para “compradores responsáveis”, então usaria o ouro para contratar mais mercenários. O Enclave Esmeralda é firmemente contra quaisquer ovos de dragão sendo destruído, acreditando que os dragões cromáticos fazem parte da ordem natural e que matar seus jovens perturba o equilíbrio dessa ordem. Taern Hornblade e Lady Laeral Silverhand acham que poderia haver uma maneira para aproveitar os ovos como resgate, mas ambos reconhecem que eles teriam sido perigosos para se manter - e até mesmo mais perigoso para se devolver.

Quando a discussão em torno dos eventos do *Tesouro da Rainha Dragão* é concluída, o conselho passa para as questões atuais. É óbvio para todos que os aventureiros têm tomado uma mão posição firme no enfrentamento desta crise, e que eles provaram o seu valor. O conselho de delegados concede aos personagens poderes de investigação de emergência e documentos que demonstre tal fato. Isso concede aos personagens acesso a recursos e locais que considerem necessários para a investigação, mas carrega consigo o ônus da supervisão do conselho. Se os aventureiros se comportarem mal ou abusarem de seus poderes, suas ações serão revistas e os poderes serão revogados.

Uma vez que os personagens receberem seus poderes, os primeiros estágios da aventura aguardam.

APRESENTANDO: VARRAM O BRANCO

Um dos primeiros atos de Remallia Haventree em sua luta contra o Culto do Dragão é incentivar os Harpistas a concentrar todos os seus recursos nas atividades do culto e seus membros mais poderosos. Esses esforços foram bem-sucedidos, e Leosin Erlanthar relata aos aventureiros os movimentos de Varram, o Orador da Anciã branco. Isso leva a “Varram o Branco”, parte do episódio “Morte aos Oradores da Anciã”.

APRESENTANDO: O MAR DO GELO EM MOVIMENTO

O som do *Draakhorn* atinge fortemente todos os líderes da Costa da Espada. Procurando mais informações sobre o artefato e seu paradeiro isso leva o grupo em uma expedição ao norte congelado, e ao episódio 2.

SEGUNDA REUNIÃO

No segundo conselho de Águas Profundas, os aventureiros, veem dois novos rostos. Lorde Neverember foi substituído como Lorde Desmascarado de Águas Profundas por Lady Laeral Silverhand, que agora se senta à frente da mesa do conselho. Dagult senta-se à direita, ao lado de uma mulher humana apresentada como Elia (veja abaixo).

Os delegados discutem os ataques aos seus domínios depois de receber o relatório dos personagens, sobre as atividades em andamento do culto e dando uma clara impressão de que a situação está ficando mais perigosa.

SEQUÊNCIA: VARRAM O BRANCO

Em resposta ao destino do Orador da Anciã Varram, os Harpistas e Taern ficam irritados se o anão foi morto sem ser interrogado, e Connerad fica irritado se ele não foi capturado e feito um exemplo em um tribunal de justiça anã. Embora a maioria esteja satisfeita com a captura de Varram, o Enclave Esmeralda não está feliz, acreditando que a captura só complica as coisas. E Varram já demonstrou vontade de corromper a ordem natural, tornando excessivo o julgamento - e potencialmente abrindo caminho para uma tentativa de resgate.

SEQUÊNCIA: O MAR DO GELO EM MOVIMENTO

A Irmandade Arcana é uma aliada poderosa, e todos estão satisfeitos se o grupo ganhar sua lealdade - com a exceção da Ordem da Manopla. Ontharr Frume sabe que a Irmandade Arcana não vigia seus membros e que tipos de conhecimento eles perseguem, e também que toleram muitos feiticeiros malignos em sua companhia. Trazer a Irmandade Arcana para a aliança não trará perda ao respeito de Frume, mas também não o gerará.

APRESENTANDO: NERONVAIN

Delaan Winterhound do Enclave Esmeralda está envolvido com investigações recentes sobre ataques de dragões na Floresta Nebulosa. Rei Melandrach deixa de lado as preocupações de Delaan, dizendo que os ataques de dragões na área pararam desde que seus elfos incrementaram suas patrulhas e fortaleceram suas posições. Descobrir a verdade levará os aventureiros de “Neronvain”, parte do episódio “Morte aos Oradores da Anciã”.

APRESENTANDO: DRAGÕES METÁLICOS, ASCENSÃO

Durante a reunião, os aventureiros são apresentados ao dragão de prata Otaaryliakkarnos, em seu disfarce humano Elia. Eles recebem um convite dos dragões para um conselho próprio, e o conselho dos delegados pede aos aventureiros para participarem. Isso os leva ao episódio 6.

TERCEIRA REUNIÃO

A terceira reunião apresenta outra nova face - o tiefling Rian Nightshade, apresentado como conselheiro do Lorde Neverember. Personagens que prestam atenção observam que alguns na reunião - incluindo Sir Isteval, Ontharr Frume e o Embaixador Brawnnavil - estão fazendo seu melhor para ignorar o delegado secreto Zhentarim, que não faz declarações a menos que sejam pedidas pelo grupo.

SEQUÊNCIA: NERONVAIN

Notícias de que os ataques de dragões na floresta élfica tenham terminado são recebidas com gratidão por todos no conselho. No entanto, O rei Melandrach responde com fúria fria a notícia da traição de seu filho Neronvain. Ele permanece hesitante em colocar elfos na linha de frente do combate, mas já não atua como um obstáculo para as negociações. Seu pragmatismo significa que ele não tem mais escrúpulos contra os aventureiros, garantindo a aliança com os Magos Vermelhos, Gigantes, ou até mesmo demônios na luta contra o Culto do Dragão - contanto que tais aliados sejam convenientemente dispostos na frente de seus elfos na batalha.

SEQUÊNCIA: DRAGÕES METÁLICOS, ASCENSÃO

Todos os delegados ficam impressionados se o grupo obtiver o apoio dos dragões metálicos, mesmo que sua própria facção seja convidada a fazer concessões. Os dragões bons são criaturas sábias e justas, e sua aceitação ao grupo eleva a posição dos aventureiros aos olhos de todos.

O rei Melandrach ficará furioso se os personagens concordarem com um pedido de desculpas pelo *Mythal da Fúria Dracônica*. Ele pede desculpas porque a honra exige, mas ele se ressentido do grupo por forçar sua mão. Connerad Brawnnavil fica de maneira semelhantemente infeliz se uma concessão foi feita em resposta as antigas incursões dracônicas entre os dragões antigos e os anões. Tais tradições salvaram muitas vidas em seus tempos, e o fato de que um dragão metálico foi ferido indica que provavelmente estava se comportando mal. Anões não tem paciência para tolerar dragões mal comportados, não importando sua cor.

Trocar partes do tesouro que o culto roubou foi a única maneira que algumas facções puderam fazer concessões. Para cada concessão que foi feita para uma troca, marque um ícone negativo (-) na seguinte ordem: Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Senhora Laeral, Ulder Ravengard, Taern Hornblade, os Harpistas, Sir Isteval e a Ordem da Manopla. O Enclave Esmeralda não é afetado por tais concessões, uma vez que a facção não foi excessivamente afetada por ataques dracônicos.

Como um efeito da maneira como os aventureiros impressionaram o conselho dracônico, agora cabe a eles alocar os dragões que comprometeram seu serviço para as facções. Dragões atribuídos a um delegado da Aliança dos Lordes são designados para proteger a capital do território do delegado. Um dragão atribuído aos Harpistas será usado para a coleta de informações. A Ordem da Manopla envia quaisquer dragões para a cidade de Elturel, enquanto o Enclave Esmeralda envia dragões para proteger o antigo ent conhecido como Vovô Árvore. O grupo também pode distribuir dragões pelas Regiões. Em tal cenário, um dragão protege uma área de 160 quilômetros de raio em torno do ponto em que foi atribuído, parando os ataques dracônicos nessa área.

APRESENTANDO: A TORRE DE XONDAL

No ápice da reunião, chega aos personagens a informação revelando que um membro sênior do Culto do Dragão busca desertar do grupo, e que o cultista está oferecendo uma máscara do dragão como parte de sua súplica por ajuda. Embora a oferta pudesse ser uma armadilha, os delegados do conselho acreditam que o risco vale a pena. O desertor está escondido em uma fortaleza conhecida como Torre de Xonthal, recentemente tomada pelo culto. Devido ao fato de uma equipe pequena ter mais chances de se infiltrar com êxito na torre do que uma força maior, os aventureiros são convidados a investigar. Isto leva ao episódio 7.

APRESENTANDO: MISSÃO EM THAY

Os Magos Vermelhos são parte integrante dos planos do culto em convocar Tiamat, mas os Magos Vermelhos aliados do Culto do Dragão são exilados sem conexão com Thay. Os Magos Vermelhos Thayanos aproximam-se do conselho de Águas Profundas pedindo um embaixador para ser enviado a Thay, onde eles devem convencer os magos mais vilipendiados em Faerûn a se juntar às forças da Costa da Espada pelo bem comum. Isso prepara o caminho para o episódio 8.

QUARTA REUNIÃO

A quarta reunião é a final entre os líderes de facções e os aventureiros. Centenas de dragões cromáticos foram avistados perto do Poço dos Dragões, e chegou a hora de atacar. No fim deste conselho, os delegados tomam suas decisões finais de apoio aos aventureiros e sua causa, se ainda não o fizeram.

SEQUÊNCIA: A TORRE DE XONDAL

Em um ponto apropriado nas reuniões do conselho, Rian Nightshade aproxima-se dos personagens e pede uma audiência particular. Ela explica sua posição como emissário dos Zhentarim, e do interesse Zhentarim nos assuntos correntes. Ela lamenta o tumulto das outras facções, afirmando que a Rede Negra está disposta a agir imediatamente e com firmeza - se o grupo puder ajudar a arranjar termos agradáveis para o apoio dos Zhentarim.

Rian declara que os Zhentarim têm um interesse na Torre de Xonthal. A propriedade da torre está em discussão pelo conselho, mas a tiefling quer lidar diretamente com os aventureiros, que têm a torre por direito de conquista. Os Zhentarim desejam adquirir o direito dos aventureiros a Torre por 50.000 peças de ouro, e Rian pode oferecer uma *poção de cura maior*, uma *poção de força do gigante do gelo* e um *pergaminho de terremoto* para fechar o acordo. Este preço poderia subir consideravelmente se o grupo negociar termos aceitáveis das outras facções para o apoio dos Zhentarim - até um adicional de 25.000 po, a sua escolha.

SEQUÊNCIA: MISSÃO EM THAY

Qualquer aliança com os Magos Vermelhos é uma bênção mista. Facções e delegados mais pragmáticos - incluindo os Harpistas, Rei Melandrach, Dagult Neverember, e Taern Hornblade - ficam impressionados com a diplomacia que tal arranjo demonstra, e sabe que independentemente das características dos Magos Vermelhos e seus próprios planos contra a Costa da Espada, neste momento são participantes ativos da coalizão. Sir Isteval, embaixador Brawnnavil e a Ordem da Manopla objetam à ideia de abertura de negociações com os Magos Vermelhos, e acreditam que os Thayanos concordariam com uma aliança somente se isso beneficiasse seus próprios planos para governar a Costa da Espada e toda Faerûn. Lady Laeral e Ulder Ravengard pensam que os Magos Vermelhos são imprevisíveis, mas necessários, acreditando que apenas sendo um fator importante é como os thayanos influenciam o resultado da batalha final.

SEQUÊNCIA: DRAGÕES METÁLICOS, ASCENSÃO

O resultado do apoio dos dragões metálicos (como atribuído na terceira reunião é contabilizado nesta quarta. Facções que não receberam ajuda dracônica sofrem terrivelmente nos ataques do culto, e alguns delegados se ressentem dos aventureiros por recusarem lhes oferecer o serviço de seus aliados dracônicos. Somente Isteval, Connerad e os Harpistas mantêm seu respeito pelos aventureiros independentemente de como os dragões foram alocados. Cormyr permanece em grande parte intocada pelo culto, cujas operações permanecem focadas na Costa da Espada. Os Harpistas não têm fortalezas, e assim sofrer menos do que outras facções.

Embaixador Brawnvanvil aprecia o valor de Guardiões dracônicos, mas suas fortalezas são profundamente subterrâneas e difíceis para o culto alcançar - e todos os anões sabem como mesmo bons dragões cobiçam gemas e ouro anão.

AVALIANDO AS REUNIÕES

Cada facção vai doar tropas e recursos para luta contra o Culto do Dragão. Contudo, para vencer a batalha é exigido o apoio total e incondicional de múltiplas facções. O resultado do Conselho de Águas Profundas é determinado na **Ficha de Pontuação do Conselho** (apêndice C), que determina quais recursos estão disponíveis para se opor ao Culto do Dragão durante o confronto final no poço dos dragões.

De alguma maneira uma facção se inclinara de determinada forma pelas ações e realizações dos aventureiros durante a aventura. Completar com sucesso um episódio da aventura resultara geralmente no apoio de múltiplas facções. No entanto, cada facção tem suas próprias prioridades, e às vezes um ato heroico que agrada a uma facção pode irritar ou decepcionar outra. Em alguns casos, uma facção pode até preferir que os personagens se envolvam em atos anti-heroicos - executando certos inimigos em vez de torná-los prisioneiros, por exemplo. Os aventureiros também podem ser vistos como favorecendo certas facções, se os aliados dragões metálicos são enviados para defender os interesses e assentamentos de uma facção em vez de outra.

Cada facção tem sua própria coluna na tabela. Eventos importantes que ocorrem durante a *Ascensão de Tiamat* são observados ao longo do lado da mesma, começando com eventos que poderiam ter ocorrido na aventura, *Tesouro da Rainha Dragão*. Se você não jogou *Tesouro da Rainha Dragão*, assume-se que os eventos marcados com um asterisco (*) ocorreram e que outros eventos não.

Um sinal de adição (+) para uma determinada facção no evento indica que a facção aprova o sucesso do resultado desse evento, e que os personagens ganham respeito por ele. Cada + conta como +1 na contagem final. Um ícone negativo (-) indica que uma facção desaprova o resultado e os personagens perdem respeito por ele. Cada - conta como -1 na contagem final. Um marcador em branco significa que a facção não considera o evento significativo ou que não há consenso dentro da facção. Alguns eventos são especiais para certas facções, e são marcados com duplo sinal de mais (+/+) ou duplo sinal de menos (-/-). Eles contam como +2 ou -2, respectivamente, na contagem.

Sempre que ocorrer um evento conforme indicado na lista, marque ou realce os ícones apropriados. Normalmente, você pode marcar todos os ícones em uma linha de uma só vez. Os ícones marcados são contados para determinar a atitude de cada facção, enquanto os ícones não marcados são ignorados.

Três linhas na tabela têm ícones que não podem ser marcados todos de uma vez. Estas são as decisões sobre quais facções recebem guardiões dragões metálicos, quais facções tiveram que fazer concessões para garantir a ajuda dos dragões metálicos, e quem toma posse da Torre de Xonthal. Somente as facções afetadas têm seus ícones marcados. Por exemplo, se o Rei Melandarch e Ulder Ravengard tivessem que fazer concessões para ganhar o apoio dos dragões metálicos, apenas suas entradas naquela linha devem ser circundadas ou destacadas.

Alguns participantes são mais fáceis de influenciar em prometer o seu total apoio, incluindo Dagult Neverember. Outros são mais difíceis, como Connerad Brawnvanvil. Além disso, garantir o apoio total de Sir Isteval ou Laeral Silverhand proporciona um respeito adicional para algumas das outras facções, uma vez que ambos os delegados sênior têm grande influência no conselho.

A tabela abrange os eventos e resultados que são susceptíveis de ocorrer ao longo da aventura. No entanto, *A Ascensão de Tiamat* é um cenário aberto, de tal forma que as decisões dos jogadores podem desencadear eventos que não são observados na tabela. Excelente diplomacia, boa interpretação de papéis e manipulação criativa de eventos que têm o potencial de impressionar ou irritar certos delegados podem ser recompensados com respeito adicional, a seu critério. Da mesma forma, se os personagens abordarem episódios em uma ordem diferente dessa lista, basta marcar os ícones para os eventos à medida que eles acontecem e, em seguida, manter o controle dos subtotais como entender.

No final de cada reunião, adicione todos os pontos positivos e negativos dessa fase da aventura e escreva o subtotal no espaço fornecido. No final da quarta reunião, adicione os subtotais. Você pode usar os subtotais como feedback para dar aos jogadores uma ideia de como as facções estão reagindo às suas façanhas e se os delegados tratam-nas com respeito, desdém ou algo entre elas.

A tabela deve ser usada apenas pelo Mestre, mas não há nada de errado em compartilhá-lo com seus jogadores se isso se adequar ao estilo do seu jogo. Se você não revelar as especificidades da tabela, transmitir os objetivos dos jogadores e aventureiros através de descrição e interpretação, fornecendo boas indicações de quão efetivamente os aventureiros estão ganhando sobre as facções.

Se o valor final de uma facção igualar ou exceder a "Pontuação Necessária para Apoio", os personagens ganharam o apoio total da facção na batalha final. Se a pontuação for inferior à pontuação necessária, essa facção apenas oferece um apoio mínimo que não vai ajudar no confronto final. Os benefícios do apoio de cada facção são determinados no episódio final, "Retorno de Tiamat".



EPISÓDIO 2: MAR DO GELO EM MOVIMENTO

Longe ao norte, além da Espinha do Mundo e mesmo além do Vale do Vento Gélido, encontra-se o Mar do Gelo em Movimento. Icebergs gigantes vagam indiferentemente através deste mar parcialmente congelado, ou são lançados se chocando uns contra os outros por meio de ventos amargamente frios, os jatos de água se transformando em fantásticas formas congeladas em torno deles. Somente as criaturas adaptadas ao frio severo podem sobreviver aqui, mas muitos animais - e até mesmo pessoas - fazem suas casas no Mar do Gelo em Movimento. Uma dessas criaturas é o dragão branco Arauthator, conhecido como “Velha Morte Branca” por aqueles que ele persegue e aterroriza. Nessa parte da aventura, a batalha dos heróis contra o culto o leva a um dos esconderijos nos icebergs de Arauthator.

O ODIADO DRAAKHORN

Cada vez que o *Draakhorn* (“Chifre de Dragão”) soa, sua chamada sobrenatural ecoa através da Costa da Espada. Dragões ouvem-o claramente, mesmo que outras criaturas ouçam apenas como um gemido indistinto quando seus arredores são tranquilos e o vento sopra apenas para o oeste. As criaturas que não conseguem ouvir o *Draakhorn* ainda podem senti-lo, como uma vibração fraca sentida subconscientemente e interpretada como uma sensação de pavor.

Os aventureiros foram apresentados ao *Draakhorn* por Dala Silmerhelve durante a primeira reunião do Conselho de Águas Profundas. Quando eles estão prontos para busca de mais informações sobre a relíquia

antiga, Dala fornece.

“O Mar do Gelo em Movimento foi a última localização conhecida do Draakhorn, ninguém pode apontar sua localização atual a partir do som, ou mesmo verificar com certeza que a relíquia ainda está no mar do norte, mas a busca deve começar lá.”

“A única pessoa que poderia nos dizer mais é um feitiçeiro tiefling chamado Maccath, a Carmesim. Ninguém vivo sabe mais sobre o Draakhorn do que ela, mas a Irmandade Arcana, da qual ela é também membro, não a viu por três anos. Ela estava investigando o Mar do Gelo em Movimento quando ela desapareceu.”

"VELHA MORTE BRANCA"

O dragão branco Arauthator assombra o Mar do Gelo em Movimento como um vento vingativo. Personificando a brutalidade e selvageria de sua espécie, Arauthator é um sólido aliado do Culto do Dragão, e pode ser considerado como certo para estar presente no Poço dos Dragões quando Tiamat fizer seu retorno triunfante dos Nove Infernos.

O covil principal de Arauthator está abaixo de um pico remoto conhecido como Montanha da Presa Solitária, mas ele mantém um número de covis menores entre os icebergs que passam com as marés sazonais no Mar do Gelo em Movimento. Um destes é conhecido como Oyaviggaton (“Ilha da Eternidade”) pelas tribos locais

conhecidas como Caçadores do Gelo, por que muitos dos inimigos de Arauthator estão congelados nas paredes de gelo escavadas no interior do Iceberg.

Além de seu tamanho, astúcia e ferocidade, Arauthator possui um poder de conjuração que o torna um inimigo particularmente perigoso. Há mais de um século, durante um dos períodos cíclicos de violência draconiana conhecida como a Fúria dos Dragões, Arauthator se juntou a uma dúzia de outros dragões para atacar a Torre Arcana em Luskan. Seu assalto derrubou a parte oeste da torre, e Arauthator foi visto escavando numerosos itens de grande importância mágica e poder, incluindo pelo menos três tomos de magias raras. A possibilidade de recuperar esses livros fez com que Maccath, a Carmesim, fosse para o Mar do Gelo em Movimento.

O covil no iceberg de Arauthator serve principalmente como uma área de reunião para ele e sua companheira, a antiga dragão branco Arveiatrace ("A Anciã Branca"). Ela está ciente das atividades do culto, mas tem relutado em unir forças com eles, e Arauthator procura uma maneira de ganhar seu comprometimento à causa. Ao mesmo tempo, Arveiatrace serviu a um mago chamado Meltharond, cujo cadáver permanece preso a uma sela nas costas do dragão. Ela nunca aceitou sua morte, e ainda fala como se ele estivesse vivo. Arauthator espera que se ele der a Arveiatrace um novo mago para servir, ela vai se recuperar de sua dor e acompanhá-lo com todo o apoio ao Culto do Dragão. Quando a orgulhosa e ambiciosa Maccath, a Carmesim, chegou à toca de Arauthator, o dragão atraiu ela com a perspectiva de se tornar a mestre e cavaleira de Arveiatrace.

MACCATH, A CARMESIM

A Irmandade Arcana é uma liga de magos com sede na cidade de Luskan na lendária Torre do Arcano. A torre é uma academia para os melhores e mais brilhantes magos de Faerûn. Somente os mais promissores são aceitos como membros da Irmandade Arcana, e apenas os membros da ordem podem estudar na Torre do Arcano.

Maccath, a Carmesim, foi uma das melhores e mais brilhantes quando viajou para a Torre do Arcano procurando admissão. Seu conhecimento sobre dragões e reliquias dracônicas já era vasto, mas ela queria saber mais sobre a magia dos dragões. Mesmo que ela recebesse o acesso ao conhecimento acumulado da Irmandade Arcana, Maccath concluiu que algumas perguntas poderiam ser respondidas apenas por dragões - e que as perguntas sobre a magia roubada da Torre do Arcano durante a última Fúria de Dragões poderia ser respondida apenas por Arauthator. Maccath embarcou em uma expedição para buscar essas respostas há três anos e não se tem ouvido falar dela desde então.

Dala Silmerhelve providencia aos personagens tudo que é conhecido sobre o destino de Maccath.

"Maccath relatou seu progresso para o Torre do Arcano por meio de magias. Seu último relatório falou em Caçadores de Gelo remando em seus barcos de pele de foca em direção a um iceberg, aplainado como um prato em toda a sua superfície, mas cercado por picos gelados. Ela tinha a intenção de seguir os Caçadores do Gelo e investigar o iceberg. Depois disso, não chegaram mais relatórios."

"As tentativas de encontrar Maccath usando vidência e outros meios mágicos localizaram apenas seu navio, à deriva e fortemente danificado. Parte da tripulação do navio foi vista morta, mas nenhum sinal da maga tiefling foi encontrado. Contudo, o covil de um dragão tão poderoso como Arauthator sem dúvida é protegido contra magia. Se Maccath estiver viva, além do conhecimento que ela pode compartilhar sobre o Draakhorn, a Irmandade Arcana seria muito grata em trazê-la de volta."

LEVANTAR VELAS

Em Águas Profundas, os personagens recebem equipamento contra o frio, incluindo sapatos para neve para a travessia dos montes de neve, e têm a passagem para o norte arranjada em um navio especialmente construído para navegar nas águas do Mar do Gelo em Movimento. *Frostskimmer* é capitaneado por um humano conhecido como Lerustah Meia-face. A metade direita de seu rosto possui uma cicatriz horrível decorrente de congelamento anos atrás no Mar do Gelo em Movimento. Ele mantém um capuz de couro desenhado em seu rosto na maioria das vezes, tanto para o calor quanto para não assustar crianças. Lerustah é um bravo explorador e um marinho habilidoso.

Frostskimmer é um navio longo com casco baixo, conduzido por uma única vela ou por remos quando necessário. A combinação de potência de vento e remo é necessária para ir em direção a um curso através do gelo cerrado. Apesar de o navio possuir quase 21 metros, ainda é leve o suficiente para ser levantado por seus quarenta tripulantes se preso no gelo. O navio está ao ar livre, mas a tripulação utilizou velas sobressalentes para criar um abrigo que afasta o vento e granizo e mantenha um pouco do calor.

O MAR DO GELO EM MOVIMENTO

A viagem até a Costa da Espada não é o foco deste episódio, então você não precisa se debruçar sobre isso em detalhes. Com ventos favoráveis, *Frostskimmer* atinge o Mar do Gelo em Movimento em poucos dias. A partir desse ponto, o navio deve abrandar e proceder com cautela.

O capitão Lerustah não tem sentimentos fortes de uma maneira ou de outra sobre se a tripulação deve puxar *Frostskimmer* para um bloco de gelo durante a noite ou passar a noite na água. Um bloco de gelo é mais confortável e oferece segurança de certas criaturas aquáticas. Em águas abertas, o navio está mais seguro de criaturas que caçam apenas no gelo, mas dormir no convés é mais frio e menos confortável do que em um abrigo de neve de fácil construção. A decisão de onde passar a noite depende dos personagens.

CAÇADORES DE GELO

Os Caçadores do Gelo são nômades que viveram no Norte muito mais do que qualquer outro homem. Curtos, de cabelos escuros, de rosto amplo e de pele castanha clara, eles se apegam a sua cultura e suas tradições de pesca e caça à baleia no Mar do Gelo em Movimento e de caça de focas, morsas e ursos polares entre os blocos de gelo. Eles viajam de trenós puxados por cães em terra e gelo, e barcos de couco com vedação, chamados khyeks ou ouyyeks através da água gelada. Eles adoram totens de animais do mundo ao seu redor, como Clever Oomio, o selo cinza, o Avô Morsa, o Grande Urso Branco e Pindalpau-pau, a Mãe Rena.

Os Caçadores do Gelo chegaram inconscientes ao iceberg do dragão gerações atrás. Desejando que os servos guardassem sua toca durante suas longas ausências, o dragão matou apenas o suficiente das tribos para forçar o resto a obedecê-lo por terror. Usando sua habilidade insuperável como escoteiros, eles atuam agora como olhos e ouvidos de Arauthator no Mar de Gelo em Movimento. Vivendo como escravos, eles não têm dúvida de que se eles nunca deixar o iceberg, Arauthator vai caçá-los e tomar uma vingança terrível.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

A busca do platô descrito como um iceberg por Maccath no Mar do Gelo em Movimento é um processo demorado. Role o d6 a cada manhã, tarde e noite. Em um resultado 1, ocorre um encontro. Role na mesa para determinar as especificidades, adicionando +1 para cada rolagem de mesa feita por dia enquanto os personagens estavam buscando com o navio em água. Procurar a noite ou durante o dia, enquanto *Frostskimmer* estiver em uma superfície de gelo não melhora as probabilidades de encontrar Oyaviggaton.

ENCONTROS NO MAR DO GELO EM MOVIMENTO

d6	Encontro ou Evento
1	Polvo Gigante
2	Merrow
3	Urso Polar
4	Scrags*
5	Caçadores de Gelo ;
6	Caçadores de Gelo em Barcos de Pesca
7+	Sinal de Oyaviggaton'

* Use trolls com o traço Anfíbio e um deslocamento de natação de 9 metros.

Se o combate for necessário, o capitão Lerustah luta como um **cavaleiro** e sua tripulação luta como 40 **guardas**. se lutarem a bordo do *Frostskimmer*, os personagens devem ser cautelosos usando magias de área que causam danos de fogo ou força. Uma dessas magias causa um dano mínimo que pode ser concertado pela tripulação no mar após a luta terminar. Se duas dessas magias forem usadas, *Frostskimmer* deve ser transportado para um bloco de gelo para reparos que levam meio dia. Role normalmente para eventos durante esse tempo, mas role novamente qualquer total de 7 ou superior.

Polvo Gigante. Este evento pode ocorrer de dia ou de noite, mas somente na água. Dois **polvos gigantes** atacam simultaneamente, tentando arrastar os personagens e o navio para as águas geladas. Quando um polvo é morto o outro se retira debaixo d'água e escapa.

Merrow. Este evento pode ocorrer de dia no gelo ou água. Cinco **trolls merrow** se movem próximos ao *Frostskimmer* antes de atacar. Se os personagens estiverem no navio, os merrow tentam vira-lo, fazendo um teste de Força CD 25, com um bônus de +2 para cada merrow adicional envolvido na tentativa. Um sucesso significa que *Frostskimmer* se desestabiliza perigosamente e cada criatura a bordo deve fazer um teste de Força ou Destreza CD 15. Se falhar a criatura cai ao mar. (Para facilitar as coisas, divida a tripulação em grupos de cinco e faça uma rolagem para cada grupo).

Uma criatura que cai na água gelada está nadando, e deve fazer um teste de Constituição CD 12 para poder nadar para cima e sair da água. Para cada tentativa fracassada, a criatura sofre um nível de exaustão. Personagens na água são os alvos preferidos para os monstros da Água.

Urso Polar. Este evento pode ocorrer de dia, mas apenas no gelo. Um membro da tripulação a bordo do *Frostskimmer* encontra um **urso polar** perseguindo um Caçador do Gelo ferido em um pedaço de gelo flutuando. Se os personagens interferirem e salvarem o caçador, ele é grato, e conversa com eles em sua própria língua. (Se os personagens não têm meios para se comunicar com ele, alguém da equipe do *Frostskimmer* pode traduzir). Embora ele não seja da tribo que vive em Oyaviggaton, o caçador conhece o iceberg. Em resposta às perguntas a respeito de Oyaviggaton, ele aconselha quanto à sua distância e direção a partir de sua posição atual, mas adverte-os a manter-se afastado dele. Armados com essa informação, os personagens ganham +1 de bônus nos seus próximos dois testes de eventos diurnos.

Scrags. Este evento ocorre somente à noite, e somente no gelo. Enquanto *Frostskimmer* estiver em um bloco de gelo para esperar pela manhã, três **trolls aquáticos**, conhecidos como scrags (deslocamento de natação 9 metros, podem respirar de baixo d'água), atacam o navio. Se os personagens e a tripulação não colocaram o *Frostskimmer* em um bloco de gelo para a noite, um dos scrags nada sob o navio e destrói uma parte do casco, causando um vazamento grave que exige que o navio seja puxado para o gelo para reparos.

Caçadores do Gelo. Esse evento pode ocorrer apenas de dia. Um grupo de caça de Oyaviggaton (12 **guerreiros tribais**) É avistado perseguindo focas em um bloco de gelo, se *Frostskimmer* está na água ou em um gelo adjacente a superfície de gelo, os caçadores são grosseiros e incomunicáveis se questionados, sabendo que devem retornar ao Iceberg antes do anoitecer ou seus parentes serão punidos. O capitão Lerustah fica perplexo com seu comportamento, sabendo que os povos Caçador do Gelo são tímidos mas nunca hostis. Os caçadores rapidamente remam os seus khyeks para o nordeste. Se os personagens seguirem os caçadores ou usar a direção para a próxima etapa da sua jornada, ganham um bônus de +1 para a próxima rolagem de evento diurno.

Caçadores do Gelo em Barcos de Pesca. Este evento ocorre apenas durante o dia. Um grupo de pescadores de Oyaviggaton (12 **guerreiros tribais**) são vistos em seus barcos característicos, quer *Frostskimmer* esteja na água ou no gelo próximo. Eles são hostis e não comunicativos se questionados, remando para o nordeste assim que puderem. Se os personagens os caçadores ou usar tal

direção para a próxima etapa da sua jornada, ganham um bônus de +1 para a próxima rolagem de evento diurno.

Sinal de Oyaviggaton. Este evento pode ocorrer de dia ou noite. Não há como confundir a silhueta deste Iceberg maciço como corresponde à descrição dada por Maccath, a Carmesim. Com uma extensão achatada em uma ponta que se elevam até os picos irregulares na outra, o objetivo dos aventureiros foi alcançado.

OYAVIGGATON

O covil de icebergs de Arauthator sobe ao mar para formar uma ilha flutuante. A parte do iceberg acima da água aparece aproximadamente triangular, com cantos arredondados. A porção de platô do iceberg subiu mais de trinta metros acima da água, e os picos de gelo irregulares outros sessenta metros acima disso.

A aldeia dos Caçadores do Gelo é uma coleção de abrigos de neve e tendas dispostas no centro da ilha. A aldeia não pode ser vista do mar por causa da altura do iceberg, mas uma grande prateleira de gelo onde os barcos dos caçadores de gelo ficam é claramente visível a partir da água. Aproximadamente 18 metros de diâmetro, a prateleira sobe alguns metros acima do nível do mar e está cheia de enormes e rachados ossos - incluindo costelas com arcos mais altos do que um humano. Um personagem proficiente em Natureza reconhece que os ossos são principalmente de baleias e focas enormes (ou o capitão Lerustah pode fornecer essa informação). Qualquer personagem que passa alguns minutos examinando os ossos descobre marcas de dentes com uma mordida monstruosa com alcance e evidência de que um predador gigantesco (Arauthator) comeu pelo menos algumas dessas criaturas. Examinar os ossos revela restos humanos menores na pilha também, todos os quais mostram as mesmas marcas de mordida.

Um abismo de gelo divide o penhasco acima da prateleira de gelo, subindo para o topo do platô. O abismo mede 6 metros de largura perto do fundo, mas estreita a 1,5 metros de largura no topo. Degraus foram cortados no gelo, fazendo uma subida fácil para o topo do platô.

Capitão Lerustah gostaria de manter os membros de sua tripulação a bordo do *Frostskimmer* em vez de marchar até o platô. Ele não fica nada confortável com a ideia de deixar seu navio sem o contingente mais forte possível de guardas. Se os personagens forem incapazes de se comunicar com os Caçadores de Gelo (que falam Uluik), um dos membros da tripulação fala o suficiente Uluik para compreender. o tradutor acompanhará os personagens ao iceberg se eles pagarem um bônus de pelo menos 50 po, mas voltara ao navio assim que os personagens descenderem para as cavernas de gelo.

O VILAREJO

O topo de Oyaviggaton é um platô, mas não é nivelado. O solo é irregular, fraturado por abismos estreitos de gelo e dividido por córregos, rachaduras no gelo, e cumes mais altos do que um ser humano, esculpido pelo mar e pelo vento. Os cumes bloqueiam a vista da aldeia até que os personagens estejam a 60 metros do abrigo mais próximo.

A primeira visão que recebe os aventureiros quando emergem do platô é uma fileira de dez cadáveres congelados, em uma muralha de gelo: três guerreiros Luskar, um anão e seis Caçadores de Gelo. Os corpos foram preservados no gelo, tornando impossível dizer quanto

tempo eles estiveram aqui. Os sulistas e o anão foram alguns dos companheiros de Maccath, a Carmesim, mortos por Arauthator. Os Caçadores do Gelo usaram os corpos para colocar este aviso na esperança de que outros intrusos possam temer o mesmo destino e voltar para onde vieram. Os Caçadores de Gelo mortos tentaram fugir do iceberg, mas foram caçados e mortos por Arauthator, que forçou seus parentes a somá-los à exibição horrível.

ORGANIZAÇÃO

A vila fica em um local protegido perto do centro do iceberg quando sopra o vento - na maior parte do tempo - A neve chicoteia os desfiladeiros circundantes e rodeia o assentamento em uma mortalha de redemoinho branco.

Vinte estruturas compõem a aldeia, divididas entre os abrigos de blocos de gelo semelhantes aos iglus e iurtas de parede duplamente trançada feitas de pele de foca esticada sobre ossos de baleia. Dezesesseis dessas estruturas são pequenas moradias unifamiliares. Um abrigo de bloco de gelo é uma despensa utilizada para os equipamentos pertencentes em comum à tribo, incluindo redes de pesca e cordas pesadas utilizadas para a caça à baleias. Uma iurta perto do centro da aldeia é ligeiramente maior do que as outras, e é o lar do líder dos Caçadores do Gelo, Urro de Foca. Uma iurta separada do resto dos abrigos é o lar da xamã Escultora de Ossos, como indicado pelos muitos totens animais e esculturas de baleias em torno da cabana. A cabana do xamã apresenta uma entrada menos utilizada para as cavernas de gelo.

A maior estrutura da vila é o salão das reuniões, fortemente decorado com ossos de baleia e os crânios de peixes e mamíferos. Consistindo de uma grande sala, o salão tem um assoalho de madeira feito das pranchas salvadas dos navios que ficaram a deriva e foram esmagados no Mar do Gelo em Movimento. Abaixo das tábuas em um canto na parte posterior há uma entrada para as Cavernas de Gelo sob a aldeia, que levam ao covil de Arauthator. Há um grande rolo de corda pendurado na parede perto desse canto, e uma polia de ferro grande foi deixada suspensa sob uma viga acima do buraco para abrir a passagem.

Nenhuma coluna de fumaça sobe acima da aldeia para dar sua localização, uma vez que o Mar do Gelo em Movimento não apresenta madeira ou turfa para se queimar. O único calor artificial vem de lâmpadas e minúsculos fogões que queimam óleo de baleia. Os moradores vivem de peixe, carne de baleia e carne de foca, crua ou seca em prateleiras espalhadas ao redor da aldeia. Com um sucesso em um teste de Inteligência (Sobrevivência) contra CD 10, um personagem examinando as prateleiras percebe que a aldeia deve produzir muito mais alimento do que o número dos aldeões sozinhos exigiria.

ALDEÕES

Se os personagens se aproximarem pelo caminho óbvio, o abismo na fenda de gelo, eles são percebidos pelos 12 cães de trenó da aldeia (trate como **lobos**). Assim que os cães começam a latir e rosnar, toda a aldeia começa a se armar e ficar alerta - 25 guerreiros tribais (homens e mulheres; incluindo o chefe, Urro de Foca), 30 **plebeus** (crianças), 1 **druida** (Escultora de Ossos, xamã tribal, mulher), e 1 **gladiador** (Coração de Orca, campeão da vila, homem).

O chefe e a xamã falam por todos os aldeões, que falam apenas sua própria língua, Uluik. O chefe também conhece um pouco de um dialeto bruto do Illuskan.



Os Caçadores de Gelo têm dois interesses principais: descobrir por que estranhos vieram para Oyaviggaton, e manda-los embora. Eles mentem livremente e bem, contando histórias de monstros marinhos e furiosos scraggs na área. Se os personagens perguntam sobre Arauthator ou outros dragões, o xamã afirma que um dragão conhecido como Velha Morte Branca foi morto há um ano por gigantes do gelo. Ela descreve o monte de baleias e ossos de foca na prateleira de gelo à beira-mar como tudo o que resta do monstro. Caso contrário, os ossos são descritos como evidência de monstruosos predadores na área.

Enquanto Urro de Foca e Escultora de Ossos falam com os aventureiros, os outros membros do círculo tribal ficam em torno do grupo, franzindo a testa e murmurando como cães rosnando. Oito guerreiros apontam com suas armas em direção à escada gelada e à prateleira de gelo abaixo, onde eles mantêm um olhar cauteloso sobre *Frostskimmr*. Feiticeiros, magos e bruxos entre o grupo atraem olhares desdenhosos.

Faça o possível para desenvolver uma atmosfera de hostilidade tensa para os jogadores.

Qualquer membro da tripulação que acompanha os personagens pode apontar que este comportamento é altamente incomum. Embora os Caçadores de Gelo evitem o contato com pessoas de fora, quase nunca são hostis.

Durante essa interação, permita que os personagens tentem um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 20. Um personagem que consiga perceber que vários aldeões saem um por um desaparecendo no salão de reuniões. Do salão, os aldeões descem para as cavernas para avisar os servos de Arauthator de que estranhos vieram, em seguida, rapidamente voltam de volta para a superfície.

Encontros nas cavernas de gelo supõem que a presença de intrusos no iceberg já é conhecida. Se o grupo se mantiver escondido desde a chegada, eles têm uma chance de surpreender criaturas nas cavernas de gelo.

UM DUELO HONRADO

Os Caçadores de Gelo estão determinados a não permitir estranhos dentro do salão da vila, onde eles poderiam descobrir a entrada para as cavernas de gelo. Eles sabem que deixar que os poderosos aventureiros adentrem no covil do dragão significa tortura ou morte para cada adulto e criança da tribo.

Conforme passa o tempo, Urro de Foca, Escultora de Ossos, e Coração de Orca também estão avaliando a força dos aventureiros. Se os personagens se recusarem a deixar o iceberg, Urro de Foca propõe um concurso: o campeão da aldeia contra qualquer guerreiro entre os estranhos. Se o campeão vencer, os personagens devem entregar algumas das suas finas armas e velejar imediatamente, para nunca mais voltar. Se o aventureiro ganharem, os estranhos terão ganhado seu lugar entre os aldeões. Eles podem passar a noite na aldeia, após o que Escultora de Ossos irá responder suas perguntas ao melhor de sua capacidade.

Se os personagens concordarem com o duelo, um deles deve lutar contra Coração de Orca em um combate um-a-um. Nenhuma magia é permitida, mas se o personagem possui uma arma mágica ou armadura mágica sem efeitos óbvios, os aldeões dificilmente irão notar. A luta continua até que um competidor fique inconscientemente e morrendo. (Permita que Coração de Orca faça o teste contra morte se ele cair a menos de 0 pontos de vida.) Nesse ponto, o combate termina e os aliados de cada combatente podem entrar para proporcionar cura e auxílio.

Durante a luta, um combatente perde se ele ou ela ganhar ajuda de qualquer tipo dos aliados. Apesar disso, no entanto, Escultora de Ossos ajuda Coração de Orca durante a luta, se ela puder. Ela se posiciona de modo que quando ele é atingido, ele pode cair para trás e pousar na frente dela. Quando ela ajuda ele a voltar a ficar de pé, ela repetidamente lança curar ferimentos. Se um jogador afirma especificamente que um personagem está observando a multidão por sinais de interferência, o personagem pode tentar um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 15. Tendo sucesso significa que Escultora de Ossos foi pega no ato, embora ela negue ter prestado auxílio se acusada de trapaça.

HOSPITALIDADE DOS CAÇADORES DO GELO

Se Coração de Orca perde a partida, os Caçadores de Gelo vão honrar sua promessa. Eles oferecem deixar os personagens dormirem no armazém da vila, que dificilmente se qualifica como abrigo. Escultora de Ossos traz-lhes um prato de peixe cru pouco estragado, explicando (Sinceramente) que seu povo prefere o sabor da carne que passou pelo seu auge. O peixe não vai prejudicar os personagens que o comem, mas o veneno que a Escultora de Ossos acrescentou ira. O cheiro forte do peixe cobre o veneno amargo tão bem que é necessário um teste

bem-sucedido em Sabedoria (Percepção) CD 20 ou teste de Inteligência (Investigação) contra CD 15 para detectá-lo.

Qualquer personagem que comer o peixe envenenado deve fazer um teste de Constituição contra CD 15. Fracasso significa que o personagem recebe 13 (3d8) dano de veneno e fica inconsciente por 8 horas. Se obtiver êxito, o personagem recebe 9 (2d8) dano de veneno. Se todos os personagens ficarem inconscientes pelo veneno, eles são amarrados e levados para a área 1 nas cavernas de gelo, onde acordam a tempo de ver 5 **sapos de gelo** (ver apêndice A) examinando seus pertences.

CONVENCENDO A XAMÃ

De todos os Caçadores de Gelo, Escultor de Ossos é o único que os personagens têm qualquer chance de ganhar. Ela inicialmente não confia nos aventureiros, e deseja vê-los partir Oyaviggaton como o resto do seu povo. No entanto, ela sabe que os Caçadores de Gelo acabarão por perecer sob a ira de Arauthator, e ela tem a muito tempo sonhado que os espíritos totem enviariam heróis com a força para superar o dragão.

Com uma interpretação eficaz e um teste de Carisma (Persuasão) CD 15, a Escultora de Ossos se reunirá em particular com os aventureiros e falará a verdade sobre a situação difícil de seu povo, um druida, ranger ou algum outro personagem que verdadeiramente expressar uma compreensão da fé da xamã baseada em seu totem animal tem vantagem neste teste. Escultora de Ossos não está disposta a arriscar a vida dela e da tribo em uma batalha contra o dragão. No entanto, ela mostra aos personagens a entrada das cavernas de gelo de sua cabana e explica o que sabe sobre as cavernas. Isso inclui sua organização geral, ocupantes e a presença da “senhora de chifres” (Maccath, a Carmesim).

SAPOS DE GELO

Arauthator atraiu uma série de sapos de gelo para Oyaviggaton, onde eles ajudam a manter o iceberg e os muitos tesouros e troféus do dragão. Os sapos de gelo são bons neste trabalho, graças à inteligência excepcionalmente de sua Líder, Marfulb.

Alimentando-se de focas, aves marinhas e peixes capturados pelos caçadores de gelo, os sapos de gelo de Oyaviggaton não são automaticamente hostis aos estranhos. Uma vez que os personagens adentrem dentro do covil de Arauthator podem descobrir que essas criaturas podem ser úteis para sua missão. Os sapos de gelo normalmente falam somente sua própria língua. Aqueles em Oyaviggaton conhecem um pouco Dracônico e Uluik (a linguagem dos Caçadores de Gelo), mas seus sotaques são grossos e sua pronúncia atroz. Marfulb é fluente em Dracônico graças a muitas horas passadas conversando com Arauthator.

Quando os personagens encontram sapos de gelo, sua inteligência não será aparente até que eles ajam ou tentem falar. Até então, os personagens podem não reconhecer o cochar dos sapos de gelo como língua. Os sapos do gelo movem-se sob todos os membros, mas seus membros dianteiros são surpreendentemente versáteis. Alguns carregam ferramentas e itens úteis em sacos pendurados em torno de seus pescoços.

CAVERNAS DE GELO

Debaixo da aldeia encontra-se uma rede de cavernas de gelo habitada por Arauthator e seus asseclas. Duas entradas levam as cavernas da aldeia: uma escondida no interior do salão de reunião e o outra dentro da cabana da xamã. O dragão entra nas cavernas por meio de túneis subaquáticos que se conectam à sua câmara no covil, mas estes são muito profundos e bem escondido para serem usados pelos aventureiros.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Com suas cavernas esculpidas nas profundezas glaciais do iceberg, cada superfície em Oyaviggaton é feita de gelo.

Teto e Paredes. A maioria das passagens nas cavernas de gelo são pelo menos 4,5 metros de largura, e tetos de 6 metros de altura, salvo indicação em contrário. As paredes são esculpidas de forma intrincada com imagens dracônicas, pilares, cornijas, filigranas, contrafortes, faces de dragão observando, e outras características decorativas. Este trabalho foi feito por kobolds em serviço de Arauthator, e sua qualidade varia muito.

Pisos. Os pisos dentro do iceberg são quase como vidro devido as décadas de tráfego. Arauthator, os trolls do gelo, e os sapos do gelo movem-se através do gelo liso com facilidade graças a garras e espinhos ósseos nos pés que lhes dão tração. Os servos kobold do dragão usam pequenos grampos feitos de dentes de animais amarrados a seus pés. Personagens sem grampos ou a capacidade de andar sobre gelo tratam todas as áreas das cavernas de gelo como terreno difícil. Um teste de Inteligência bem-sucedido contra CD 10 permite que um personagem monte um conjunto de grampos de itens em um kit de escalada, ou converta um par de grampos de tamanho kobold para uma criatura média. Sapatos de neve não são de nenhuma ajuda dentro do iceberg.

Não há escadas dentro do iceberg; o gelo se quebra no chão entre áreas de elevação diferente. Os personagens podem deslizar para baixo em uma rampa de um nível com facilidade. Deslizar uma rampa de dois níveis (por exemplo, da área 10 à área 9) é automático se o personagem estiver sentado, mas requer um teste de Destreza (Acrobacia) contra CD 10 se o personagem tentar deslizar para baixo enquanto estiver em pé. Personagens equipados com grampos não conseguem atravessar com facilidade, mas podem tratar as rampas como terreno difícil. Movendo-se ao longo de uma rampa de dois níveis com grampos também requer um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) contra CD 12. Personagens sem grampos podem subir um nível de rampa com um sucesso em um teste de Destreza contra CD 15, ou podem subir uma rampa de dois níveis com um sucesso em um teste contra CD 20. A acrobacia não tem utilidade para esses testes, mas usando o kit de um alpinista concede vantagem nos mesmos. Qualquer teste de Destreza fracassado para caminhar em uma rampa resulta no personagem deslizando para o fundo da rampa e caindo de bruços.

Luz. O interior de Oyaviggaton é preenchido com fracas lâmpadas de óleo de baleia que são mantidas cheias e iluminadas pelos Kobolds. A luz é para o benefício dos sapos de gelo, que são os únicos moradores das cavernas que precisam de luz para ver.

Temperatura. As cavernas de gelo são frias, com temperatura na maioria das câmaras, pairando em -5 graus Celsius. O dragão branco, os trolls de gelo, e os sapos de gelo não se importam com o frio. Os kobolds e Maccath, a Carmesim se protegem acima nas peles e aquecendo seus quartos com pequenos fogões que quei-

mam óleo de baleia fornecidos pelos aldeões. Enquanto os personagens usam equipamento adequado para clima frio, eles não sofrem os perigos do frio enquanto nas cavernas de gelo.

Visibilidade. As cavernas de gelo estão abertas para o mar, criando bancos de vapor que saem constantemente dos corredores e câmaras de Oyaviggaton. Este nevoeiro é mais comum nos pontos baixos das cavernas. Nas áreas observadas como +10 no mapa, a visibilidade é irrestrita a menos que nevoeiro aleatório seja encontrado. Em áreas notadas como 0, a visibilidade é limitada a 22 metros. Em áreas notadas como -10 ou -20, a visibilidade é limitada a 13 metros.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Além dos habitantes apontados em áreas específicas, os aventureiros podem se deparar com os servos de Arauthator em corredores ou câmaras vazias. Sempre que os personagens se moverem de uma câmara para o corredor circular, ou o corredor em uma câmara sem ocupantes, role um 1d6. Em resultados de 1, ocorre um encontro. Em seguida, olhe a tabela para determinar as especificidades.

ENCONTROS NA CAVERNA DE GELO

d10	Encontro ou Evento
-----	--------------------

1-2	Névoa
3-5	Kobolds (3d6)
6-8	Sapos de Gelo (1d6)
9	Maccath, A Carmesim
10	Troll de Gelo (1d2)

Névoa. O ar é repentinamente cheio de vapor. A visibilidade é reduzida para 1,5 metros por 2 minutos ou até os personagens se moverem 27 metros de distância.

Kobolds. Arauthator trouxe um bando dos kobolds para Oyaviggaton há várias gerações, e as criaturas têm servido a ele no frio glacial desde então. No caso de um encontro, um esquadrão de 3d6 **kobolds** estão trabalhando ou passando pela área. E se os personagens estão vestidos como aldeões Caçadores de Gelo ou vestindo algum outro disfarce apropriado, os kobolds lhes observam cautelosamente, mas não imediatamente soam um alarme. Faça um único teste de Sabedoria para os kobolds com um CD igual ao mais baixo dos testes dos personagens para disfarçar-se. O modificador de Sabedoria dos kobolds é -2, mas eles têm vantagem nessa verificação por causa de seus números. Se o teste for bem-sucedido (ou se os personagens não estiverem disfarçados), os kobolds lançam uma única salva de pedras nos intrusos e, em seguida, fogem o mais rápido possível para comunicar a intrusão aos sapos do gelo ou trolls de gelo.

Sapos de Gelo. Grupos de 1d6 **sapos de gelo** (ver apêndice A) estão trabalhando nessa área ou passando pelo corredor. Os disfarces são ineficazes contra os sapos de gelo, eles conhecem todas as criaturas que vivem em Oyaviggaton em qualquer tempo. Se eles virem algo inesperado - até aldeões dos Caçadores de Gelo que entram nas cavernas sem permissão - param o que estão fazendo e observam as ações dos personagens, fazendo perguntas, se puderem. Os sapos do gelo fogem para os trolls do gelo se ameaçados, lutando somente se ameaçados.

Os sapos do gelo falam sua própria língua, mas entendem bastante Dracônico e Uluik para se comunicar com Arauthator, os kobolds, e os Caçadores de Gelo.

Eles trabalham para Arauthator, mas não têm nenhuma devoção especial para o dragão. Se uma luta estiver vindo, sua lealdade vai para quem eles esperam ganhar. Isso significa que o dragão, a menos que os personagens de alguma forma os impressionem.

Maccath, a Carmesim. Maccath muitas vezes vagueia pelas cavernas de gelo, profundamente pensado. Ao conhecer estranhos, sua reação é estranhamente subjugada. Veja a área 10 para mais detalhes sobre a situação de Maccath.

Trolls de Gelo. Encontrado sozinho ou em pequenas gangues andando, trolls de gelo são **trolls** comuns com pele azulada e imunidade ao dano frio. A menos que os sapos de gelo estejam para intervir, os trolls de gelo tratam qualquer criatura que não um kobold, um sapo de gelo, Maccath ou um Caçador do Gelo como um intruso. Para mais informações sobre os trolls de gelo que trabalham para Arauthator, veja área 12.

1. ENTRADA PELA CABANA

Dentro da cabana da xamã Escultora de Ossos, velhas peles cobrem uma abertura até as cavernas de gelo. Degraus são cortados na parede de gelo, criando uma ingreme, escada gelada que desce 30 metros em uma espiral apertada. Porque esta entrada é raramente usada, Os degraus se tornaram cada vez mais escondidos pela neve enquanto os personagens descem. No ponto dos 12 metros, um personagem deve realizar um teste de Destreza (Acrobacia) CD 12 para manter um controle sobre os pontos de apoio perigosamente irregulares. Falhar significa que o personagem perde o apoio, deslizando e caindo 18 metros até o fundo e tomando 21 (6d6) danos causados pela queda. Personagens podem atenuar este perigo, se amarrando juntos ou usando um kit de escalada. Passando a marca de 12 metros, os degraus melhoram de novo, para que não sejam necessários mais testes.

A rampa e suas escadas geladas terminam no teto. Uma escada robusta então desce no centro aproximado de uma câmara retangular. A saída para o corredor é uma passagem gelada de 4,5 metros de largura inclinada para baixo.

A câmara está vazia, exceto por uma dúzia de cestas tecido de tiras de couro e reforços de morsas, no canto norte. Estes contêm peixes congelados e algumas poucas peles e carne de tubarão podre que os Caçadores de Gelo consideram uma iguaria.

2. ENTRADA PELO SALÃO DO VILAREJO

Escondido debaixo das tábuas no canto de trás da aldeia, esta entrada para as cavernas de gelo consiste em uma calha esculpida com escadas de gelo descendo 30 metros em uma espiral apertada. Este percurso é utilizado regularmente para fornecer suprimentos aos servos de Arauthator, por isso as escadas são claras. É fácil de escalar. Os suprimentos são transportados pelas costas dos aldeões, ou abaixados em cestas com a polia e corda no salão da vila.

Esta câmara está vazia, exceto por três fardos de peles enroladas cobrindo onde a escada desce da rampa acima para o centro aproximado da sala. Além disso, um leito de peles empilhadas foi organizado no canto sudoeste, a partir do qual o som de tosse alta poder ser ouvido quando os personagens entram na câmara. Aldeões que sofrem de doença ou lesão além da capacidade de cura limitada de Escultor de Ossos são colocados em

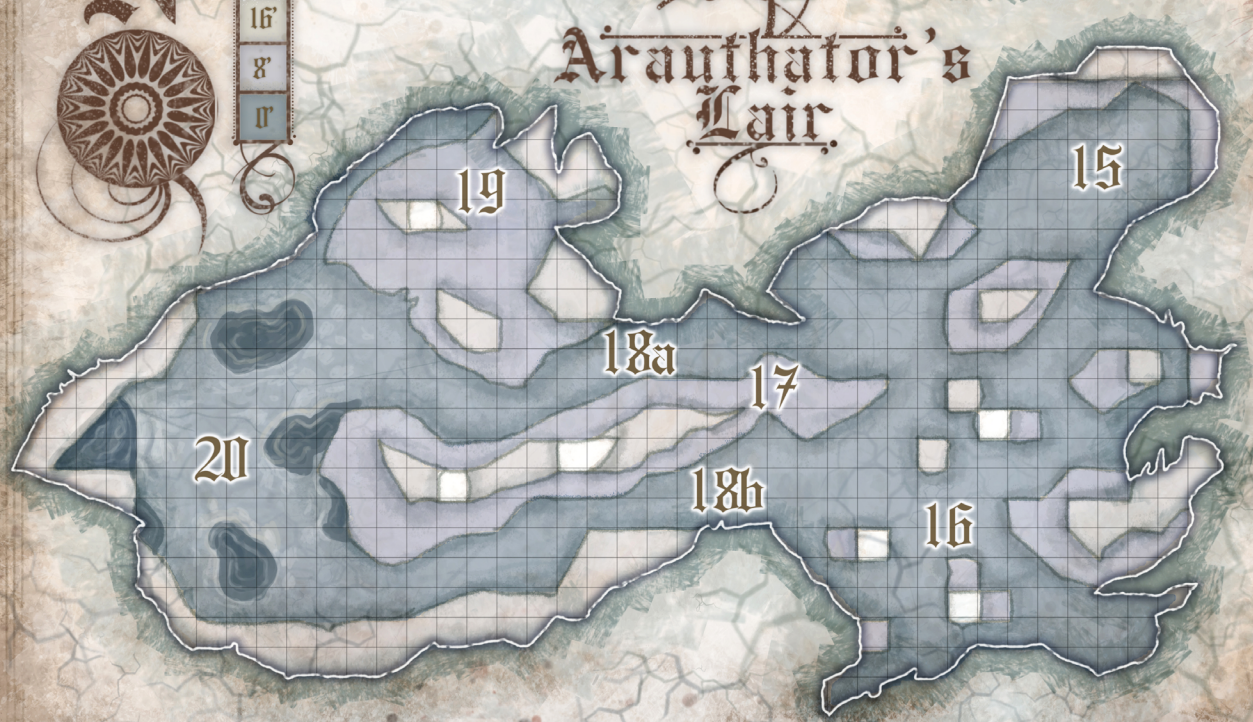
Arauthator's Iceberg "Oyauiggafon"



□ Equals 15 Feet



Arauthator's Lair



• ГЛН ХННК ЛА НКНХРЛНГЛАК ГЛН ВПЛГН •

Blaudo

quarentena aqui no calor relativo das cavernas. O aldeão que tosse é chamado Mend-nets “Reparador de Redes”(guerreiro tribal).

Mend-nets é naturalmente desconfiado de estranhos, mas se algum personagem puder usar a menor cura para curar sua doença, ele se torna um aliado confiável. Ele não vai fazer nada para ferir a aldeia ou a tribo, mas ele odeia os kobolds que vivem nas cavernas. Os sapos de gelo também lhe dão repulsa, embora também o ignorem. Os trolls do gelo aterrorizam-no, e ele acordou várias vezes para encontrar um troll avidamente olhando-o do túnel que conduz para o covil dos trolls (área 12). Ele diz aos personagens que as criaturas das cavernas foram avisadas da sua presença, mas as únicas câmaras que conhece além desta são as áreas 1, 3, e 7.

3. DESPENSA

Os suprimentos que os aldeões fornecem para Arauthator e seus asseclas são armazenados aqui - principalmente peixes secos e carne de baleias congelada, focas, morsas e calamares gigantes, mais peles e roupas para os kobolds de proteção contra o frio. Órgãos de peixe, conchas, ossos, pedras macias e outras coisas são armazenados em quantidades menores e são utilizadas pelos sapos de gelo para fazer tinta, pincéis, pergaminho e outros itens para seu trabalho. Alguns aparentemente inexplicavelmente estão longe dos outros suprimentos, incluindo uma única luva de aço, um broche de prata contendo uma manopla, o punho de latão de uma faca de duelo, e uma fivela de cinto e peças que os aldeões têm puxado do estômago de tubarões ou polvo gigante que se alimentaram de exploradores perdidos pelo Mar do Gelo em Movimento.

Também estocadas nesta câmara estão rolos de cordas, espigas, e algumas polias. É claro olhando isso que isto vem do sul e não foi feito pelos Caçadores de Gelo. Os kobolds usam este equipamento quando algo - ou alguém - precisa ser abaixado ao covil de Arauthator através da área 6. A polia é ligada ao gancho de ferro no teto daquela câmara.

4. TOCA DOS KOBOLDS

Os servos kobolds de Arauthator vivem nesta câmara.

Uma dúzia de kobolds ocupam esta câmara desarrumada e imunda. As cabeças de peixe comidas pela metade e as nadadeiras de foca roídas são jogadas nos cantos ou descuidadamente espalhadas por montões de peles emaranhadas, o que sem dúvida cheiraria tão mal como se pode ver se não fosse o frio.

A câmara tem 12 **kobolds** quando os personagens entram. Alguns estão dormindo, mas a maioria está atirando lascas de ossos, afiando lâminas, costurando roupas, esculpindo ossos baleia, ou passando o tempo um com o outro. Veja “Encontros Aleatórios” (acima) para obter orientações sobre como os kobolds respondem aos intrusos.

Se os personagens passarem alguns minutos pesquisando na área, uma teste de Inteligência (Investigação) bem-sucedido contra CD 12 sugere que aproximadamente duas dúzias de kobolds vivem nesta câmara. Suas únicas posses de valor são um número de presas de morsa esculpidas com imagens dracônicas, seis das quais são de arte suficiente para adquirir 200 po cada um de um colecionador adequado.

5. SALA DO LIXO

Os kobolds jogam suas ninharias, restos de comida, desperdícios, botas gastas e outros lixo inútil para dentro dessa câmara cavernosa. Seu assoalho semelhante a um fosso é preenchido a uma profundidade de diversos metros, cortesia dos servos que têm servido Arauthator neste iceberg por séculos. O piso de lixo da câmara pode ser atravessado com segurança, mas não há nada de valor aqui.

6. A CALHA

Esta estreita caverna é o ponto de acesso ao covil de Arauthator abaixo.

Nesta câmara se sente muito mais frio do que qualquer área das Cavernas de Gelo que vocês exploraram até agora. Os ventos vem do poço enorme no chão que desce para baixo na escuridão, e acima do qual um pesado gancho de ferro é ancorado no gelo do teto. Uma passagem de 1,5 metros de largura se estende ao redor de ambos os lados do poço, ligando esta entrada a uma saída através do quarto. Esculpido no gelo das paredes existem imagens de dragões brancos em voo.

Uma inspeção visual de qualquer porta indica que a passarela parece suficientemente segura, além de ser gelada, estreita e adjacente a um poço aparentemente sem fundo. A passarela que atravessa os lados leste e norte da câmara é, de fato, segura, e os personagens podem andar sem dificuldade. A passarela que atravessa as paredes ocidental e sul é enfraquecida e perigosa. Quando um personagem alcança a curva na passarela, faça o jogador rolar qualquer dado. Se um número ímpar for rolado, uma parte da parede desmorona, e qualquer criatura perto dela deve realizar um teste de Destreza contra CD 17. Numa falha, a criatura é empurrada para fora da passarela para dentro da garganta.

A calha cai 18 metros para o topo da plataforma de gelo na área 16 no covil de Arauthator. Uma criatura que caia na garganta escorrega tanto quanto cai, tomando apenas 10 (3d6) de dano ao bater no fundo. O personagem deve então realizar um teste de Destreza ou cair na plataforma de gelo; consulte a área 16 para obter mais informações. Uma criatura que salte para dentro da rampa por vontade própria leva meio de dano da descida e obtém sucesso imediato para ficar na plataforma de gelo.

7. SALÃO DOS GIGANTES

Os corpos de alguns dos gigantes do gelo que Arauthator combateu e matou ao longo dos séculos estão em exibição nesta câmara, congelados em paredes de gelo cristalinas. A visibilidade neste nível é de apenas 12 metros, não sendo capaz de se ver muito a partir da porta. Enquanto os personagens se movem pela câmara, a forma do primeiro gigante de gelo se torna visivelmente visível a uma distância de 18 metros. Aos 12 metros, a figura é facilmente confundida com um gigante do gelo vivo permanecendo perfeitamente imóvel. A 9 metros, os personagens reconhecem que o gigante está morto e congelado, vendo sua armadura rasgada e as feridas terríveis da garra em sua pele pálida azul. O salão exibe os corpos de oito gigantes do gelo, um gigante de fogo e um gigante de nuvens.

Quando os personagens chegam, 8 **kobolds** estão trabalhando na câmara, polindo e mantendo o gelo. Se eles reconhecerem os personagens como intrusos, tentaram se manter escondidos no nevoeiro, e sair da câmara assim que possível.

8. SALÃO DOS TROFÉUS

Os troféus de muitas batalhas de Arauthator são exibidos nesta câmara. A visibilidade é de 12 metros, portanto, os personagens não serão capazes de ver muito a partir da porta. Entre as criaturas congeladas aqui em morte estão dois remorhazes, um trio de behirs, cinco yetis abomináveis e uma lula gigante de tamanho assombroso. Um grande barco completo com vela também está em exibição aqui. O navio claramente não se poderia ter sido trazido de nenhuma das entradas do iceberg; ele foi cuidadosamente desmontado e remontado aqui pelos kobolds. Personagens que conhecem navios podem ver erros na aparelhagem e na montagem do casco, mas é um trabalho aceitável para apenas uma amostra.

De maneira mais imediata a coisa mais interessante é o baú aberto cheio de ouro e joias localizado no convés do navio. O baú contém 375 po, 1,480 pe, e 495 pp, As joias e objetos preciosos valem mais 225 po. Um personagem examinando o local sem mexer no conteúdo pode estimar seu valor entre 1.000 e 1.500 po com um teste de Inteligência bem-sucedido contra CD 10.

Se o baú ou algum dos tesouros que ele contém - mesmo uma única moeda - é removida do navio, Arauthator detecta imediatamente e envia 2 **trolls** de gelo (veja área 12) para investigar.

9. CÂMARA INUTILIZADA

Esta câmara está vazia, aguardando o dia que a coleção de troféus de Arauthator transbordar das áreas 7 e 8.

10. MACCATH, A CARMESIM

Se Maccath, a Carmesin não foi encontrada em outro lugar em Oyaviggaton, os personagens se encontram com ela aqui.

No topo da rampa da área 9, 1 **troll** de gelo (veja área 12) fica de guarda sobre esta caverna. Ele se posiciona tendo cobertura para que não possa ser visto até que os intrusos cheguem ao topo da rampa.

O chão de gelo vazio desta câmara é uma visão inesperada. Um abrigo grande é aparentemente construído de sucatas, e no estilo das tendas usadas pelos Nômades do Deserto de Calimshan, cerca de três mil e duzentos quilômetros ao sul.

O abrigo de Maccath é feito de enormes tapeçarias e carpetes envoltos em uma estrutura de costelas de baleia, e possui 2,5 metros de altura, 6 de largura, e 9 metros de comprimento. Os fundos das paredes descem para o chão, sem deixar lacunas abaixo. A tenda não tem entrada óbvia, mas um personagem pode deslizar entre quaisquer duas sobrepostas tapeçarias para emergir dentro do abrigo.

Quando os personagens entram, leia ou parafraseie o seguinte.

O interior do abrigo é surpreendentemente quente, graças a um pequeno fogão e simples lâmpadas queimando óleo de baleias aromático. Tapetes estão amontoados no chão em camadas grossas, e as tapeçarias de cada cultura em Faerûn penduram-se suspensas de uma estrutura robusta de costelas de baleia.

Os livros e os pergaminhos são empilhados em mesas feitas de couro e baleia. O único mobiliário no abrigo não fabricado a partir destes materiais são os tapetes e tapeçarias, e uma escrivaninha que parece ter sido retirada de um veleiro.

Se esta é a primeira reunião dos personagens com Maccath, a Carmesin, adicione:

“Sentada e escrevendo na mesa está uma tiefling mulher vestindo um manto avermelhado ardente sobre peles adaptadas. O manto é preso com um broche de prata e marfim com um desenho remanescente de uma árvore estilizada, ramificada - o símbolo da Irmandade Arcana. Dois, kobold, assistentes ficam de pé, olhando nervosamente entre vocês e a tiefling depois de alguns momentos, a tiefling com uma expressão de pálido desinteresse pergunta: “Vocês vieram me salvar ou me matar? Não que haja muita diferença entre os dois”.

Quando Maccath chegou a Oyaviggaton há três anos, Arauthator normalmente a teria matado sem um pensando melhor. No entanto, o broche da Irmandade Arcana que ela usava sugeriu a Arauthator que a tiefling poderia apresentar uma solução para dois problemas. Primeiro, o dragão possuía inúmeros itens e escritos roubados da Irmandade Arcana, alguns dos quais desafiaram sua compreensão mesmo depois de décadas de estudo. Em segundo lugar, Arauthator procurara há muito tempo uma forma de ajudar sua parceira Arveiatrace para superar seu luto sobre a morte do feiticeiro que uma vez serviu. Substituindo o mago morto por um vivo - e um membro da Irmandade Arcana - parecia uma solução perfeita.

Maccath é esperta o suficiente para convencer o dragão que sua oferta a tinha conquistado, esperando que ela eventualmente fosse capaz de procurar um meio de escapar do iceberg. No entanto, ela até agora tem sido frustrada pela magia potente de Arauthator - incluindo feitiços e rituais roubados da Irmandade Arcana - que a mantiveram selada e desamparada em Oyaviggaton, invisível para adivinhação e incapaz de usar *mensagem* para pedir ajuda. Antes de levar Maccath para Arveiatrace, Arauthator deixou a tiefling decifrando seus escritos roubados, embora o trabalho tenha ido lentamente, a complexidade inerente e o perigo do material. Maccath está estudando um dos rolos roubados quando os Personagens entram.

Se os personagens anunciassem sua presença lutando com o troll do gelo, os 2 **kobolds** ficarão visivelmente agitados, mesmo embora Maccath mostre pouca preocupação. Os kobolds foram orientados a ficar com o tiefling e seguir suas ordens, o que na maior parte significa ir

ao scriptorium (área 11). Ela também depende deles para cozinhar, arrumação e outras tarefas mundanas. O Momento em que os personagens deixam claro que eles estão aqui para resgatar Maccath, os kobolds correm para a área 12. Eles alertam os trolls de gelo, a menos que sejam interrompidos.

A BARGANHA DE MACCATH

Embora ela seja uma prisioneira, Maccath tornou-se obcecada em completar o desafio das traduções mágicas de Arauthator. Como a maioria dos membros da Irmandade Arcana, ela é dedicada ao ponto de arrogância, acreditando que mesmo se ela estiver destinada a morrer como um brinquedo do dragão, ela terá conseguido algo magnífico primeiro.

Como tal, a tiefling estabelece os termos para seu salvamento, dizendo que ela não vai deixar Oyaviggaton sem levar a propriedade da Irmandade Arcana há muito roubada. Se os personagens concordarem, Maccath compartilha as seguintes informações:

- Arauthator está atualmente na área 20 de seu covil, A entrada sob o scriptorium (área 11).
- A maior parte do material roubado da Torre Arcana, está no scriptorium, mas alguns itens podem estar no covil de Arauthator (veja “Tesouro de Arauthator” no final deste episódio).
- Se o grupo parece disposto a combater Arauthator, Maccath oferece-lhes um *anel de resistência ao frio* e duas *flechas da morte de dragão* que ela criou durante seu cativeiro. Embora esses itens e seu conhecimento dracônico deem aos personagens uma vantagem, ela alerta que Arauthator devorou quase todos os heróis que ele enfrentou.
- Maccath conhece a organização geral da caverna do dragão, mas não seus perigos específicos. Arauthator nunca permitiu que ela estivesse fora de sua vista no covil. Em particular, ela não sabe nada dos scrags na área 15 ou das armadilhas na área 18.
- Duas entradas levam ao covil de Arauthator - um no Scriptorium adjacente e a outra na área 6.
- Arauthator entra e sai da toca usando passagens subaquáticas.
- O *Draakhorn* estava aqui quando Maccath veio para Oyaviggaton, mas um grupo de seres humanos vestindo robes chegaram ao iceberg há meio ano. Depois de uma negociação com Arauthator, levaram o dispositivo para longe. (Os personagens reconhecem Culto do Dragão na descrição de Maccath dos humanos). E Além disso, Maccath pode dizer aos personagens as informações sobre o *Draakhorn* como descrito no apêndice B.
- Tentando escapar do iceberg em um navio seria suicídio enquanto Arauthator for capaz de atacar. O dragão está contente em deixar seus servos lidarem com intrusos, mas ele será alertado se os personagens fugirem.
- Mesmo que os aventureiros não tenham alertado os servos do dragão, a ausência de Maccath será relatada dentro de um dia. Quando isso acontece, o dragão irá buscá-la e quem quer que a tenha ajudou a escapar.

Maccath sabe que a surpresa é a melhor arma para desafiar o dragão, e que ele não ira correr o risco de morrer por esse único covil. Embora ele odeie a idéia de abandonar uma casa com seu tesouro e troféus, se vencidos pelos aventureiros, Arauthator fugirá para um dos seus outros covis.

11. SCRIPTORIUM

Embora esta câmara seja mais profunda que as cavernas adjacentes, nenhuma névoa paira no ar aqui.

Três prateleiras permanecem nessa caverna vazia, coberta de pedaços de madeira recuperada, ossos de baleia, peças de armadura de gigantes e até os membros congelados de yetis. Uma série de pergaminhos, livros, pergaminhos e fôlios são cuidadosamente dispostos nas prateleiras, todos com as marcas da escrita mágica.

Se Maccath estiver com os personagens, ela pode direcioná-los para os itens roubados da Torre Arcana. Ela adverte os personagens para não ler ou mesmo tocar no material para sua própria segurança. Os escritos estão repletos de conhecimento diabólico que é anátema para a mente mortal.

Os personagens incapazes de ler magia não podem encontrar nada de útil nos livros. Um personagem que possa ler magia que examine os escritos deve fazer um teste de Sabedoria contra CD 15. Sucesso indica que reconhece o perigo e para de ler. Falha indica que o personagem absorve o poder do conhecimento diabólico e sofre um choque psíquico. Enquanto sofre esse choque, o personagem tem desvantagem em testes de ataque e testes de habilidade, e deve realizar um teste de Constituição contra CD 10 para lançar uma magia. Falhando, a magia não pode ser lançada, embora o espaço de magia usada não seja gasto. O personagem pode fazer outra jogada para terminar o efeito cada vez que ele ou ela terminar um descanso longo.

Os conjuradores arcanos podem encontrar muito do valor neste scriptorium, junto com muito que é inútil. Arauthator coletou muitos livros de magias de Feiticeiros mortos ao longo dos séculos. Mais importante ainda eles encontram benefício imediatos para o grupo, ele também recolheu dezenas de pergaminhos. Embora muitos desses aqui se deterioraram devido a umidade ou idade, personagens que gastam alguns minutos pesquisando pode encontrar dez pergaminhos: *forma gasosa, velocidade, proteção contra energia, respirar na água, tentáculos negros de evard, escudo de fogo, muralha de fogo, imobilizar monstro, corrente de relâmpagos e desintegrar.*

ACESSO AO COVIL DE ARAUTHATOR

Perto da extremidade ocidental do scriptorium, uma larga rampa de 4,5 metros conduz para baixo à área 19 do covil de Arauthator. O dragão pode subir e descer essa passagem sem dificuldade. Personagens treinados em Atletismo podem subir na calha usando as reentrâncias do gelo ou algum outro dispositivo para agarrar a parede. Outros personagens só podem descer com cordas, pítons e outros equipamentos de escalada. A calha desce 18 metros para o telhado da área 19, após o que os personagens devem cair 4,5 metros para a plataforma de gelo.

Antes que os personagens entrem na caverna, Mac-cath lhes diz que não têm caminho fácil de volta para essas câmaras. A Velha Morte Branca não quer que ninguém - intrusos ou convidados - possa facilmente deixar sua toca.

12. TROLL DE GELO

Os trolls de gelo que Arauthator reuniu para seu serviço usam esta sala como sua residência, e nenhuma outra criatura é permitida aqui. Um troll do gelo tem pele azulada, translúcida e imunidade ao dano por frio; caso contrário, utilize estatísticas de um troll comum.

Um mínimo de 2 **trolls** de gelo estão aqui quando os personagens entram pela primeira vez, mas 3 ou mais podem ser colocados nesta área a seu critério (e dependendo se os aventureiros encontram condições que podem levar à luta; veja abaixo).

Esta câmara de aspecto cavernoso está preenchida de névoa que envolve um campo de pilares de gelo que se ergue do chão ao teto. O silêncio além só é quebrado pelo som de água corrente.

Pilares de gelo e cumes de pressão formam pontas afiadas que podem ser vistos mesmo com a névoa. Correntes de água do teto, magicamente fluem mesmo em temperaturas a baixo de zero, passando densamente através das cavidades de baixo de passagens de ar, e neve.

Da entrada, apenas a névoa que cobre o local pode ser vista, e só o vento pode ser ouvido. Se Maccath ou qualquer sapo de gelo está com o grupo, eles aconselham os personagens nos termos mais fortes possíveis para ficar fora desta câmara. Aqueles que se aventuram aqui são silenciosamente rodeados e emboscado pelos trolls de gelo. Os trolls com fome perseguem os aventureiros se eles fogem, mas eles ouvem os sapos de gelo e abstêm-se de atacar se os sapos mandarem que eles parem.

Os trolls falam gigante e entendem um pouco da língua dracônica. Eles estão dispostos a negociar com personagens que se mostram muito difíceis de matar. Apenas uma oferta confiável de comida e tesouro pode convencer os trolls a se voltarem contra Arauthator.

13. LOCAIS DE TRABALHO DAS SAPOS DE GELO

Sapos do gelo gigantes servem Arauthator como supervisores em Oyaviggaton. Eles gerenciam o trabalho dos kobolds, comandam os aldeões dos Caçadores de Gelo para obter alimentos e outros suprimentos, e tem a paciência necessária para lidar com os trolls de gelo.

Uma visão estranha os recebe nesta câmara de paredes ásperas. Cerca de uma dúzia de sapos gigantes com grossas peles brancas estão trabalhando aqui, escrevendo uma escrita estranha nas paredes, ou sobre pergaminho ou também tabuas comprimidas de pedra. Alguns sapos transferem pergaminhos e tabuas para dentro e para fora de cubículos do chão ao teto cortados no gelo ao longo do toda a parede sul.

Um total de 11 **sapos de gelo** (ver apêndice A) trabalham nesta câmara, escrevendo os registros no próprio gelo usando espetos afiados ou suas próprias garras. Eles também mantêm mapas aproximados do Mar do Gelo em Movimento baseados nos relatórios dos aldeões dos Caçadores do Gelo. Em intervalos regular seus registros temporários são transferidos para uma forma mais permanente.

Consulte “Encontros Aleatórios” (acima) para orientações em como os sapos gigantes do gelo respondem aos intrusos. A melhor chance dos personagens de evitar uma luta nesta área - e impedir que os sapos alertem os trolls do gelo - é ganhar os sapos do gelo para sua causa negociando com seu Líder, Marfulb.

Na média os sapos de gelo são inteligentes, mas sua líder Marfulb é excepcional (Inteligência 13). Seu talento para organização e governança não teve utilidade até que seu caminho se cruzou com Arauthator no Mar do Gelo em Movimento, e ela tem servido como senescal de Oyaviggaton por mais de quatro décadas depois. Nem mesmo Arauthator entende o funcionamento de Oyaviggaton, assim como Marfulb, que conhece o conteúdo e valor de cada pacote, caixa e pilha de moedas no iceberg até a última peça de cobre.

O CONHECIMENTO DE MARFULB

Além dos dados sobre Arauthator - seus tesouros, hábitos de acasalamento e batalhas épicas com gigantes e outros monstros - a informação acumulada pelos sapos de gelo incluem detalhes exaustivos sobre as mudanças no Mar do Gelo em Movimento, o tempo ao norte da Espinha do Mundo, e a cultura dos indescritíveis Caçadores de Gelo. Marfulb sente grande satisfação no trabalho de sua vida, mas ela sabe muito pouco sobre a sociedade ao sul da Espinha do Mundo para entender a sua plena importância.

Personagens equipados com uma *mochila de carga* podem levar os pergaminhos e as lajes de pedra com eles quando deixarem Oyaviggaton. A Irmandade Arcana considera essa obra um dos trabalhos em filosofia natural mais importantes na história (uma vez que é minuciosamente traduzido da linguagem única dos sapos de gelo), e eles desejam encontrar e elogiar Marfulb. Sem uma *mochila de carga*, a coleção é muito grande para se transportar.

14. LAR DOS SAPOS DE GELO

Esta câmara miserável e congelada tornou-se um lar perfeito para os sapos de gelo, mas está neste momento vazia. Nenhum dos pertences dos sapos aqui tem valor como pilhagem, mas eles fazem uma coleção estranha e curiosa. Esses objetos incluem raspadores de verrugas com dente de morsa, lanças feitas de chifre de narval, móveis esculpidos em forma estranha no chão gelado em vez de se erguendo acima dele, instrumentos de escrita esculpidos em baleias e moldados para uma mão palmeada e objetos de arte que combinam baleia esculpida, e itens mundanos, como talheres e caixas de vidro recuperadas de naufrágios.

COVIL DE ARAUTHATOR

O covil do dragão é uma câmara única e cavernosa com muitos recantos, recantos e afloramentos congelados.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Como as cavernas acima, o covil de Arauthator é inteiramente composta de gelo.

Teto. O teto áspero da caverna aberta sobe 12 metros acima da altura variando do assoalho desigual.

Pisos. O chão da caverna é gasto liso e é altamente escorregadio. Arauthator e os scrags movem-se através do gelo liso com facilidade graças a suas garras, mas os personagens sem grampos ou a habilidade de andar no gelo tratam todas as áreas da caverna do covil como terreno difícil. Veja as “Características Gerais” das cavernas de gelo (acima) para obter informações sobre grampos. Sapatos de neve não fornecem nenhuma ajuda no covil.

Os níveis de terreno representados no mapa da caverna mostram incrementos de 2,5 metros. A elevação do piso resulta da divisão do gelo e fragmentação, assim que as bordas são abruptas e têm uma aparência distintamente como pode se observar facilmente. Os personagens podem descer um nível sem dificuldade. A subida de um nível requer um teste bem sucedida de Força (Atletismo) CD 15; O alpinista tem vantagem sobre o teste se equipado com grampos ou equipamentos de escalada.

Luz. A caverna do covil é normalmente escura. Toda descrição supõe que os personagens têm uma fonte de luz ou visão no escuro.

Temperatura. A caverna do covil é mais fria do que os túneis e câmaras acima dele. A caverna é um mausoléu de -20 graus Celcius. A área 20 é ainda mais fria.

Visibilidade. Jatos de vapor saem através da caverna, limitando a visibilidade a 60 pés para personagens com luz.

15. COVIL DE SCRAGS

Este canto da caverna é o covil de 2 scrags que Arauthator permite viver em sua toca, desde que guardá-lo em sua ausência. Estes **trolls** aquáticos podem respirar debaixo d'água e ter uma velocidade de natação de 9 metros.

Se os personagens se aproximam, o scrags aguardam em seus esconderijos, em seguida, tentar atacar de emboscada e reivindicar uma refeição inesperada.

16. PILARES DE GELO

Pilares e plataformas de gelo saem do chão nesta área da caverna. Escalar um pilar de gelo de mais de 2,5 metros de altura requer um kit de escalada e um teste de Força (Atletismo) bem-sucedido contra CD 15.

Uma criatura que desce da rampa da área 6 aterrissa no nível superior da grande plataforma de gelo na parte sudeste da caverna, 5 metros acima do chão da caverna. A criatura deve então ter sucesso em um teste de resistência em Destreza contra CD 15 para permanecer na plataforma. (A criatura que salta intencionalmente para baixo a rampa leva metade dano da descida e tem vantagem sobre este teste de resistência) Se o teste de resistência falhar, a criatura desliza fora do nível superior da plataforma gelada e atinge o segundo nível, tendo 3 (1d6) dano de contusão e caído de bruços.

Qualquer criatura que caia no chão da caverna atrai a atenção dos scrags na área 15.

17. A COLUNA DO LOBO DO GELO

Este cume irregular de gelo divide a caverna em seções. Escalar até pelo menos o nível de 2,5 metros e movendo-se ao longo do cume é a única maneira segura de chegar da área 15 ou 16 para a área 19 ou 20 sem encontrar as armadilhas nas áreas 18a e 18b.

Ao contrário de outras elevações na caverna, as superfícies horizontais da coluna do gelo do lobo não são niveladas. Os habitantes do covil podem atravessar as elevações sem dificuldade, mas qualquer outra criatura que se mova mais de 4,5 metros durante uma rodada deve fazer um teste de Destreza (Acrobacia) contra CD 12. A falha indica que a criatura perde a base e cai para o próximo nível abaixo, recebendo 3 (1d6) de dano de contusão e aterrissando. Usar grampos concede vantagem sobre este teste.

18A. A GOTEIRA

Esta passagem estreita é manipulada com uma armadilha mágica. Quando o primeiro personagem passa pelo ponto mais estreito da passagem, toda a área da passagem se enche com uma *névoa fétida* durante 1 minuto.

Arauthator imediatamente se torna consciente de intrusos se a *névoa fétida* é acionada. O dragão não dispara a armadilha se ela se move pela área.

18B. A GARGANTA

Esta passagem estreita é manipulada com uma armadilha mágica. Quando o primeiro personagem se move através do ponto mais estreito da passagem, uma magia *lentidão* é acionada, visando cada criatura na área. As criaturas afetadas pela magia sofrem seus efeitos por 1 minuto.

Arauthator imediatamente se torna consciente de intrusos se a magia *lentidão* é acionada. O dragão não dispara a armadilha se ela se move pela área.

19. O POLEIRO

Arauthator dorme, por vezes, nesta vasta plataforma de gelo, mas com mais frequência passa o tempo a descansar na área 20. Grande parte do tesouro que o dragão mantém em Oyaviggaton está escondido aqui e nas elevações acima. Veja “Tesouro de Arauthator”, abaixo.

20. O ABISMO DE ARAUTHATOR

A extremidade ocidental da caverna do covil é onde Arauthator (um **dragão branco adulto**) passa a maior parte de seu tempo em Oyaviggaton. Ouro, jóias e outros tesouros estão espalhados no chão e congelados nas paredes desta vasta câmara.

É visivelmente mais frio aqui do que em qualquer outro lugar no iceberg, atingindo -23 graus Celsius. Qualquer personagem em uma área onde a temperatura está abaixo de -17 graus Celsius deve fazer um teste de resistência em Destreza contra CD 10 no final de cada hora. Personagens sem roupas contra frio falha automaticamente neste teste. Ocorrendo falha, um personagem sofre um nível de exaustão.

Quando os personagens se enfrentam contra Arauthator, o dragão ruge tão alto que o iceberg inteiro reverbera com sua raiva. Isto chama os trolls do gelo da área 12, que chegam 5 turnos mais tarde.

Piscinas de lama espalhadas pelo chão da caverna, impedidas de congelar pelo alto teor de sal da água do mar. A tal piscina, no ângulo ocidental da caverna, esconde uma passagem inundada que conecta ao Mar do Gelo em Movimento. Esta é a entrada e saída habitual de Arauthator. Quando o dragão é reduzido a 100 pontos de vida ou menos e enfrentando três ou mais inimigos, ele mergulha para esta saída e escapa para o mar congelado. Se o dragão foge, os trolls de gelo recuam também.

DESENVOLVIMENTO

Se os personagens derrotarem Arauthator, as reações dos outros habitantes de Oyaviggaton dependem de se o dragão é morto ou expulso.

Se Arauthator é morto, os sapos de gelo sofrem, mas eles não tomarão qualquer ação contra os personagens. Em contraste, os kobolds estão furiosos com a dor, jogando-se para os personagens em frenéticos ataques suicidas. A reação dos trolls do gelo provavelmente será influenciada por qualquer interação que os personagens tivessem com eles anteriormente. Os trolls podem fugir sem uma palavra, ou podem decidir que gostam de Oyaviggaton e torná-la sua casa permanente.

Os Caçadores de Gelo ficam exaltados sobre a morte do dragão. Quando os personagens surgem do iceberg, os moradores normalmente reservado os cumprimentam com alegrias e ofertas do peixe fermentado mais seletivo. Os aldeões começam então a empacotar seus poucos pertences em seus barcos escondidos e se preparam para partir imediatamente.

Se Arauthator é ferido e expulso, Maccath ou Marfulb sabem o suficiente do dragão para prever que ele vai passar meses se recuperando em um de seus outros covis antes de retornar a Oyaviggaton. Os Caçadores de Gelo acreditam que isso lhes dá tempo suficiente para se perderem na vasta extensão do Mar de Gelo em Movimento e encontrar uma nova casa onde Arauthator não pode rastreá-los. O dragão é vingativo, mas com tudo o resto acontecendo, Maccath acredita Arauthator não vai colocar qualquer esforço real em busca de seus ex-escravos. Os Caçadores de Gelo não têm contato com a civilização, então eles não podem possivelmente espalhar a palavra de sua derrota humilhante.

Com o desaparecimento do dragão, os kobolds se escondem onde podem, enquanto os sapos de gelo demonstram o mesmo estoicismo impassível que eles mostram se o dragão fosse morto. Os trolls de gelo fogem do tesouro de Arauthator o mais rápido o possível vendo que ele está vivo, sabendo melhor do que qualquer um o perigo de ficar entre um Dragão e seu tesouro. Eles realmente não se importam se alguém pegou itens do tesouro do dragão, e eles são muito estúpidos para pensar que eles podem ser culpados por tais roubos.

DEIXANDO OYAVIGGATON

Os personagens não têm chance de navegar longe do iceberg a bordo de *Frostskimmr* enquanto Arauthator estiver livre para atacar. O dragão pode atacar tão facilmente do céu ou debaixo da água, congelando ou revirando o navio, e então pegando a tripulação desprevenida. Se os aventureiros tentam fugir com Maccath, a ausência do feiticeiro é notada pelos kobolds e sapos de gelo dentro de um dia.

Se Arauthator foi derrotado no combate e forçado a retirar-se, não perseguirá *Frostskimmr* enquanto os personagens afastam seu veleiro. Os aventureiros e a tripulação podem ver o dragão os acompanhando à distância, mas Arauthator é muito orgulhoso e temeroso para enfrentar o grupo novamente.

O TESOURO DE ARAUTHATOR

Se Velha Morte Branca é morta ou afastada, ela deixa o tesouro de seu covil do iceberg para trás. (Porque Oyaviggaton é apenas um de inúmeros de covis menores mantidos pelo dragão, o tesouro aqui representa somente a parcela menor de sua riqueza total).

As áreas 19 e 20 contêm um total de 700 po, 1.000 pp e 20 pedras preciosas (cinco cada uma valendo 200 po, 400 po, 600 po e 800 po). Além disso, adicione poções, pergaminhos e itens mágicos a seu critério. Como alternativa, use as tabelas de tesouros no *Guia do Mestre* para gerar um tesouro cujo valor esteja de acordo com sua campanha.

Para reivindicar este tesouro, ele deve ser escavado de fora do gelo na caverna do covil. Fazer isso leva meio dia (e sendo assim é impossível caso Arauthator ainda esteja no covil).

As quatro décadas de informações de Marfulb sobre Arauthator não têm preço para a Irmandade Arcana (um fato que Maccath reconhecerá se os personagens não o fizerem) ou a outros colecionadores de conhecimentos dracônicos. Se o dragão está morto, Marfulb pode ser falado em deixar este material ser transportado para o sul, desde que ela venha junto. Se Arauthator ainda vive, o sapo de gelo preferiria ficar e continuar seu trabalho com seus registros intactos.

CONCLUSÃO

Arauthator é um forte aliado do Culto do Dragão, e os aventureiros dão um duro golpe ao culto ao derrotá-lo. Além disso, ao retornar Maccath e a tradição roubada da Torre Arcana, os personagens podem ganhar a fidelidade da Irmandade Arcana na luta contra os planos do culto.

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.



EPISÓDIOS 3 E 4: MORTE AOS ORADORES DA ANCIÃ

Desde a sua primeira descoberta das máscaras de dragão em o *Tesouro da Rainha Dragão*, os personagens terão reconhecido a importância das máscaras para o Culto do Dragão.

Ao longo da aventura, os heróis têm duas chances de se deparar com os Oradores da Anciã do círculo interno de Severin, talvez reivindicando suas máscaras de dragão e dificultando os planos de Severin.

Esta seção compreende dois episódios distintos. No primeiro episódio, os personagens seguem Varram, detentor da *Máscara do Dragão Branco*, para uma antiga cripta ocupada por yuan-ti nas Colinas da Serpente. No segundo episódio, os aventureiros vão contra Neronvain, Orador da Anciã da *Máscara do Dragão Verde*, em um refúgio escondido e covil de dragão na Floresta Nebulosa. Esses episódios acontecem em diferentes pontos durante as primeiras e segundas sessões do Conselho de Águas Profundas, mas são apresentados em conjunto porque formam duas metades de uma missão única, a luta contra os Oradores da Anciã como um meio de frustrar os planos de Severin.

Três dos cinco Oradores da Anciã do culto - Galvan o azul, Rezmir o preto, e o Severin ele mesmo, que veste a *Máscara do Dragão Vermelho* - já estão no poço dos dragões e além do alcance do grupo. No entanto, Varram

o Orador da Anciã branco é forçado a deixar a segurança de sua fortaleza depois de perder a posse da *Máscara do Dragão Branco*, enquanto Neronvain o Orador da Anciã verde se envolve em ataques contra os elfos da Floresta Nebulosa com seu aliado draconiano, Chuth. Quando a notícia chega ao Conselho de Águas Profundas de que dois dos cinco Oradores da Anciã podem estar em desvantagem, os aventureiros aproveitam a oportunidade de combater.

EPISÓDIO 3: VARRAM, O BRANCO

Varram o Branco é um aliado próximo e confiante de Severin, mas o líder do Culto do Dragão não tem conhecimento de como as ações de seu velho amigo ameaçaram os planos do culto. A *Máscara de Dragão Branco* de Varram foi desaparecida, roubada por um ladrão aliado dos Zhentarim e agora escondido da magia de adivinhação. Varram está desesperado para recuperar a máscara antes de Severin descobrir que está faltando, e assim ele criou a pretensão de levar um grupo de seguidores confiáveis para procurar um local de magia ancestral nas Colinas da Serpente, que ele alega vai ajudar o culto em seus planos para convocar Tiamat. Na verdade, Varram está procurando o túmulo de Diderius - local de um

antigo poço de adivinhação que ele espera mostrar-lhe a localização da máscara perdida.

Os agentes Harpistas ouviram rumores do roubo da *Máscara do Dragão Branco*, e Leosin Erlanthar descobriu recentemente que o anão, Varram foi visto no estabelecimento de comércio da ponte de Boareskyr, perto das Colinas da Serpente. Com os Harpistas já espalhados por toda parte em suas missões de coleta de informações, os aventureiros são uma escolha perfeita para procurar o Orador da Anciã.

SEGUINDO O RASTRO

Leosin Erlanthar contata o grupo durante uma sessão do Conselho da Águas Profundas. Depois de informá-los sobre os rumores de que Varram perdeu a *Máscara do Dragão Branco* e foi para o exterior em busca dela, ele envia os personagens para a Ponte Boareskyr, instruindo-os na busca de informações sobre os recentes movimentos de Varram e seu destino provável.

Este episódio apresenta a viagem dos personagens de Ponte Boareskyr para uma esquecida ruína Anauriana nas Colinas da Serpente. O poço de adivinhação que Varram procura está lá - mas também um clã de yuan-ti que é uma ameaça para o Orador da Anciã e para os aventureiros.

PONTE BOARESKYR

A ponte de Boareskyr carrega o nome de um reino agora desaparecido ao norte e a leste do Caminho do Comércio. A ponte fornece o acesso através da correnteza sinuosa e é um marco principal. Construído em granito preto, ela carrega imagens esculpidas das divindades Cyric e Bhaal, comemorando a batalha legendaria que travaram na ponte durante o Tempo das Perturbações.

Este caminho para o posto do assentamento é pouco mais do que uma coleção de tendas, vagões e caravanas fornecendo alimentos, montarias frescas e outros serviços para viajantes. Um contingente de paladinos da teocracia de Elturgard mantém vigia a ponte em uma torre recém-construída.

ESTALAGEM DEZ PARTES DO BOLO

Estalagem Dez Partes do Bolo é um estabelecimento em completa desordem mantido em um grande pavilhão perto do centro da cidade e das tendas em Boareskyr. Quando os personagens fazem perguntas sobre Varram, eles são direcionados para Bolo e sua proprietária halfling.

"Um anão em trajes púrpura? Oh, eu o vi. Ele estava perguntando sobre escoltas para as colinas, quando o homem encapuzado que respondia começa a perguntar-lhe o seu negócio. O anão o olhou diretamente nos olhos, depois tirou a adaga e esfaqueou o companheiro alto o matando! Ele era um dos povos escalados das Colinas da Serpente, desceu para nos espionar! Esse anão é um herói, não se engane. Mas ele e sua comitiva partiram imediatamente para as colinas, então, rápido como gatos!"

O único objetivo de Varram ao matar o espião yuan-ti foi impedir que seus movimentos chegassem às Colinas da Serpente antes que ele chegasse lá, mas isso o tornou um herói local. Bolo está feliz em compartilhar o que ela sabe, enquanto os personagens não deixarem em que eles tenham intenção de prejudicar o anão.

Varram viajou com mais de uma dúzia de outros companheiros, incluindo um punhado de guerreiros encapuzados e camuflados. Ela assumiu que eles eram mercenários bárbaros, mas Varram está realmente viajando sob a proteção de uma força de demônios barbudos. O anão dirigiu-se para as Colinas da Serpente depois de matar o yuan-ti.

AS COLINAS DA SERPENTE

O tempo favorável e o fato de que Varram e seu grande grupo estavam se movendo com pressa torna sua trilha nas colinas fácil de seguir. Da ponte de Boareskyr, os aventureiros perseguem o anão até as Colinas da Serpente - uma faixa de ermo, mesas e planaltos rochosos salpicados de árvores e grama alta. A trilha de Varram leva cerca de cem quilômetros norte-nordeste.

Povos lagartos e nagas, trolls e gigantes, e os traíçoeiros yuan-ti, todos mantêm seus refúgios nas Colinas da Serpente, entre os túmulos e arruinados assentamentos de mais de uma civilização caída. Como os personagens perseguem Varram, fazer uma rolagem de um d20 a cada 6 horas de viagem; Um encontro ocorre em um resultado de 17-20. Determine o encontro de acordo com a tabela abaixo.

ENCONTROS NAS COLINAS DA SERPENTE

d8	Encontro ou Eventos
1	Humanóides (1d6)
2	Rebanhos de Mamíferos (5d6)
3	Gigantes das Colinas (1d2)
4	Sepultura Despercebida
5	Santuário
6	Abutres (3d6)
7	Assentamento em Ruínas
8	Povos Lagarto (2d8)

Humanóides. Os humanóides que se aventuram até às Colinas da Serpente podem ser caçadores de tesouros, escravos fugitivos da monstruosa terra de Najara ou escoteiros de Elturgard vigiando as atividades yuan-ti.

Rebanhos de Mamíferos. Coletivos de cabras, antílope, e outros mamíferos de rebanho variam em toda a Colina da Serpente. Eles evitam outras criaturas, mas podem tornar-se ferozes se ameaçados ou encurralados.

Gigantes da Colina. O grupo vem no caminho um ou dois gigantes da colina engolindo um animal caído do rebanho. Quando os gigantes observam os aventureiros, eles veem a oportunidade de outra refeição. Um gigante de colina recua quando reduzido a metade de seus pontos de vida ou menos, preferindo presas que não resistem.

Sepultura Despercebida. Uma baixa elevação coberta em rochas apressadamente coletadas marca o lugar de repouso de um dos muitos exploradores que caíram nas Colinas da Serpente. A seu critério, um túmulo despercebido à noite pode se tornar um encontro com um fantasma ou outro morto-vivo inquieto.

Santuário. Um santuário isolado para um dos muitos deuses perdidos de Netheril ou Anauria aparece para fora do deserto. Muitos desses lugares mostram sinais de terem sido utilizados como acampamentos por viajantes nas colinas.

Abutres. Os rebanhos dos abutres podem ser vistos circundando em uma distância, ou poderiam incomodar os personagens se os confundissem com viajantes perdidos em seus últimos passos.

Assentamento em Ruínas. Pedras em ruínas e poços secos são tudo o que resta dos muitos assentamentos perdidos das Colinas da Serpente.

Povos Lagarto. Povos Lagarto regularmente caçam e recolhem alimentos para os seus mestres yuan-ti, agarrando os colonos humanóides ao longo das fronteiras das montanhas quando eles conseguem.

TÚMULO DE DIDERIUS

O túmulo de Diderius e seu poço mágico são escondidos dentro de um complexo das câmaras esculpidas em um imponente penhasco. Originalmente parte da residência do feiticeiro Diderius construído em torno do poço místico de adivinhação, o complexo foi convertido a uma cripta somente após sua morte. A cripta é mantida a baixo sobre as ruínas da cidade que cresceu em torno do poço mágica para atender àqueles que vieram em busca da sabedoria de Diderius.

A cidade fica aninhada em um desfiladeiro entre duas falésias, mas somente algumas estruturas arruinadas da pedra e as fundações da laje de edifícios administrativos e do templo remanescem agora. Entradas da caverna pontilham as falésias, marcando residências anteriores e túmulos simples. Nenhuma das ruínas possuem nada de valor ou interesse, mas as cavernas oferecem lugares seguros para o grupo para descansar.

O conhecimento do assentamento que antes estava aqui foi perdido para todos, exceto Ilda, um bibliotecário fantasma na área 9 da cripta, que tem respostas para muitas perguntas esquecidas. Além disso, embora poucos procurem o poço nos dias atuais, uma pequena colônia yuan-ti conhecida como Ss'tck'al surgiu atrás da cripta. Os yuan-ti usam sacrifícios humanóides para alimentar a magia da adivinhação, aprendendo segredos sombrios que alimentam suas tramas insidiosas.

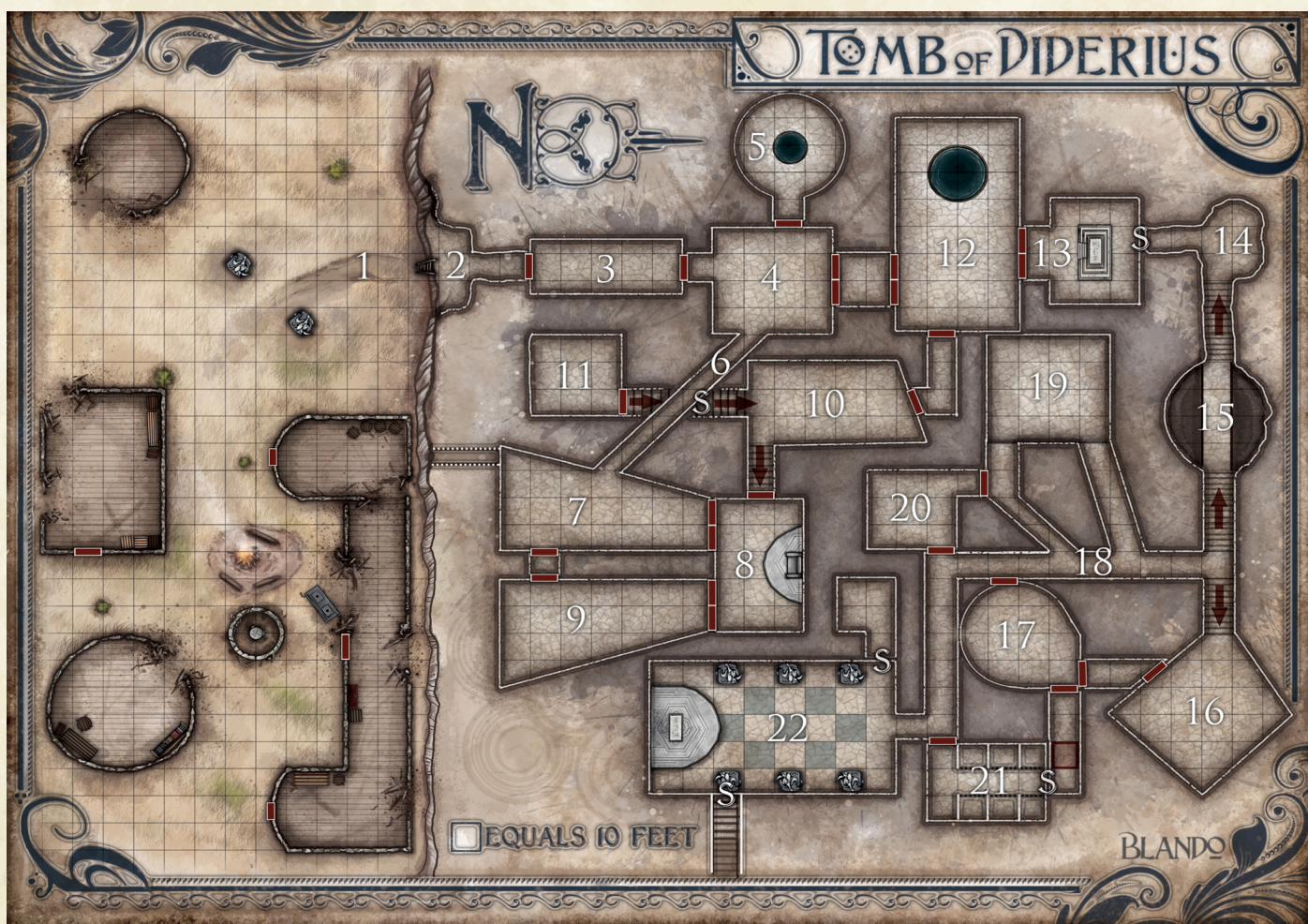
CARACTERÍSTICAS GERAIS

Salvo disposição em contrário, o chão e as paredes da masmorra são blocos de arenito e lajes. As paredes são frias ao toque e o ar é gélido.

Tetos. 3 metros de altura, salvo indicado o contrário.

Luz. Nenhuma, a não ser ao ar livre ou se especificado de outra forma.

Efeitos Regionais. Quando Diderius morreu, aqueles que o honraram na vida transformaram-no em um especial senhor da múmia cuja mágica impregna seu túmulo. Porém Diderius é neutro ao invés de mal, a área não tem magia escura comum a outras tumbas do senhor da múmia. Algumas câmaras do túmulo têm a aparência de quartos opulentos e bem conservados adequados para um nobre arqui-mago. Este efeito é uma ilusão, no entanto, não conseguindo cobrir o grande cheiro de poeira e decadência. A magia de Diderius também guia aqueles que mostram o devido respeito.



1. ENTRADA PLAZA

A entrada da Tumba de Diderius está no que antes era uma grande praça pavimentada. Os restos de uma fonte são agora pouco mais do que um círculo de pedra em torno de um buraco no chão bem profundo abaixo. Duas estátuas de pedra ficam no pátio, subindo seis metros de altura. Atrás delas, um edifício de 12 metros de altura é esculpido em um dos lados do penhasco, dominado por colunas de relevo esculpidas estranhas, cenas do outro mundo.

O colosso esquerdo é um homem humano barbudo vestindo roupas exóticas, mas seu rosto é esmagado além do reconhecimento. Ele mantém uma balança em sua mão direita e uma clava em seu lado, sua mão esquerda levantada como se em advertência. O colosso à direita da entrada é um jovem humano usando roupas semelhantes, exóticas, a parte esquerda de sua cabeça rachada se encontra sob seus pés. A estátua segura um corno do pastor em sua mão esquerda e uma espada em sua cintura, sua mão direita levantada em aviso também.

As cenas esculpidas em relevo ao redor da entrada retratam coisas que Diderius vislumbrou na piscina de adivinhação, incluindo outros mundos e planos que nunca esteve. Use sua imaginação ao descrever essas cenas. A entrada para a cripta é de 9 metros acima subindo uma escada de pedra que dá em uma plataforma de 3 metros que se sobressaía fora do penhasco. Os cultistas de Varram (veja abaixo) deixaram uma escada inclinada contra o edifício que permite aos personagens subirem até a entrada.

ACAMPAMENTO DOS CULTISTAS E FONTE EM RUINAS

Os cultistas de Varram fizeram acampamento na praça perto da Fonte em ruínas. Uma fogueira está queimando aqui, e três sacos de dormir mostram onde os cultistas da retaguarda estavam acampados, sete sepulturas rasas foram escavadas a leste do Acampamento - vítimas da exploração dos cultistas.

Os guardas estão mortos, tendo sido arrastados e comidos por trolls que vivem nos túneis debaixo do poço. Esses esgotos permanecem em grande parte intactos, e os 3 **trolls** que moram lá descobriram que usá-los para movimento entre a cripta e a praça faz bem para forragear a área. Se o grupo descansa aqui ou na área 5, Os trolls atacam durante a noite. Um troll luta até ser reduzido a um terço ou menos de seus pontos de vida antes de voltar a segurança do poço.

A entrada para os túneis é muito estreita para até personagens pequenos se espremerem. Os trolls deslocam seus quadris e ombros para passar, tomando 10 de dano de contusão que eles rapidamente regeneram.

APROXIMANDO-SE DAS ESTÁTUAS

Quando os personagens se aproximam das estátuas leia o seguinte.

À medida que vocês se aproximam das estátuas, vocês ouvem o som súbito de moagem de pedras. As figuras colossais viram suas cabeças, suas feições estilhaçadas olhando para vocês. Duas vozes emanam em uníssono, crescendo como se irrompendo da terra profunda.

“Parados. Você vem perante Diderius, caminhante do éter e condutor da clarividência. Contemplai-vos agora seus maravilhosos triunfos. Diderius oferece a sabedoria, e Diderius oferece conhecimento. Qual você procura?”

Se a resposta “Nós buscamos a sabedoria”, ou “Nós desejamos Conhecimento” for dada, ou os personagens interpretam uma resposta obsequiosa ou autodepreciativa que possa ser dita a um mago egoísta, as estátuas respondem. Eles dizem, “Diderius lhe concederá o que procura, mas somente se você for a ele e continuar a mostrar o devido respeito! “Eles então reverterem para suas posições originais.

A resposta positiva dos aventureiros garante a eles advertências benéficas, cortesia da magia de Diderius. Os avisos são detalhados nas áreas a que se aplicam.

Qualquer resposta que não seja “conhecimento” ou “sabedoria” não é de alguma forma lisonjeira para Diderius - incluindo perguntas para esclarecimento - resultam nas estátuas voltando às suas posições iniciais. Os personagens são livre para continuar no complexo, mas eles não recebem benefício dessa interação.

2. ANTECÂMARA

Enquanto uma ilusão ainda mostra um túmulo com esculturas douradas e incensários de prata, estes são meras sombras. Saqueadores desfigurados e arruinado nas paredes esculpidas em relevo, e os incensários já se foram. Conjunto entre as esculturas são uma dúzias de alcovas reconhecíveis como nichos funerários, estes contêm apenas lascas de osso. Na extremidade da câmara, uma porta de pedra pendurada esta entreaberta. Marcas na porta e chão indicam que ele foi recentemente forçado.

3. ESTÁTUA VIGILANTE

Seis estátuas estão aqui, todos magos encapuzados com cajados, seus rostos obscurecidos por capuzes profundos. As cavidades na forma dos capuzes são particularmente escuras. Nichos entre as estátuas uma vez mantiveram guardiães esqueleticos que lutaram contra os Cultistas Os ossos de mais de uma dúzia de humanoides agora estão desarrumados no chão.

Personagens que escolheram bem ao falar com as Estátuas na área 1 são atingidos por um pensamento eles entram nesta área: “Alguns segredos não são para Mortais saberem. Olhe para longe da escuridão em que tal conhecimento se esconde.”

Armadilha na Estátua. Quando o primeiro aventureiro chega a metade da sala, o som da pedra de movimento anuncia as estátuas virando suas cabeças seguindo os movimentos dos personagens. Os personagens não devem olhar para a escuridão nos capuzes das estátuas. Qualquer personagem que faz isso deve fazer um teste de sabedoria contra CD 15 contra uma magia de *suges-*

tão. Sucesso indica que o personagem não são afetados pela magia da estátua, enquanto o fracasso indica que o personagens são mantido pelo olhar escuro dentro do capuz por 1 rodada. Durante este tempo, a estátua sussurra segredos impossíveis para o personagem, que obtém benefícios e deveres.

O personagem deve então fazer um teste de Inteligência contra CD 15. Numa falha, o personagem não pode obter os segredos que foram-lhe mostrados, e não há nenhum efeito. Em um sucesso, o personagem entende o mundo com mais precisão, ganhando vantagem em testes nas próximas 24 horas. No entanto, o personagem também fica temporariamente insano por 1 minuto. Uma criatura insana não pode tomar ações ou reações, não pode entender o que outras criaturas dizem, não sabem ler e só falam em gibberish. Você controla o movimento da criatura, que é errático.

4. CÂMARA DOS MOSAICOS

Esta câmara é um cofre abobadada com uma inserção profunda e uma saliência circundando a sala, 3 metros de largura e 4,5 metros de altura. o chão aqui é definido com um mosaico de azulejo bonito mostrando um cavaleiro, armadura completa com uma espada lutando contra uma quimera. A palavra “SEGURO” está escrita em giz na porta que conduz à área 5, marcando essa câmara como lugar de repouso usado pelos cultistas.

Quando o primeiro personagem entra nesta sala, o azulejo da quimera começa a mudar lentamente. Com um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD14, um personagem percebe esse movimento e não se surpreende quando as peças que formam as garras da quimera aparentemente traçam seu caminho para fora do mosaico.

A quimera de azulejo atua como uma **quimera** normal magicamente animada e personalizada pela barra lateral. Faz um ruído de vidro quebrado enquanto se move, e quando ferido, libera azulejos em vez de sangue. É fino em uma dimensão e pode usar esse fato para sua vantagem em combate. A criatura voa até o teto para usar sua respiração de fogo com alcance máximo, voando para baixo para atacar com corpo a corpo até que ela possa soprar novamente.

CUSTOMIZAÇÃO: CRIATURA DE AZULEJOS

Uma criatura de azulejos animada age como a criatura que se assemelha, exceto que é um constructo que não tem necessidade de respirar, beber, comer ou dormir. A criatura também ganha os seguintes recursos.

Resistências à Danos perfurantes

Imunidades à Danos veneno, mental

Imunidades à Condições encantamento, medo, paralisia, petrificação, envenenamento

Uma criatura de azulejo ganha as seguintes características.

Rejuvenescimento. Se destruída, a criatura de azulejo recupera todo o seus pontos e torna-se novamente ativa em 24 horas, a menos que metade das suas peças são recolhidas e mantidas separadas dos azulejos da criatura.

Uma criatura de azulejo ganha a seguinte reação.

Esquiva Estreita. Quando alvo por um ataque corpo a corpo, a criatura de azulejo pode ter uma reação para direcionar seu aspecto mais estreito em direção ao atacante. O atacante tem desvantagem no ataque.

Mosaico do Sol. O sol é representado no mosaico próximo ao corredor que é a área 6-e é realmente uma placa deslizante circular que revela a armadilha de pedregulho osseo. A placa é apenas aparente com um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 24, ou uma Inteligência (Investigação) CD 18.

Perigo de Porta. As portas duplas que conduzem à área 12 são revestidas em cobre corroído gravado para representar um grupo de magos observando sobre um poço de água. O tamanho da figura de um mago masculino no topo da imagem levanta suas mãos como se convocando uma criatura do poço.

As portas se destacam visivelmente no local, empurrado pelo peso da pedra onde o limite do corredor entre a área 4 e a área 12 desmoronou. Puxar em qualquer direção a porta solta com força suficiente para quebrar as dobradiças e libera uma montanha de pedras sobre o quarto. Qualquer criatura dentro de 4 metros das portas devem fazer um teste de Destreza contra CD 18 para saltar fora do caminho. Em caso de falha, a criatura sofre 28 (8d6) dano de esmagamento, ou metade dano em um teste bem sucedido. A queda de entulho deixa o corredor cheio de pedra e intransitável.

5. CÂMARA NO POÇO

O poço de adivinhação usou água para criar um espelho-como superfície para seus rituais poderosos, que era reabastecido deste poço. O poço mantém a água parada, mas os efeitos regionais que Diderius impõe em seu lar evapora dentro de algumas rodadas ao ser transportada desta área. Um balde de bronze em uma corda se encontra perto do poço, enquanto uma bacia vazia fica a 2,5 metros e meio acima ao longo da parede norte, com degraus de pedra que levam até ele. Uma alavanca de latão se encontra perto da bacia. Quando a água é derramada na bacia e a alavanca puxada, alimenta a água é enviada a área 12.

Os lados do poço e o chão próximo a ele estão cobertos por cogumelos vermelhos brilhantes. Eles são lisos com um brilho aquoso que se assemelha ao sangue, e o gosto e a textura de figado cru se escolhidos e comidos antes que os efeitos do covil os estraguem. Eles são seguros para consumir, no entanto.

Os cultistas usaram este quarto como um acampamento de reconhecimento durante sua curta expedição. sacos de dormir e equipamento de acampamento estão dispersos ao redor. A porta que conduz a esta área, possui “SEGURO” escrito na parede com giz no caso de alguém tenha se perdido ou desorientado.

Trolls. O poço aqui se conecta ao reservatório que alimenta a fonte na praça lá fora. Os trolls nessa área as vezes vêm aqui quando sua caça esta mal e se alimentam dos cogumelos do figado. Embora os cultistas não os encontraram antes de serem pegos pelos yuan-ti, os trolls atacam no meio da noite se o grupo usar esta área para descansar. Como na praça, os Trolls fogem para o poço se feridos gravemente.

6. PÁTIO DE ENTRADA

Este corredor se inclina para baixo agudamente, deixando cair 4,5 metros sobre todo o seu comprimento. Qualquer personagem que leva um momento para investigar ao redor e consegue um passar em um teste de Inteligencia (Investigação) contra CD 17 descobre um painel secreto a meio caminho abaixo do corredor, grande bastante para que uma criatura pequena entre

completamente, ou uma criatura média que esteja se espremendo passe. O painel revela um eixo estreito de um elevador de carga, que cai para 9 metros para a escada levando à área 11. (Os cultistas descobriram este eixo e o usaram para entrar nas áreas 10 e 11, embora nenhum sinal possa ser encontrado de sua passagem.)

Armadilha do Seixo de Ossos. A 4,5 metros da entrada, uma placa mecânica instalada no chão desencadeia uma armadilha de pedras rolantes. Um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 22 pelo primeiro da ordem de marcha é obrigado para notar este gatilho sem ativar a placa de pressão.

Se a placa for ativada, o padrão de mosaico circular que aparece como o sol no chão na área 4 libera uma esfera de 2 metros de diâmetro feita de centenas de corpos esqueléticos que sobem magicamente do chão. Este pedregulho de ossos se inclina em direção à área 6 e rola para baixo no corredor antes de bater contra a parede na área 7.

À medida que rola, a pedra óssea esmaga e fatia qualquer criatura na área 6, causando 18 (4d8) dano de esmagamento e 18 (4d8) dano de corte, ou metade do dano com uma bem-sucedido teste de Destreza contra CD 17. Qualquer criatura que falha neste primeiro teste é agarrada por mãos esqueléticas e puxada para a esfera, que continua a rolar sobre todas as outras criaturas no corredor.

Uma criatura presa no pedregulho de ossos pode tentar um teste de Força contra CD 17 Força ou Destreza para se libertar antes que o pedregulho bata na parede na área 7. Qualquer criatura que não consiga escapar está dentro da rocha quando ela bate, e é atingido em uma explosão dos ossos e pedra, tomando 14 (4d6) dano de concussão e 14 (4d6) de dano cortante.

7. ANTECÂMARA DA SALA DO TRONO

O cheiro de incenso enche esta sala, e ricas tapeçarias cobrem as paredes. Na parede sul, uma rampa grande o suficiente somente para um personagem pequeno se espremer através permite ver a luz do exterior.

Se os personagens falavam corretamente para as estátuas na área 1, uma voz desconhecida é ouvida para sussurrar como eles entram nesta área: “Humildade oferecida na maneira de Mystril abriga aqueles que abrem o caminho para a busca de conhecimento. “Um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) contra CD 15 lembra um personagem de um santo gesto entre os adeptos da deusa caída Mystril, envolvendo girar a cabeça para baixo e levantar as mãos como se segurando uma lâmpada. Personagens que fazem este gesto ao abrir as portas duplas para o norte podem passar sem dificuldade.

Sarcófagos. Seis sarcófagos estão nas paredes atrás das tapeçarias, guardando os mumificados restos dos guardas domésticos de Diderius. Um personagem que abre as portas duplas do norte sem fazer o gesto apropriado, ou que encoste em um sarcófago, desperta as 6 **múmias**, que se agitam e atacam.

8. SALA DO TRONO

Um trono em uma plataforma maciça se assemelha a uma nuvem flutuante escondendo um sol dourado. Sentado no trono se encontra um, real e musculoso humanoide masculino com uma barba branca fluindo e uma toga roxa, de aproximadamente 3,5 metros de altura - na realidade, um **golem de barro** que Diderius costumava usar para receber os hóspedes favorecidos

nesta área. A aparência não natural do Trono e do golem são o resultado de uma magia de ilusão. Ao pé do trono está uma pilha de tesouros contendo 250 pp, seis colares de prata fina valendo 50 po cada, e uma *poção de sopro de fogo*. Mesmo com uma olhada rápida os personagens podem ver que a pilha também contém centenas de peças de cobre e pedaços de joias sem valor e cerâmica.

Além da ilusão que o cobre, o golem foi imbuído com moldes da magia *boca encantada*. Quando qualquer personagem a aproxima, a criatura fala em uma voz suave e magnífica, dizendo: “Vós que procuram a intuição de Diderius deve primeiro fornecer tributo, para que Diderius possa trabalhar sua mágica poderosa. Coloque tal tributo aos meus pés ou parta. “

Diderius não era um mago ganancioso, e aceitava até mesmo ofertas humildes dos pobres na cidade. Quanto tempo com cada membro do grupo colocando algo mais valioso do que um copo de argila na pilha do tesouro, aos personagens são permitidos prosseguir. Se os aventureiros tentam roubar o tesouro ou usar a porta para a área 10 sem deixando algo, o golem ataca.

9. ESTÚDIO E BIBLIOTECA

O quarto leste da antecâmara da sala do trono era o local de estudo e biblioteca de Diderius, no qual ele conversava com sábios e viajantes. Suas prateleiras empoeiradas e mesas estão agora vazias, os manuscritos e tomos de uma vez feitos aqui foram saqueado há muito tempo. No entanto, na área não permanece nenhum guardião.

O quarto leste da antecâmara da sala do trono era o local de estudo e biblioteca de Diderius, no qual ele conversava com sábios e viajantes. Suas prateleiras empoeiradas e mesas estão agora vazias, os manuscritos e tomos de uma vez feitos aqui foram saqueado há muito tempo. No entanto, na área uma guardiã involuntária permanece.

Ilda é um **fantasma** neutro bom que já foi um dos aprendizes de Diderius. Ela adorou seu mestre, mas foi erroneamente banida como ladra quando um de seus tomos foi perdido. Ilda morreu pouco tempo depois de Diderius, e seu espírito retornou aqui para agir como guardião desses grandes depósitos de conhecimento.

Ilda não é violenta exceto para aqueles que roubariam de Diderius. Ela se manifesta quando os personagens entram nesta área, exigindo saber por que eles vieram e ameaçando-os se eles planejam saquear a biblioteca. Se os personagens apontam que não há nada na biblioteca para roubar, Ilda é acometida por um ataque de miséria agonizando sobre seus fracassos. Um teste de Inteligência (Religião) contra CD 14 permite descobrir que Ilda pode ser libertada de sua permanência aqui se algum volume da biblioteca perdida retornar (consulte a área 11).

Ilda sabe que yuan-ti moram nas partes mais profundas do complexo. Ela não sabe nada sobre os cultistas, que não entraram nesta área. Se os personagens ganham sua confiança, ela também pode oferecer as seguintes informações:

- A paixão de Diderius era a poderosa magia de adivinhação, que é como ele descobriu o poço misterioso nesta caverna. Escavou estas câmaras em torno do poço, e os reis e os magos vieram lhe prestar o tributo. Quando morreu depois de muitos séculos de vida, este local tornou-se sua cripta.
- O poço de adivinhação permite que aqueles que o usem ignorem muitas proteções mágicas que bloqueiam magias menores de adivinhação.

INTERPRETAÇÃO FANTASMAGÓRICA

Mesmo uma conversa com um fantasma bom deve ser angustiante. Esta é uma criatura cujo espírito está ligado ao mundo pela Angústia, e qualquer interação com Ilda deve ser um processo de conversar com um personagem que poderia enlouquecer a qualquer momento. Ela pode desaparecer no ar sem nenhuma razão, em seguida, voltar em uma fúria se os personagens tentam chamá-la de volta.

- As revelações do poço podem levar um usuário a insanidade a menos que as perguntas formuladas forem específicas e somente se referindo ao mundo físico, evitando conceitos metafísicos. Olhar para a poço sem primeiro oferecer um sacrifício é extremamente perigoso.
- Usar o poço de adivinhação exige um sacrifício pessoal, mas ao longo do tempo, as exigências do poço cresceram mais absurdas. E se Outros têm vindo a utilizar o poço desde que Diderius morreu, como Ilda suspeita do yuan-ti façam, seu preço atual deve ser realmente escuro.

10. SALA DE JANTAR

Duas longas mesas de pedra lisa ficam na extremidade sul da sala de jantar, enquanto uma longa mesa de mármore fica no norte. A porta acima das escadas que conduzem à área 8 tem “PERIGO” escrito em giz sobre ele. A porta abaixo na escada sul esta fechada, e tem “PERIGO” rabiscado nela com giz.

Cinco **diabos barbados** (barbazus) estão sentados à mesa de mármore - Os últimos sobreviventes da expedição de Varram. Quando seu seguidores sectários foram encaminhados investigando a área 11, Varram deixou os demônios aqui com instruções de lutar contra quaisquer criaturas que saem dessa área. Os diabos levam suas ordens a sério, o que significa que todos iram ignorar os aventureiros a menos que os personagens ataquem.

Se os demônios são questionados educadamente, eles dizem aos personagens só que eles foram ordenados a permanecer aqui. Eles admitem que seu mestre é Varram, e falam do grande tesouro pelas escadas para o sul. O anão sumiu há algum tempo, mas eles não têm ideia do que aconteceu com ele.

Se forem oferecidas 100 po ou mais em gemas para os diabos, eles também dizem aos personagens que eles lutaram e mataram Mortos-vivos no complexo; Que o anão perdeu alguma coisa importante para seu culto e precisa do poço de adivinhação para pegar de volta; E que eles estão trabalhando para o culto sob ordens de sua senhora Zariel, Arquiduquesa de Avernus, que quer Tiamat fora dos Nove Infernos.

Os personagens são livres para passar por esta sala, incluindo entrar na área 11 - mas eles serão atacados com alegria pelos diabos quando saírem dessa área.

11. COFRE DO TESOURO

Enquanto Diderius vivia, esta área era seu quarto, ele ainda contém uma cama elegante, conjuntos de estantes, uma grande caixa de madeira, e uma mesa de lado com jarros e taças. Os cultistas selaram essa sala depois de uma desastrosa fuga com seus guardiões mortos-vivos.

Nas Escadas. O elevador de carga da área 6 para a escada em frente à abóbada foi usado uma vez para

contornar o longo caminho do quarto para as partes superiores do complexo para os servos de Diderius. As cordas do elevador e a plataforma de madeira podre estão espalhadas pelas escadas.

Esta área é guardada por 2 fantasmas e 6 espectros. Os fantasmas são os espíritos dos guerreiros que comprometeram suas almas a Diderius em troca do conhecimento exótico. Eles podem ser derrotados em combate, mas seus espíritos estão presos à sala pela magia antiga, fazendo com que se manifestem novamente 24 horas após serem destruído. Os espectros são as almas reanimadas de três cultistas que morreram aqui e de três yuan-ti que morreram explorando as ruínas. Não se manifestam novamente se destruídos.

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra CD 18 permite ver um tijolo solto no lado oposto da porta. Puxar o tijolo revela runas mágicas esculpidas na parede que amarram os fantasmas que guardam esta área. Apagar as runas impede que os fantasmas manifestem-se novamente se forem destruídos.

TESOURO

As estantes contêm tratados mágicos e notas sobre a adivinhação que resistiram aos estragos da Tempo. Eles detalham as práticas de conjuração de Netheril, e valem 750 po se vendidos. Se os personagens encontraram um livro em ruínas intitulado Transsubstancialidade entre Potencialidades preso entre a cama e a parede. Se for devolvido à biblioteca (área 9), o fantasma é livre para seguir em frente deste mundo.

O jarro de prata e quatro copos ao lado da cama são mágicos. Se um personagem derramar o jarro vazio em um copo vazio, um gás fumegante flui entre ambos. Um personagem que “bebe” desse gás recebe vantagem em testes contra veneno e resistência a danos por veneno durante 3 horas. Cada uma das taças pode ser usada para produzir esse efeito uma vez por sete dias.

O armário hermético mantém sete vestes de seda mantidas livres da podridão, e valem 50 po cada se vendido. O armário também contém um anel de ametista de resistência a venenos e dois pergaminhos de proteção contra energia.

12. POÇO MÁGICO

Esta galeria longa detém a piscina mágica que foi a Fonte do poder de Diderius. As portas duplas para o Sul não têm marcações sobre elas, mas elas apresentam os mesmos perigos que as portas na área 4.

Setas quebradas, manchas de sangue e um cultista morto estão espalhados pelo chão da câmara. Um teste de Inteligência (Investigação) contra CD 12 revela que as setas foram disparados da entrada norte que conduz à área 13. As setas são esculpidas em pedra e suas pontas possuem a forma de presas, definida com o símbolo de uma cobra com uma coroa acima dela. Um teste de Inteligência (Religião) contra CD 18 reconhece o símbolo do deus yuan-ti Merrshaulk.

Se um personagem inspecionam o corpo, é revelado que o cultista não morreu pelas flechas, mas de uma ferida de punhal. Um bem sucedido teste de Inteligência (Investigação) contra CD 15 revela que uma *adaga dente de dragão* foi a arma da morte. Este foi o infeliz cultista que Varram sacrificou quando usou o poço.

O Poço. O poço está vazio. Varram tinha apenas acabado de completar o ritual de adivinhação

quando os yuan-ti atacaram e o capturaram. Uma esclusa de pedra corre da parede do sul para esvaziar na piscina. Se os personagens podem preencher a bacia na área 5 e liberar o esgoto rapidamente o suficiente, a água derrama no poço antes de ter uma chance de evaporar. Em alternativa, o poço pode ser ativado com um frasco de água benta, que é não sujeito aos efeitos do lar de um Senhor das Múmias.

Quando alguma água atinge o poço, ela se espalha e acende com uma luz negra. Qualquer personagem que recebeu o aviso de Ilda (ou quem se lembra das estátuas na área 3) acreditamos que ele declare olhar para longe do poço. Caso contrário, um personagem deve fazer um teste contra uma magia *sugestão*. Com falha, o personagem tenta pular para dentro do poço de adivinhação, a não ser que outro personagem imediatamente puxe a vítima curiosa para longe do poço (e evitar olhar para ele como o outro fez). Se não for puxado para longe, um personagem fica temporariamente insano por 1 minuto (ver área 3). Um personagem afastado do poço não sofre insanidade, mas é atordoado por 1 minuto.

USANDO O POÇO

O poço de adivinhação sempre exigiu que um usuário fizesse um sacrifício pessoal para ganhar seus segredos. Contudo, a mágica do poço cresceu consideravelmente com fome nos longos anos de seu isolamento. Em resposta à crueldade dos yuan-ti, usar o poço requer o sacrifício de toda ou uma parte significativa de uma criatura senciente.

13. CRIPTA DE DIDERIUS

O lugar de descanso final de Diderius é uma câmara de 6 metros de altura iluminada por braseiros imbuídos de *chama contínua*. Um maciço sarcófago de pedra jaz sobre uma grande pedra localizada no centro da câmara. As paredes são decoradas com afrescos de tamanho natural mostrando os deuses perdidos de Netheril e Anauria. Se o grupo se beneficia da vantagem concedida na área 1, eles sabem que seria desrespeitoso perturbar qualquer coisa - tudo deve permanecer como está.

Afrescos. Personagens que examinam os afrescos podem tentar um teste de Inteligência (Investigação) contra CD 15 para descobrir gesso fino em quatro deles. Se algum desses afrescos for quebrado, uma **múmia** escondida por trás dele ataca. As outras três múmias ocultas, todas uma vez conselheiros, ficam livres para atacar depois disso.

Sarcófago. Diderius, o **senhor das múmias**, descansa dentro do sarcófago. Quando os personagens se aproximam a poucos passos dele, uma voz profunda e clara sai do caixão, dizendo: “Você se aproxima de Diderius em repouso. Eu sei o que procura.

Se os aventureiros falaram com respeito as estatuas da área 1, a voz diz, “Yuan-ti tomaram aquele chamado Varram além de seu portal na parede do norte. Estejam preparados, pois abrirei caminho para o perigo. Os personagens pedem a Diderius para esperar, um momento depois, com um som estridente, a porta secreta abre para a área 14. O grupo ganha uma rodada de surpresa contra os guardas lá.

Aqueles que não falam com respeito na área 1 devem perguntar a Diderius sobre Varram para obter informações sobre seu paradeiro. Não fazê-lo respeitosamente faz Diderius dizer: “Deixa-me em paz ou enfrentem o

teu castigo.” Diderius abre o caminho apenas para aqueles que estão particularmente respeitosos nessa conversa.

Se os aventureiros tentam abrir o sarcófago, Diderius os adverte. Se persistirem, ele ataca. As Múmias atrás dos afrescos também se libertam e atacam. Nenhum dos monstros persegue aqueles que fogem desta sala, que logo retorna ao seu estado original.

Diderius pode usar ações lendárias de Senhor das Múmias, mas ele é incomum porque ele lança feitiços mágicos. Ele usa sua Inteligência 18 como sua habilidade de conjuração (sua Sabedoria permanece 18) e tem as seguinte magias de mago preparadas:

Truques (à vontade): *ilusão menor*, *raio de gelo*

1º nível (4 espaços): *enfeitiçar pessoa*, *detectar magia*, *escudo arcano*, *onda trovejante*

2º nível (3 espaços): *nuvem de adagas*, *imobilizar pessoa*, *ver o invisível*

3º nível (3 espaços): *animar mortos*, *dissipar magia*

4º nível (3 espaços): *escudo de fogo*, *invisibilidade maior*

5º nível (2 espaços): *névoa mortal*, *muralha de pedra*

Um frasco canópico no sarcófago contém o coração murchado de Diderius.

Porta Secreta. Na parede do norte existe uma porta secreta (teste de Inteligência [Investigação] contra CD 20 para encontrar). Bater na a parede de pedra revela um eco oco além, mas o mecanismo de abertura da porta está no outro lado. Uma magia de *moldar pedra* pode abri-lo, ou a porta pode ser forçada com um teste bem-sucedido de Força contra CD 20.



VARRAM

KRYAN SYME

SS`TCK`AL

Muito depois da morte de Diderius, os yuan-ti descobriram a cripta e reivindicaram-na como sua. Um pequeno grupo de Yuan-ti agora vive aqui, apoiado por escravos do povo lagarto. Eles são os guardiões da piscina de adivinhação, que os yuan-ti poderosos usam para procurar insight mágico para seus extensos esquemas. Os yuan-ti evitaram mover-se nas câmaras originais do complexo, temendo os mortos-vivos. Em vez disso, eles expandiram o complexo, escavando mais fundo no lado do penhasco. Os yuan-ti capturam e sacrificam aqueles que visitam o Túmulo de Diderius. Eles não estão acima de fazer um acordo para salvar-se, no entanto.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

É visivelmente mais quente aqui do que na cripta, e o ar é desconfortavelmente úmido por toda parte.

Paredes. As paredes do enclave yuan-ti são lajes trabalhadas de pedra verde escura, manchada com lodo e umidade.

Teto. 3 metros de altura, salvo indicação em contrário.

Luz. Nenhuma, salvo indicação em contrário.

14. ENTRADA

Esta caverna natural áspera mantém o sistema do guincho que levanta a porta secreta de laje de pedra entre a área 13 e área 14. A porta é guardada por 6 **homens lagarto**, que atacam ao primeiro sinal da ascensão da porta entre esta área e área 13. Um homem lagarto corre para avisar o yuan-ti enquanto os outros se movem para a posição perto da porta.

Se demorar mais de 10 rodadas para abrir a porta, mais 4 **homens lagarto** e 3 **yuan-ti mestiços** (tipo 1) aparecem. A porta é aberta a partir desta área e as forças inimigas atacam. Os mestiços recuam se um deles é morto, os homens lagartos se retiram quando metade deles é morta.

As escadas orientais descem 9 metros antes de chegar a ponte na área 15.

15. PONTE

As escadas íngremes da área 14 conduzem a uma ponte de pedra irregular que se estende sobre um poço escuro. A encosta da ponte desce 20 metros a uma outra escada que conduz para mais baixo.

A umidade escorre do teto alto, cobrindo a ponte com musgo liso que se pendura sobre a borda em cascatas verdes. Qualquer criatura que se mova pela ponte deve ter sucesso em um teste de Destreza contra CD 14 ou vai cair. Em uma falha, uma criatura pode tentar um teste de habilidade Destreza (Acrobacia) contra CD 10 para se agarrar a ponte, em vez de cair na escuridão.

O poço sobre o qual a ponte se estende é de 36 metros de profundidade no topo da ponte (para o oeste) e 24 metros de profundidade no ponto mais baixo da ponte (para o leste). A área abaixo da ponte é uma câmara de alimentação para os yuan-ti cobra jovens (veja área 19), que rastejam entre as duas áreas através de furos na parede. Qualquer personagem ou homem lagarto que cair da ponte toma danos de queda adequado, então são atacados pelos jovens yuan-ti. Escalar de volta até onde a ponte se encontra ou um outro conjunto de escadas requer três testes bem-sucedidos de Destreza (Acrobacia) contra CD 15.

Qualquer homem lagarto que se retirou da área 14 tenta manter o grupo aqui. Além disso, mais 6 **homens lagarto** escondem-se na ponte para reforçar a área, esperando que os personagens tentem lutar contra eles para passar da escuridão abaixo. Eles são apoiados por 2 **yuan-ti mestiços** (tipo 1) armados com arcos, que atacam das escadas orientais. Os mestiços também usam magia *sugestão* para contar aos personagens que um membro do grupo foi substituído por um yuan-ti espião e deve ser atacado.

16. CÂMARA DE MEDITAÇÃO

Nesta grande câmara, os yuan-ti meditam em nome de seus deuses sombrios e discutem seus próprios planos e esquemas. As paredes nordeste e sudoeste desta câmara possuem estátuas características de santuários às divindades yuan-ti Merrshaulk e Sseth. As outras duas paredes têm estátuas de altos sacerdotes yuan-ti esculpidos nelas, vestidas em armadura de chapas dispostas como oferendas aos seus pés.

Quando os personagens chegam aqui, centenas de cobras começam a escorregar para fora dos buracos nas estátuas e dos cantos do quarto. Embora não sejam ameaças por si mesmas, as cobras enchem os espaços da armadura, que se levantam para atacar como 2 **horrores de elmo** com espadas longa envenenadas. O alvo de um ataque de um desses horrores do elmo cobra deve fazer um teste de Constituição contra CD12, tendo 9 (2d8) dano de veneno em uma falha no teste, ou metade dos danos em um sucesso. Os horrores não sairão deste quarto.

TESOURO

Quatro rubis valendo 1.000 peças de ouro cada estão nos olhos das estátuas e podem ser retirados.

17. ALOJAMENTO YUAN-TI

Uma dúzia de eixos cilíndricos de 1 metro de largura e 2 metros de profundidade são cortados no chão de pedra aqui, e são usados como buracos de descanso pelos yuan-ti menores. Dois totens estão aqui, ambos sob a forma de aspides que se levantam com sua boca aberta. Esses totens irradiam magia que nega alguns dos efeitos regionais de um covil do senhor das múmias nesta área, permitindo que os yuan-ti armazenem alimentos e água aqui que não se evapore ou estrague.

Este quarto é atualmente vigiado por 3 **homens lagarto** e 1 **yuan-ti puro-sangue**, a menos que essas criaturas já tenham sido encontrada na área 18.

Armadilha dos Dardos. A porta secreta no corredor que conduz à área 21 é marcada por um arco arquivado na parede. Entretanto, uma placa de pressão está ajustada 3 metros antes da saída, revelada por um teste bem-sucedido da Inteligência (Investigação) contra CD 15. Quando qualquer criatura pisa na placa de pressão, os dardos disparam as paredes ao longo do corredor, direcionados a todas as criaturas na área: +8 para bater, 3 (1d6) dano penetrante e o alvo deve ser bem-sucedido em Constituição contra CD 14 para se salvar ou tomar 10 (3d6) dano veneno e ser paralisado por 1 minuto.

TESOURO

Os personagens que vasculhem os buracos de descanso podem encontrar 600 Peças de cobre, 200 peças de prata e 150 peças de ouro, bem como uma *poção de veneno*.

18. LONGO CORREDOR

As paredes deste longo corredor parecem ondular, movendo-se para frente e para trás como se o corredor fosse uma serpente gigante. Esta é apenas um efeito *permanente de ilusão*, mas é perturbador de todo modo.

Quando os personagens chegam a curva no corredor, 4 **homens lagarto** avançam da direção da área 22, seguidos por 2 **yuan-ti mestiços** (tipo 1). Se os personagens passaram a porta da área 17 sem verificar aquele local, 3 **homens lagartos** e 1 **yuan-ti puro-sangue** nessa área vêm investigar.

19. INCUBADORA

O chão desta sala está a 6 metros abaixo do chão dos corredores adjacentes, que são alcançados por escadas suspensas. As paredes dessa incubadora yuan-ti estão cobertas de lodo, e o chão literalmente contorce-se pelo chão da câmara. Yuan-ti produzem jovens copiosos, que são consumidos por seus irmãos para que apenas os mais fortes sobrevivam. Um enxame desses jovens (use um **enxame de serpentes venenosas**) rasteja através de pilhas de ovos e cascas espalhadas no chão, e são vigiados por 1 **yuan-ti abominação** e 3 **yuan-ti puro-sangue**.

No primeiro sinal do grupo, os yuan-ti usam *sugestão* e pedem desculpas por qualquer conflito anterior, afirmando que seus parentes não representavam nenhum dano aos personagens. Como um show de boa-fé, a abominação convida os personagens a descer as escadas e juntar-se ao yuan-ti para um banquete.

Se os personagens são completamente afetados, os yuan-ti esperam até todos descerem, então eles o enxame ataca. Se os personagens fugirem, os yuan-ti perseguem-nos. Se eles são atacados de cima, o yuan-ti sobem as escadas e lutam. A abominação foge de qualquer luta se reduzida à metade de seus pontos de vida ou menos.

20. ANTRO DO HOMENS LAGARTO

Esta câmara cheia de mau cheiro está cheia de lixo esujeira. Os escravos homens lagarto dos yuan-ti são mantidos aqui. A Área está atualmente vazia, com todos os seus residentes em outras áreas.

TESOURO

Escondida ao longo dos ninhos imundos dos homens lagarto estão 22 peças de ouro e 125 peças de prata em moeda soltas.

21. PRISÃO

Os yuan-ti usam sacrifícios humanoides para dar poder ao poço de adivinhação. Suas vítimas infelizes são mantidas aqui até que seja necessário, mas a prisão está atualmente vazia.

22. TEMPLO

O coração do povoado yuan-ti, esta enorme câmara possui gigantes serpentes de pedra ao longo das paredes leste e oeste, as suas bocas abertas gotejando chamas verdes. Os líderes do yuan-ti estão aqui - 3 **yuan-ti puro sangue**, 2 **yuan-ti mestiços** (tipo 2), e 1 **yuan-ti abominação** sacerdotisa - junto com qualquer yuan-ti e homem lagarto que recuou de encontros anteriores.

Os yuan-ti e os homens lagarto estão nas sombras das chamas verdes que piscam, prontos para atacar

mas compreendendo que os aventureiros são uma ameaça séria se chegaram até aqui incólumes. Na parte de trás da sala, perto de um altar esculpido com a forma de uma gigante cobra de boca aberta, o comatoso Varram foi espancado e amarrado.

LIDANDO COM O ANÃO

Se os personagens fizerem qualquer menção à sua busca por Varram durante suas batalhas anteriores com o yuan-ti ou homens lagarto, a sacerdotisa abominação yuan-ti detém a *adaga dente de dragão* de Varram no pescoço do anão. A sacerdotisa já ouviu falar da missão dos personagens, ela não sabe nem se importa porque eles procuram o anão.

Se o yuan-ti não tem ideia por que os personagens têm atacado, a sacerdotisa só sabe que Varram pateticamente implorava por sua vida, prometendo o yuan-ti grande riqueza se ele for libertado. A sacerdotisa planeja negociar com os personagens, oferecendo-lhes a riqueza hipotética que o Anão prometeu a ela.

De qualquer forma, se os personagens quiserem Varram vivo, a sacerdotisa exige que o grupo saia do complexo sem matar mais yuan-ti. Ela está disposta sobre o anão, mas explica que sua alma foi temporariamente retirada de seu corpo por poderosa magia yuan-ti. Quando os personagens deixaram o enclave, ela será devolvida. (a sacerdotisa está mentindo - Varram está em seu estado semiconsciente atual por causa do brutal tratamento que ele recebeu nas mãos dos yuan-ti.)

Se os personagens recusarem sua oferta, a sacerdotisa tenta usar *sugestão* para influenciar quem quer que ela perceba como o líder do grupo. Se isso falhar e combater começa, ela mata Varram (ele tem apenas 3 pontos de vida), então ataca com seus seguidores.

DESENVOLVIMENTO

Um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) contra CD 15 revela um espaço secreto e uma passagem por baixo de uma das estátuas de serpente no templo. Dentro do espaço está o esconderijo do tesouro Enclave, compreendendo 800 peças de ouro, 100 peças de platina, 2 esmeraldas nebulosas no valor de 500 po cada uma, um colar de 22 contos de crysopraxe (calcedônia) valendo 20 po cada uma, e 2 pergaminhos, um de *levitação* e o outro de *relâmpago*. A passagem leva à saída que os yuan-ti usam para sair do complexo sem passar pela cripta. A saída é cuidadosamente escondida atrás de um amontoado de pedras e árvores caídas a centenas de metros da praça de entrada para as ruínas.

CONCLUSÃO

Varram permanece inconsciente até receber uma cura mágica ou passar por um longo descanso. Uma vez que sua saúde seja restaurada, o Orador da Anciã caído é rápido em aceitar o status de prisioneiro do grupo - só por que ele sabe que Severin ira matar ele se tentar retornar ao culto. Varram pode oferecer detalhes sobre a hierarquia do culto e seus planos, e pode revelar simpatizantes secretos e traidores dentro das facções do Concelho de Águas Profundas, e sua descrição. Levar o anão vivo traz um respeito significativo ao grupo pelas facções, trazer somente a informação de que ele foi morto meramente será impressionante.

Se ele for questionado sobre a *Máscara do Dragão Branco*, Varram admitirá, de má vontade, que a viu no lago - e que já foi encontrada e recuperada pelo culto, e atualmente está no Poço dos Dragões.

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.

EPISÓDIO 4: NERONVAIN

Com a perda do Castelo Ponta Celeste no final de o *Tesouro da Rainha Dragão*, os esforços do Culto do Dragão de reunir tributos para Tiamat foram seriamente comprometidos. Para compensar, os cultistas começaram vários saques contra os elfos da Floresta Nebulosa, liderados pelo Orador da Anciã Neronvain e seu companheiro, o dragão verde Chulth.

Tendo completado sua parte da cota, o Orador e o dragão se retiraram para mais adentro da Floresta Nebulosa, deixando os enclaves élficos em ruínas. No entanto, os sobreviventes dos saques dos cultistas ficaram surpresos que o Orador da Anciã Verde era Nevonrain - filho exilado do rei Melandrach, que acreditavam que havia morrido muitos anos atrás.

Em um dos seus saques, Nevonrain ganhou lealdade de um elfo chamado Galin - um guardião da floresta que ofereceu seus serviços ao Orador em troca de pararem os ataques contra sua vila. Nevonrain aceitou, usando o conhecimento de Galin da Floresta Nebulosa para ajudá-lo em planejar mais saques no lugar. Galin até agora manteve seu em segredo sobre seu juramento à Nevonrain, mas está se sentindo tremendamente culpado por suas ações.

Sobre o comando do rei Melandrach, os elfos da Floresta Nebulosa melhoraram suas defesas, e os ataques do culto cessaram. Melandrach acredita que a ameaça acabou, mas seu filho Alagarthas discorda. O príncipe Alagarthas usou o Enclave Esmeralda para procurar pistas sobre a fonte dos saques, e descobriram que um elfo visto com um dragão verde apareceu comandando a besta. Ambos príncipe e Delaan Winterhound do Enclave Esmeralda acreditam que mais ataques são iminentes, e o mestre daquele dragão verde possa ser um dos Oradores do culto. Mas o que eles não esperam é que o Orador da Anciã verde seja na realidade o meio irmão de Alagarthas, Neronvain - o maldito segundo filho do rei Melandrach, exilado pelo seu próprio povo e a muito tempo considerado morto. Eles agora procuram a ajuda dos aventureiros para encontrar o mestre do dragão.

O CHAMADO POR AJUDA

Delaan Winterhound vai até os aventureiros durante o Conselho de Águas Profundas ou enquanto eles estão retornando para a cidade depois de terem completado outro episódio. Ele explica sobre as incursões dracônicas na Floresta Nebulosa mencionadas no conselho, e diz que os agentes do Enclave Esmeralda estão trabalhando com o príncipe Alagarthas para prevenir novos ataques. Com seus agentes espalhados pela Floresta Nebulosa, ele quer que os aventureiros viajem para um dos poucos lugares saqueados ainda de pé depois do assalto - um vilarejo chamado Altand. Se a crença de Delaan que o misterioso mestre do dragão verde for um dos Oradores da Anciã do culto for verdade, os sobreviventes de Altand podem saber algo sobre como encontrá-lo.

A FLORESTA NEBULOSA

Este episódio acontece na Floresta Nebulosa - uma vasta área florestal selada pela neblina densa e pela chuva. Enormes árvores elegantes dominam o norte da floresta onde fica Altand - e onde Neronvain e Chulth estabeleceram sua fortaleza.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Neblina. A neblina na floresta é onipresente. No entanto, podem ser ignoradas dentro de construções, todas as áreas de fora da floresta são levemente obscuras.

INVESTIGAÇÃO EM ALTAND

Altand é uma área florestal élfica, se misturando praticamente para parecer com a floresta ao seu redor. O vilarejo existe em dois níveis, com algumas estruturas construídas no chão ao redor de um monumento antigo de um elfo ranger. As residências e o tempo do vilarejo foram construídos nos ramos altos da floresta. Os elfos esticam cordas como pontes entre esses dois lugares e constroem passarelas ao redor das árvores.

Assim como outras áreas saqueadas pelo dragão, plataformas polidas conectam os dois níveis do vilarejo, e fornecem excelente defesa contra orcs que ocasionalmente entram na floresta como alternativa de saques em lugares humanos em estradas de comércio. Entretanto, estas defesas provaram ser inúteis contra o dragão verde voando, deixando muitos elfos incapazes de alcançar o chão rapidamente para escapar.

HISTORIAS DOS SOBREVIVENTES

Dos trezentos residentes do vilarejo, mais da metade sobreviveu o saque - um resultado diferente comparado a outros saques, onde o dragão caçou e matou elfos até o último adulto e criança. Muitos dos residentes de Altand estavam no chão quando o ataque começou. Dos elfos que estavam nos níveis superiores do vilarejo, muitos morreram para o sopro venenoso do dragão, ou caíram para suas mortes por pontes e passarelas que entraram em colapso durante o pânico.

A maioria dos sobreviventes fugiram e viram pouco do que aconteceu. Entretanto, se perguntarem com cuidado para um número de moradores, os personagens podem descobrir algumas coisas:

- O dragão voou para baixo e atacou no chão primeiro. Quase metade das vítimas do vilarejo morreram durante o primeiro ataque.
- Humanos usando as vestimentas do Culto do Dragão seguiram o dragão, matando todos que encontravam. O sacerdote do vilarejo saiu para liderar os outros na batalha contra o dragão, mas a besta o engoliu por inteiro.
- Alguns sobreviventes dizem ter visto um cultista montado no dragão. Muitos se referem ao cavaleiro no dragão como um humano, assim como os outros cultistas. Entretanto, algumas poucas pessoas reportaram que a figura se movia com a graça de um elfo.
- Com o sacerdote morto, o guardião do vilarejo, Galin, se tornou o líder de Altand. Apesar de que ele estava no meio da batalha, ele sobreviveu ileso, e tem sido uma força para os sobreviventes.

- O ataque durou pouco tempo, então o dragão inesperadamente recuou. Os cultistas o seguiram, mas os outros fugiram, eles não levaram nada de valor do vilarejo. Isso é um forte contraste comparado aos outros saques do dragão, que foram focados em saquear tesouro.

A HISTÓRIA DO GUARDIÃO

Galin o guardião é um elfo de aparência apreensiva com um segredo sombrio. O povo do vilarejo descreveu que ele está em sofrimento pelo peso do seu novo papel de líder e pela morte de mais de cem habitantes do vilarejo – incluindo sua própria esposa.

Em resposta de qualquer pergunta sobre Galin, os personagens são dirigidos até a residência dele nos altos ramos do vilarejo.

Entrando em uma modesta habitação suspensa entre ramos fortes como ferro, vocês entram em uma sala aconchegante. Um elfo magro está sentado em sua mesa, e fica de pé para cumprimentá-los com um sorriso forçado enquanto um corvo empoleirado corveja grotescamente em uma gaiola próxima.

“Bem vindos a nossa vila,” o elfo diz. “Como posso servi-los?”

Galin responde qualquer pergunta que os personagens o fizerem, mas suas respostas ecoam apenas o que os outros sobreviventes sabem. Ele diz não ter visto o cavaleiro montado no dragão e desacredita daqueles que dizem ter visto, ignorando esses relatórios como o resultado do medo e caos durante o saque. Um teste bem-sucedido de Sabedoria (Intuição) CD 18 revela que o elfo guardião está escondendo informação. Se ele for pressionado sobre isso, ele admite que ele presenciou o dragão matando sua esposa e se sente culpado por não ter feito nada para salvá-la. Um teste seguinte de Sabedoria (Intuição) CD 16 ainda revela que isso não é toda a verdade, mas Galin se ofende se os personagens insistirem com mais perguntas.

TESTEMUNHAS SILENCIOSAS

Onde o conhecimento das testemunhas humanoides é limitado, os personagens têm outros recursos em potencial para usar. Usando *falar com as plantas*, os personagens podem puxar as impressões e memórias das próprias árvores. Mas a magia permite apenas as impressões das 24 horas anteriores, as árvores de Altand podem reportar até aquele ponto na noite anterior, elas testemunham Galin se esgueirando para fora da vila e desaparecendo entre a mata, acompanhado por seu companheiro corvo. Galin tem feito essas saídas na maioria das noites desde o ataque, dando Neronvain informações sobre as outras áreas élficas, das quais o Orador está usando para planejar seus próximos assaltos.

Se os personagens usarem *falar com animais* para questionar o corvo, eles descobrem que Galin andou um quilômetro e meio ou mais nas matas e ficou de cara a cara com o dragão verde Chulth e seu cavaleiro na noite anterior. Lembre que um animal inteligente não é articulado como um humanoide, e pode precisar de uma sutil persuasão para conseguir que o corvo descreva uma cena que provavelmente o assustou.

Os personagens também podem escolher vigiar ou seguir Galin em uma de suas excursões noturnas. Neronvain não aparece naquela noite, mas o lugar da reunião é um lugar que se encontra meio espezinado e usado como se claramente um dragão tenha pousado ali mais de uma vez.

CONFRONTANDO GALIN

Se confrontado com evidências obtidas por magia ou subterfúgio, Galin acusa os aventureiros (publicamente se necessário) de estarem trabalhando com o culto e tentando acabar com os sobreviventes de Altand. Se os personagens tiverem acesso à *zona da verdade* ou uma magia similar, ele se recusa tomar parte em qualquer interrogatório.

Galin não vai responder por intimidação. Entretanto, interpretação efetivamente pode ser usada para prendê-lo em sua própria culpa. Se lhe é oferecido compaixão e piedade pela morte de sua esposa – como acusações opostas – o guardião eventualmente desmorona. Ele confessa que depois de ver sua esposa sendo morta, ele se encontrou cara a cara com Neronvain na densidão da batalha e implorou por sua vida, oferecendo qualquer coisa em troca. Neronvain aceitou a oferta do guardião, concordando em poupar Galin e deixar Altand intacta em troca de informações das outras áreas que se tornariam alvos para os próximos saques do culto.

NEROVAIN



Galim não sabe a identidade do Orador da Anciã verde, ou o local onde Neronvain e Chulth ficam. Entretanto, a partir do local de encontro, ele observou que o dragão voa sempre em direção ao sudeste e ele notou que as roupas e os cabelos do Orador estão sempre molhados.

DENTRO DA FLORESTA

A fortaleza de Neronvain fica a cinquenta quilômetros de Altand através da floresta densa e cheia de neblina. Enquanto na procura de Neronvain e seu dragão, os personagens encontram um velho druida que pode ajudá-los nesta missão, e que vão precisar lidar com os guardiões aracnídeos que Chulth colocou ao redor de seu covil.

UM RESGATE CRONOMETRADO

Enquanto os personagens atravessam a floresta, eles escutam o barulho de uma árvore grande se quebrando, seguido de uma voz feminina clamando compulsivamente. Se eles forem investigar, eles veem uma admirável mulher com a perna presa debaixo de uma árvore caída. Ela pede ajuda assim que ela vê o grupo. Esta **druidisa** é a guardiã dessa parte da floresta.

Três **árvores despertadas** estão escondidas entre as outras árvores por perto – uma que intencionalmente e inofensivamente caiu sobre a druidisa, deixando ela um pouco ferida e chamando os personagens por ajuda. Ela adivinha que o grupo está procurando pelo dragão, e deseja ajudá-los na luta para expulsar essa praga de sua floresta, mas ela deseja testar a força dos personagens primeiro. Ela não ajudará aqueles que não ajudam aos outros.

Se os personagens ajudarem a druida sem timidez, leia o texto abaixo:

É necessário todo o seu esforço para levantar a árvore, sabendo que vocês estariam se colocando em risco se a árvore se levantasse contra vocês. Mas assim que vocês estão próximos a libertar a mulher, a árvore começa a se erguer sozinha. Duas outras árvores próximas também se levantam assim como a elfa se ergue e sorri, mostrando nenhum sinal de ferimento.

“Finalmente heróis” ela diz. “Imaginem quantos caem sobre a escuridão de seu medo na visão de um estranho nas matas, ou pensam primeiro em sua segurança antes de ajudar o próximo? Eu concedo a vocês minha bênção. Que seus corações provem a verdade onde outros temem o caminho.”

A mulher recolhe flores de seu cabelo que vocês juravam que não estavam lá a um momento atrás, então ela enrola seus dedos para tecer em um colar como se fosse magia. Ela coloca os colares ao redor do pescoço de cada um, e então de repente se transforma em uma coruja. Suas árvores despertadas a seguem com passos fortes de volta para a floresta.

Enquanto os personagens usarem esses colares, eles são invisíveis aos animais espiões de Chulth (parte da magia imbuída na área ao redor do covil do dragão) quando vão se aproximando da fortaleza de Neronvain. Em adição, a primeira vez que os personagens usando um colar são confrontados por Chulth, ele ou ela sentem um calor vindo do colar e automaticamente é bem suce-

dido no teste de resistência contra a presença ameaçadora do dragão.

Se os personagens ignorarem a druidisa, chamando por ajuda inutilmente enquanto eles se afastam, oferecendo um último lamento pela sua covardia. Se os aventureiros atacarem a druidisa, as árvores despertadas atacam. Elas lutam até a morte enquanto a druidisa se transforma em uma coruja e foge.

INFESTAÇÃO DE ARANHAS

Quando estiverem perto do covil de Chulth, vários fios de teias de aranha começam a aparecer, praticamente invisíveis por conta da neblina no ar. A teia marca a sobreposição entre o covil do dragão e o chão infestado de aranhas caçadoras. A teia combinada com a neblina densa da floresta faz a área a redor do covil altamente obscuro e de terreno difícil, assim que o grupo alcança a poça (área 1). As aplicações diretas de fogo nas teias destroem-nas, mas o fogo não espalha entre elas. Um personagem com uma tocha pode usar uma ação para limpar o caminho de teias em seu alcance.

Enquanto os personagens avançam, as teias vão ficando mais grossas e mostra pássaros e animais presos nelas. Qualquer movimento através das teias alerta 3 **ettercaps** e 7 **aranhas gigantes** por perto. Os ettercaps atacam com garrotes de teia, enquanto as aranhas usam as teias para caírem em cima do grupo. Se dois ettercaps ou cinco aranhas são destruídos, o restante foge.

FORTALEZA DE NERONVAIN

O Orador da Anciã Verde estabeleceu uma fortaleza para ele mesmo e Chulth dentro de uma caverna na Floresta Nebulosa, sua entrada escondida fica atrás da cachoeira que flui de uma alta colina. O dragão verde tomou a maior caverna da fortaleza como um de seus muitos covis.

Neronvain está com um grupo de cultistas guarda-costas, enquanto Chulth ganhou o serviço de um número de ettins para ajudá-lo a guardar a fortaleza. O dragão também controla um grupo assustado de elfos prisioneiros que Neronvain trouxe de um de seus saques, que lutam pelo dragão e pelo Orador a não ser que sejam convencidos de fugir.

Chulth é um **dragão verde adulto**. Veja apêndice A para **Neronvain**.

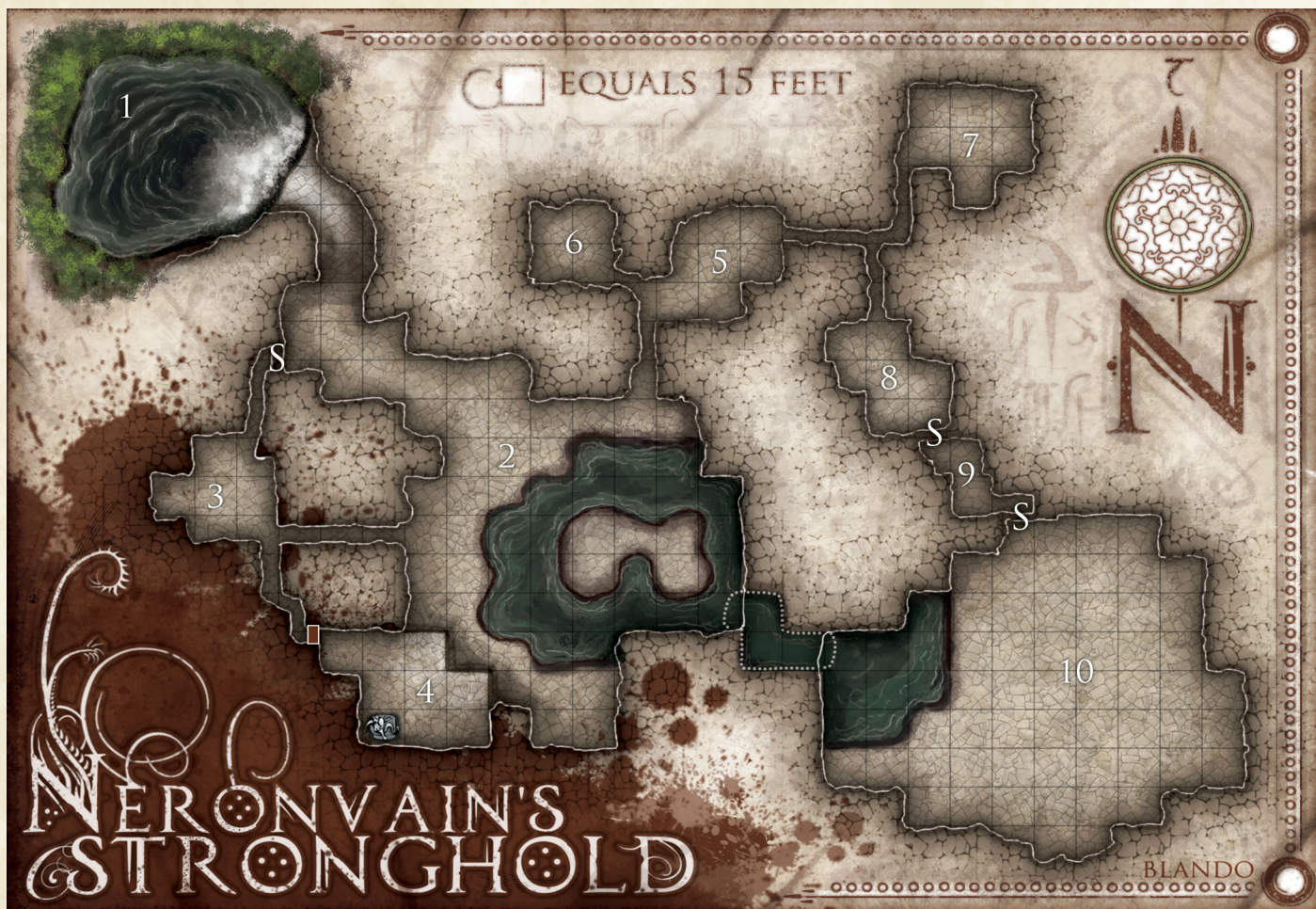
CARACTERÍSTICAS GERAIS

Portas Secretas. As portas secretas dentro da fortaleza são um pouco mais do que rachaduras entre as câmaras, largas o suficiente para criaturas Medias atravessarem. Elas são obscurecidas atrás de rochas soltas ou outras coberturas, e requerem um teste de Inteligência (Investigação) CD 14 para serem notadas.

Luz. A fortaleza é escura exceto caso seja dito ao contrário.

1. A POÇA

O charco de água no pé da cachoeira tem 6 metros de profundidade no seu centro, sua superfície é obscurecida por uma névoa esmeralda que marca este lugar como um covil do dragão verde.



Uma encosta íngreme descende da caverna atrás da cachoeira até a área 2, sua superfície é escorregadia até chegar na entrada. Um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 12 ou de Força (Atletismo) CD 12 para escalar ou se rastejar até a encosta. Se falhar o personagem tropeça e despenca da encosta 12 metros, tomando 9 (2d8) de dano de contusão. Personagens usando uma corda para descer a encosta podem fazer em segurança.

ATAQUE DO DRAGÃO

Se os personagens estiverem usando os colares que a druidisa os deu, Chulth não tem ideia da chegada dos personagens, permitindo eles de passarem através da área na caverna em segurança.

Se os aventureiros não receberam os colares, ou se tiraram por qualquer razão, enquanto estiverem próximo do covil de Chulth, os muitos animais espiões do dragão vão alertá-lo da chegada dos heróis. Ele aguarda na boca da caverna, agarrado a parede perto da entrada. Um personagem bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 nota um movimento dentro da caverna, mas não consegue dizer o que seja (ou o quão grande a criatura seja).

Chulth usa seu ponto cego para detectar quando os personagens estão chegando à entrada da caverna. Ele então mergulha através da cachoeira, por cima dos personagens enquanto usa seu Sopro Venenoso, atacando de surpresa caso nenhum personagem o tenha notado. Personagens que não estão usando os colares também

são expostos à Presença Aterradora do dragão. Personagens que falharem em seus testes de resistência contra a Presença Aterradora provavelmente fugirão em direção a floresta, onde aranhas estarão esperando. No próximo turno do dragão, ele recua para a área 2 para aguardar o próximo movimento dos heróis.

2. CÂMARA ILHA

Está câmara larga tem 12 metros de altura com muitas estalactites maciças, e estalagmites pequenas espalhadas no chão. Uma lagoa com uma pequena ilha no canto sudeste das cavernas é alimentada por correntes de água pingando através das rochas. A face sudoeste da caverna tem 7,5 metros de altura, e faz parte da área 4.

NINGUÉM EM CASA

Quando os personagens chegarem à fortaleza, talvez tenha uma chance que Chulth tenha deixado a caverna para caçar, ou que ele e Neronvain estejam estudando saques futuros. Você pode determinar isso aleatoriamente, ou permitir que os personagens vigiem a fortaleza e simplesmente esperem que o dragão e o Orador saiam.

Removendo Chulth e Neronvain da fortaleza por uma incursão inicial permite os personagens explorarem e eliminarem os guardas sem pressão ou um ataque iminente do dragão. Esta masmorra é difícil até para aventureiros de alto nível, especialmente com ações lendárias que Chulth pode usar em seu covil. Atacar de frente se o dragão está ciente da abordagem dos aventureiros é provavelmente uma missão suicida.

A lagoa tem 15 metros de profundidade, e a ilha é uma coluna de pedra emergindo do fundo. Ao sudeste, a 7,5 metros abaixo da superfície do lago, uma passagem subterrânea de 6 metros de largura leva até o covil de Chulth na área 10.

Se os personagens não alertaram Chulth durante suas chegadas, um grupo de elfos (3 **plebeus** e 1 **nobre**) ficam na entrada da área ao noroeste, servindo o dragão por puro medo (veja área 4). Eles estão esperando mais cultistas chegarem ao covil, e personagens habilidosos podem ser capazes de blefar e passar por eles. Os elfos exigem os nomes dos personagens e fazem perguntas que acreditam que apenas verdadeiros cultistas saberiam a responder, incluindo saber a identidade dos líderes do culto e a estrutura de suas hierarquias.

Mesmo que eles sejam enganados inicialmente, os elfos suspeitam se os personagens fizerem perguntas que os cultistas deveriam saber (incluindo perguntas sobre Neronvain, Chulth, ou a fortaleza). Neste evento, os elfos chamam reforços e atacam imediatamente.

Qualquer luta nesta área chama a atenção das criaturas na área 3, 4 e 5, onde a descrição se encontra abaixo. Chulth emerge da lagoa e se junta à batalha 3 rodadas depois.

ATAQUE DO DRAGÃO

Se os personagens foram atacados por Chulth no lago, o dragão segura-se ao teto nesta área, usando seu ataque de sopro nos personagens assim entrarem na caverna. Ele então se joga em cima do grupo, focando em atacar elfos mais do que qualquer outro humanoide com seus ataques corpo-a-corpo. Chulth evita usar seu ataque de sopro se for ferir ou matar seus aliados.

O rugido do dragão sinaliza o começo da batalha para que os serventes de Chulth e Neronvain venham ajudar. Os elfos atiram com seus arcos do topo da plataforma na área 4, enquanto os ettins e cultistas atacam de perto ao lado de seu mestre. Veja área 3, 4 e 5 para as estatísticas das criaturas e mais informações. Neronvain ataca a distancia por trás dos cultistas, ficando perto da entrada da área 5 e 6.

Se os personagens matarem ou incapacitarem todos os serventes de Neronvain e Chulth, o dragão se esconde na lagoa e emerge a cada vez que seu sopro venenoso recarrega. Enquanto se esconde na água, o dragão fica altamente obscurecido.

Se os pontos de vida de Neronvain são reduzidos a 54, ele chama Chulth para seu lado e consome uma *poção de cura*. Se os pontos de vida de Chulth são reduzidos a 78, ele também procura Neronvain na luta. Os dois então recuam para a área 10 através do charco.

BOM DIA PARA NADAR

Se os personagens seguirem Chulth e Neronvain no charco, não se esqueça que o dragão é um anfíbio. Chulth pode usar qualquer ataque debaixo d'água, assim como suas ações de covil. Personagens nadando através da passagem subterrânea podem de repente serem presos pelas vinhas de baixo d'água, fazendo eles alvos fáceis para o gás venenoso do dragão, ou colocando eles mesmos em risco de se afogarem se não conseguirem se libertar.

3. COVIL DO ETTIN

Essa câmara imunda tem apenas três grandes pilhas de lixo encostados contra a parede do oeste. Este lugar é a casa de 3 **ettins**, que por acaso se odeiam. Se os aventureiros chegaram até aqui sem ser detectados, os ettins assumem que eles são mais estúpidos cultistas humanos fazendo estúpidas coisas humanas. Eles ignoram os personagens e voltam a se empurrarem uns aos outros grunindo “Devolve minhas coisas”.

Com um pouco de talento e interpretação, os personagens podem ser capazes de influenciarem aos ettins a lutarem entre si. Isto custa cada ettin 21 pontos de vida e os mantém ocupados por 10 minutos enquanto eles brigam e gritam.

O líder dos ettins é uma fêmea chamada de Grunda Gurga. Ela tem um *cinto de força de gigante da colina*, mas usa-o imprópriamente como uma faixa, não recebendo nenhum benefício e não tendo noção de seu potencial mágico.

4. QUARTEL DOS ELFOS

O túnel que leva até essa área sobe 6 metros até o fim em uma porta de madeira fragilizada, construída pelos elfos para manter o cheiro dos ettins longe. Esta área fica no topo de uma costa íngreme, com as beiradas ao nordeste levando até a área 2.

Neronvain e Chulth trouxeram uma dúzia de elfos de seus saques da Floresta Nebulosa como prisioneiros – 8 **plebeus**, 3 **nobres** que Neronvain conversa ocasionalmente, e um **guerreiro** e **mag**o que são os brinquedos de Chulth.

Se os personagens entraram na caverna sem serem detectados, qualquer elfo que não esteja de guarda (veja área 2) estará aqui. Enquanto não houver alarme, os elfos são hesitantes a atacarem possíveis convidados de Neronvain ou Chulth, mas eles ficam na suspeita.

Os elfos morrem de medo de Chulth, e o dragão astuto os convenceu que ele vai os libertar se eles forem leais. Exige uma interpretação de convencimento e um teste de Carisma (Persuasão) CD 17 para convencer os elfos a fugirem e não ficarem esperando o dragão eventualmente comê-los. Se os personagens receberam os colares da druidisa e colocarem nos elfos, eles automaticamente convencem os elfos de fugirem em segurança.

TEMPLO ESQUECIDO

Um templo antigo fica no canto sudoeste desta caverna, mostrando uma jovem humana segurando uma bacia. Um teste bem-sucedido de Inteligência (Religião) CD 15 mostra que o templo é de Eldath, deusa das cachoeiras. Água escorre das rachaduras do teto até a cabeça da estatua, e caem dentro da bacia. Os longos anos deixaram linhas brancas na estatua assimilando-se com lágrimas no rosto dela.

A deusa Eldath ainda escuta neste templo. Personagens que rezarem para sua assistência na luta contra o dragão podem receber uma bênção ao seu critério, incluindo *respirar na água*, *bênção*, ou entre outras magias úteis.

5. SALA COMUNAL DOS CULTISTAS

Esta área é levemente iluminada por tochas colocadas nas paredes da caverna. Longas mesas feitas de troncos estão colocadas para os cultistas sentarem, comer e se

entreter. Há uma fogueira cozinhando algo no centro da sala, a fumaça que se levanta até o centro da caverna e então sai pelas rachaduras.

Se o alarme ainda não foi tocado, 5 **garras do dragão** e 1 **presa do dragão** (veja apêndice A) estão de lazer nessa sala. A não ser que os personagens estejam usando as roupas do culto e interpretem efetivamente, os cultistas atacam imediatamente quando reconhecem os intrusos.

6. QUARTEL DOS CULTISTAS

Beliches duros, sacos de dormir, e mochilas decoram esta área. Se o alarme ainda não foi soado, 5 **garras do dragão** e 1 **presa do dragão** (veja apêndice A) estão dormindo aqui.

TESOURO

Escondido debaixo dos colchões na área dos beliches encontra-se um total de 30 po, 120 pp, 23 pc, e 200pc, e uma barra de prata de 2 quilos vindo do Portão de Baldur (20 po).

7. DEPÓSITO

O culto mantém uma considerável quantidade de comida e álcool aqui. Julgando pelo volume das caixas, Neronvain está planejando uma longa série de assaltos contra os elfos da Floresta Nebulosa.

TESOURO

A comida é bastante comum, mas estoque pessoal de Neronvain inclui 8 garrafas de hidromel vindo de Evermeet, cada uma valendo 100 po. Já que o contato com os elfos da ilha de Evermeet é tão raro, é muito fácil encontrar um comprador para as garrafas.

8. A CÂMARA DE NERONVAIN

Neronvain criou um lugar de luxo nesta caverna de paredes ásperas, decorando o lugar com arte selecionada e peças de artesanato roubadas dos saques. Tapetes ricos e tapeçarias cobrem o chão e as paredes da caverna, que possui uma cama de madeira esculpida, um espelho largo, e um baú.

O túnel na entrada desta câmara é protegido por *glifos de vigilância* ligados à Neronvain. Um teste de Inteligência (Investigação) CD 14 pode identificar os glifos. Se qualquer um exceto Neronvain estiver a 1,5 metros dos glifos, eles explodem causando 22 (5d8) de dano ácido em todas as criaturas a 6 metros da explosão.

Uma porta secreta está escondida atrás da tapeçaria.

Se Neronvain está na fortaleza, ele pode ser encontrado nesta área apenas se os personagens conseguirem passar pelas áreas anteriores sem começar nenhum combate ou soar qualquer alarme. Se não ele vai até os personagens e luta contra eles.

TESOURO

Se os personagens podem coletar todos os moveis, carpetes, tapeçarias, e objetos de arte desta área, o lote equivale a um total de 1,500 po. No entanto, deve ocorrer aos personagens que esses objetos são bens por direito dos elfos que Neronvain roubou.

O baú está protegido por uma armadilha de agulha venenosa, que pode ser detectada com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 18. Se a armadilha for ativada, ela faz um ataque com +10 para acertar, causando 1 de dano perfurante, e o personagem está sujeito a um veneno diferente e deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 16. Em um sucesso, a

área afetada (normalmente a mão usada para abrir o baú) se torna paralisada por 30 minutos, então se torna transparente em 1 hora depois. Depois de 2 horas, a área afetada arduamente retorna ao normal assim como a vítima recebe 27 (6d8) de dano de veneno. Se o teste de resistência falhou, o efeito é o mesmo, mas a vítima toma 54 (12d8) de dano de veneno.

9. PASSAGEM SECRETA

A sala secreta é para uso pessoal de Neronvain. Um pequeno altar para Fenmarel Mestarine – o deus elfo do exílio, e solidão – se assemelha a um par de olhos brancos saindo da escura parede acima de uma pequena bacia.

Ainda presente nesta sala está um pergaminho que revela a relação de Neronvain com o Rei Melandrach, a quem Neronvain se refere frequentemente como “meu pobre pai.” O pergaminho também revela que a *Mascara do Dragão Verde* já está no Poço dos Dragões, sobre a proteção de Severin e pronta para se unir para virar a *Mascara da Rainha Dragão*.

10. COVIL DE CHULTH

Ninguém exceto o dragão e Neronvain é permitido nesta área. Na parede leste da caverna jaz a porção de Chulth do tesouro coletado dos saques contra os elfos da Floresta Nebulosa, mas não se compara com o que o culto conseguiu para Tiamat e o que o dragão possui em seus outros covis. O teto em forma de cofre tem 18 metros de altura.

Se Chulth está na fortaleza, ele inicialmente é encontrado aqui se os personagens conseguiram passar pela entrada sem serem detectados ou se nenhum alarme soou. Se Chulth for encontrado aqui, ele usa seu ataque de sopro, ações lendárias, e ações de covil. Ele empurra combatentes em corpo a corpo contra as paredes, então cria uma parede de espinhos para prendê-los.

Por conta que é apenas uma pequena porção de seu tesouro, Chulth não tem interesse de morrer protegendo-a. Ele foge quando seus pontos de vida são reduzidos pela metade ou menos. Neronvain luta até acontecer o mesmo com seus pontos de vida, então acha seu caminho até Chulth e o convence o dragão de fugir da caverna.

TESOURO

A pequena porção de Chulth contem 10 barras de ouro do Portão de Baldur onde cada uma vale 50 po, mais 10 pl, 120 po, 2,400 pp, e 8,000 pc. Sinta-se livre para adicionar um pouco de poções úteis ou pergaminhos para o tesouro.

CONCLUSÃO

Este episódio pode terminar com tanto um ou ambos Chulth e Neronvain mortos ou com eles fugindo da fortaleza. Se um deles sobrevivem, eles recuam até o Poço dos Dragões e reportam as ações dos aventureiros para Severin. (Se apropriado, você pode deixar Chulth ou Neronvain procurarem vingança como parte da força de ataque contra os aventureiros nos episódios “O Culto Contra Ataca.”)

Em qualquer evento, a ameaça contra a Floresta Nebulosa é terminada. O rei Melandrach escuta as ações do grupo e fica grato pela bravura dos heróis. No entanto, ele descobre que seu filho perdido Neronvain é um Orador da Anciã e isso o enche de raiva e vergonha. Os personagens ganham nível no final deste episódio.



EPISÓDIO 5: O CULTO CONTRA-ATACA

Durante o curso desta aventura, os heróis empreendem várias atividades para frustrar as lideranças do Culto do Dragão. O conhecimento do culto referente a oposição dos personagens e aos seus objetivos terá começado ainda mais cedo se os personagens jogarem *O Tesouro da Rainha Dragão*. De qualquer maneira, não demora muito para o culto perceber os personagens como uma ameaça que deve ser eliminada.

Como o episódio “Conselho de Águas Profundas”, este episódio é jogado como encontros separados. No entanto, esses ataques funcionam melhor se forem incorporados em outros episódios, em vez de serem reproduzidos entre episódios.

Pense no ritmo de outros episódios e na colocação desses encontros para que os ataques do culto possam ser espaçados ao longo do tempo. Em particular, o terceiro ataque deve ser colocado para atingir a máxima eficácia.

Os ataques do culto podem acontecer em qualquer lugar, mas os personagens estão em maior risco, enquanto em sua terra natal. O culto quer que seus inimigos saibam que não estão seguros em lugar nenhum. Se os personagens se separarem para seguir missões separadas no que parecem ambientes seguros, o culto quase certamente atacará.

MORTE DE PERSONAGENS

Morte de personagens deve sempre ser tratada com cuidado, mas não tenha medo de matar os membros do grupo nesta aventura. Os personagens devem ser suficientemente preparados para reviver os mortos, ou para procurar tal magia de seus aliados. Especialmente se eles jogaram através de *O Tesouro da Rainha Dragão*, os personagens tiveram ampla oportunidade de provar seu valor para os Harpistas, a Ordem da Manopla, e as outras facções.

PRIMEIRO ATAQUE

O primeiro ataque do culto contra os heróis é um ataque medidamente projetado para entregar um aviso.

LOCALIZAÇÃO E TEMPO

Esse ataque pode ocorrer em qualquer lugar. O culto não tem nenhuma preocupação com espectadores inocentes, mas o encontro será mais fácil para você administrar sem uma multidão em pânico para lidar com eles. Este encontro de combate deve ocorrer após um encontro de combate anterior ter drenado alguns dos recursos dos personagens, mas antes que eles possam terminar um descanso longo.

FORÇAS DO CULTO

Os atacantes que o culto envia contra os personagens devem ser ajustados para o poder do grupo. Usando os inimigos da tabela Primeiro Ataque das Forças do Culto, construa este primeiro ataque como um encontro difícil usando as diretrizes no *Guia do Mestre*.

PRIMEIRO ATAQUE DAS FORÇAS DO CULTO

Criatura	Valor de XP
Garra do Dragão	200
Asa do Dragão	450
Presa do Dragão	1.100
Meio-dragão azul gladiador*	1.800
Dragão azul jovem	5.000

* Use as estatísticas de **gladiadores**, mas adicione resistência a dano elétrico e o ataque de baforada de um dragão azul filhote.

PLANO DE ATAQUE

Os cultistas tentam atacar de surpresa, usando um dos dois diferentes planos descritos abaixo. Sinta-se livre para adaptar um destes planos ou elaborar um plano próprio. Suponha que os cultistas tenham observado os personagens por alguns dias ou tenham sido informados sobre seus objetivos por outros espiões.

Opção 1: Ataque em uma estalagem. Se os personagens estão hospedados em uma estalagem, os cultistas podem optar por um ataque direto, batendo pela porta da frente. Uma abordagem mais sutil, seria vê-los entrar na pousada alguns de cada vez disfarçados de clientes, em seguida, atacar quando eles têm uma vantagem em número e os personagens cercados. É improvável que o dragão entre no edifício da pousada, optando por usar seu ataque de baforada através das janelas ou atacando qualquer personagem ou espectador que saírem das dependências.

Opção 2: Ataque na Estrada. Como os personagens estão viajando, os cultistas podem ficar à frente deles e estabelecer uma emboscada. Alternativamente, os cultistas podem seguir o grupo a uma distância de um dia, então se aproximar quando os personagens param para descansar durante a noite. Um ataque de surpresa no escuro ou no amanhecer é particularmente perigoso, concedendo ao dragão a total liberdade de movimento e criando a possibilidade de que alguns membros do grupo estejam dormindo ou desarmados.

CONCLUSÃO

Como o culto subestimou a força dos heróis, este primeiro ataque está condenado ao fracasso. Entretanto, tente garantir que pelo menos um cultista escape para relatar o que aconteceu. Se ninguém sair vivo, deixe sinais de que outros cultistas estavam esperando atrás como reforços, mas fugiram quando a força original foi esmagada.

Certifique-se de que os personagens entendem o que foi esse ataque. Se isso faz sentido para as circunstâncias do ataque, os cultistas estarão vestidos com trajes completos, com máscaras e capas de asas de dragão. Com seus últimos suspiros, os cultistas moribundos devem amaldiçoar os personagens e exclamar: “Os dragões se levantam! Você não pode nos parar!”

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.

SEGUNDO ATAQUE

O primeiro ataque estabeleceu que os heróis são uma ameaça ainda mais perigosa do que o culto acreditava. Neste segundo encontro, o Culto ataca com uma força muito mais forte e ataca para matar.

LOCALIZAÇÃO E TEMPO

Coloque este encontro em um ponto em que os personagens não estejam tão fortes ou tão bem preparados. Espere até que eles tenham lançado suas magias e seus recursos estejam esgotados por combates anteriores, ou eles estejam feridos e com pouco recurso de cura. Em particular, se o ataque ocorrer durante um descanso longo, que seja antes dos personagens terem terminado o descanso, eles ainda não terão recuperado pontos de vida, magias e outros recursos. Tal ataque coloca os personagens em uma enorme desvantagem, mas reforça que o Culto do Dragão quer os aventureiros mortos.

Uma localização dramática funciona muito bem para este ataque. Os cultistas não só querem eliminar uma ameaça, eles querem enviar uma mensagem para todos os outros que se opõem a eles. Atacar um edifício público importante, como um grande templo ou um palácio, declara que nenhum lugar é seguro do culto, enquanto um ataque em um grande mercado ou um jardim real garante um número máximo de testemunhas.

FORÇAS DO CULTO

A segunda força de ataque é composta por uma equipe liderada por um cultista **alma do dragão** (ver apêndice A). Se esta é uma luta isolada com os personagens perto da força total, escolha adversários que criem um encontro mortal. Se os aventureiros estão enfraquecidos de encontros anteriores, procure montar um encontro difícil.

Não seja relutante em usar forças que provavelmente matarão um ou mais personagens. A destruição dos heróis é o objetivo deste ataque, e se o risco de morte não forem sentidos realmente, os jogadores não levarão a ameaça do culto a sério.

SEGUNDO ATAQUE DAS FORÇAS DO CULTO

Criatura	Valor de XP
Asa do Dragão	450
Alma do Dragão	1.800
Mezzoloth	1.800
Nycaloth	5.000
Dragão negro adulto	11.500

PLANO DE ATAQUE

Esses atacantes sabem mais sobre seus alvos do que o primeiro grupo, graças aos sobreviventes dessa batalha.

Opção 1: Ataque Interno. Os atacantes enviam seu ataque enquanto os personagens estão visitando um local importante cheio de espectadores inocentes. O dragão negro começa arrancando uma parte do telhado para incitar tanto terror quanto possível. Enquanto os personagens são distraídos por esse ataque, nycaloths invisíveis avançam e atacam de surpresa. Os mezzoloths usam *névoa mortal* para cercar os personagens, sem se preocupar com os PdMs atingidos no ataque.

Opção 2: Ataque ao Ar Livre. Um ataque em um mercado, jardim, ou algum outro local ao ar livre se inicia com o dragão negro e um ou mais nycaloths sobrevoando e aparecendo sobre suas cabeças para criar um pânico. Os cultistas estão pendurados no dragão, mas eles saltam para o terreno para combater o grupo em corpo-a-corpo, enquanto o dragão circunda acima, atacando com sua arma de baforada e usando sua presença aterradora em rodadas quando sua baforada ainda está recarregando. Enquanto a multidão atrapalha o movimento dos personagens, mezzoloths pode facilmente e rapidamente se teletransportar através dele.

DESENVOLVIMENTOS

Não tenha medo de utilizar algum monólogo triunfal pelo cultista do dragão líder do ataque. Se os atacantes estão ganhando ou perdendo, o cultista luta com gritos de “Os dragões ascendem!” e “Nós somos invencíveis!” Em algum momento, o líder deixa uma informação importante escorregar: “As máscaras estão reunidas, o chamado soou! Logo as Portas dos Nove Infernos se abrirão largamente e Ela retornará!”

Como com o primeiro ataque aos aventureiros, tente assegurar que se os atacantes forem derrotados, pelo menos um escape para relatar o resultado da batalha. Mais facilmente, o dragão pode voar para longe se a batalha se voltar contra ele.

Os yugoloths foram convocados por Magos Vermelhos e pagos pelo culto para matar os aventureiros, mas eles não têm lealdade a seus benfeitores. Se um yugoloth sofrer um dano de um único ataque que o cause mais da metade de seus pontos de vida restantes, ele se retira do combate em seu próximo turno. Se ele ainda não tentou invocar outro yugoloth, ele o faz imediatamente. Se ele já usou esse poder, ele simplesmente foge, com a intenção de se reagrupar com outros sobreviventes mais tarde.

Como os yugoloths são mercenários, os personagens podem tentar comprá-los com uma oferta melhor - uma que não só exceda o que o culto esteja pagando, mas cubra os danos à reputação que receberão por mudar de lado em meio a batalha. Uma boa oferta inicial é de 10.000 po, ou 2.000 po por yugoloth se mais de cinco deles estão no encontro.

Além de atingir os espectadores, este encontro pode facilmente destruir edifícios e grandes monumentos. Este ataque formidável deve fornecer uma sensação da destruição que irá se espalhar sobre a Costa da Espada se o Culto do Dragão for bem sucedido em seus planos.

CONCLUSÃO

Os atacantes podem ganhar esta luta e matar todos os personagens. No entanto, isso não precisa ser o fim da aventura. Os curandeiros da Ordem da Manopla, os Harpistas e o Enclave Esmeralda podem restaurar os personagens para que eles possam continuar lutando pelas forças do bem. Surpreendentemente, morrer nesta batalha pode dar aos personagens uma vantagem. Quando os atacantes relatam a Severin que os aventureiros intrometidos estão mortos, eles serão anulados como uma ameaça. Se os personagens revividos fizerem um esforço para manter-se fora da vista dos espões do culto, seu próximo golpe contra o culto pode ocorrer como uma completa surpresa.

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.

TERCEIRO ATAQUE

O segundo ataque foi feito para acabar com os heróis. Se um terceiro ataque for necessário, o Culto progride para um nível mais alto.

Se nada mais, o segundo ataque deve confirmar aos personagens de que o primeiro ataque não foi um acaso ou um evento único. Eles têm um preço em suas cabeças. Além disso, a potência do segundo ataque deve fazer os personagens entenderem que, se caso haja um terceiro ataque será ainda mais poderoso do que o segundo, e eles não vão sobreviver. Se não ocorrer aos jogadores que os personagens devem fazer uma avaliação dos eventos para se proteger, um preocupado PdMs pode fazer a sugestão.

LOCALIZAÇÃO E TEMPO

Este ataque pode ocorrer em qualquer estabelecimento que os personagens estejam hospedados ou de passagem. Idealmente, use um local onde um ou mais personagens tenham casas ou família.

Depois do segundo ataque do culto, permita que os personagens completem um ou dois episódios da aventura antes que o culto faça essa tentativa final contra suas vidas. Como esse ataque é com força total, os personagens devem ter acesso total a magias, cura e outros recursos.

FORÇAS DO CULTO

Muitos dragões cromáticos responderam o chamado do *Draakhorn* para que um voo cheio de jovens dragões vermelhos possa ser enviado para lidar com os heróis de uma vez por todas. Para este ataque final, o culto reforça os dragões vermelhos com um punhado de cultistas, meios-dragões e Magos Vermelhos (magos) que são membros da seita de Rath Modar. Os cultistas e Magos Vermelhos chegam montados nas costas dos dragões vermelhos.

Faça desse um encontro mortal - e não apenas pelos números prescritos no *Guia do Mestre*. Até agora, o culto sabe como os personagens lutam, e você também. Às vezes, os jogadores podem fazer um grupo de personagens mais difícil do que suas estatísticas básicas do jogo indicam. Se for esse o caso para o seu grupo, tenha isso em conta ao selecionar a força atacante.

TERCEIRO ATAQUE DAS FORÇAS DO CULTO

Criatura	Valor de XP
Asa do Dragão	450
Presa do Dragão	1.100
Gladiador Meio-Dragão Vermelho*	2.300
Mago	2.300
Assassino Meio-Dragão Verde**	3.900
Jovem Dragão Vermelho	5.900

* Use as estatísticas do **gladiador**, mas adicione resistência aos danos de fogo e a arma de baforada de um jovem dragão vermelho. Essas mudanças aumentam o desafio do gladiador em 1, aumentando seu valor de XP.

** Use as estatísticas de **assassino**, mas adicione a arma de baforada de um jovem dragão verde. Esta mudança não afeta o desafio do assassino.

PLANO DE ATAQUE

Este encontro deve desafiar os aventureiros em todos os sentidos. Os personagens não devem pensar nesse como um jogo fácil para a força atacante, de modo que a retirada e a fuga possam ser sua melhor opção se esperarem sobreviver. No entanto, se os personagens não fizeram planos de fuga antes do tempo, os atacantes terão tomado medidas para tornar o recuo impossível. Os detalhes dependem de você, mas deve ser baseado em torno de quaisquer características óbvias da área de encontro. Caminhos de fuga comuns, como portas dos fundos e entradas de esgoto conhecidas serão aguardados, e as táticas que os personagens usaram antes serão conhecidas. Apenas uma rota de fuga especial - uma passagem secreta conhecida apenas pelos servos mais confiáveis de um palácio, por exemplo - deve vir como uma surpresa para os cultistas e Magos Vermelhos.

Ataque Frontal. Porque as artimanhas e as emboscadas falharam em ataques anteriores, o terceiro ataque do culto opta pela força esmagadora. Os dragões atacam os personagens pelo ar, tentando tirá-los para fora se eles estiverem dentro de algum estabelecimento. Quando eles finalmente se enfrentam contra os aventureiros, os atacantes lutam para matar. Se os personagens tentam ficar dentro de algum lugar e sob a cobertura, os dragões atacam qualquer edifício em que eles se escondam, colocando-o em chamas. Meios-dragões, cultistas e magos aguardam cercando todas as saídas conhecidas, incluindo as subterrâneas, para evitar que os personagens escapem.

DESENVOLVIMENTOS

Esta batalha provavelmente será um desafio a ser executado. É projetado para criar um ponto de baixa emocional na aventura, durante o qual a derrota total das forças do bem é vista agora como uma possibilidade real. A morte do personagem, mesmo que temporária, pode esmagar as motivações de alguns jogadores.

Para estes jogadores, não faça desta batalha apenas um golpe implacável para a morte. Dê aos aventureiros oportunidades para salvar moradores inocentes de serem abatidos e afastar dragões de multidões em fuga. Os personagens podem esvaziar edifícios em chamas, usar magia para apagar chamas ou salvar moradores agonizando, e defender os que não possam se defender. Deixe seu sacrifício durante esta luta significar algo.

CONCLUSÃO

Grandes heróis se recuperam de perdas para lutar ainda mais pela causa em que acreditam. Graças a reviver os mortos, uma batalha perdida é um revês, não uma derrota. É um despertador para todos os jogadores que assumiram que a vitória dos personagens seria garantida. O Culto do Dragão está comprometido com seu objetivo e não vai poupar em nada para alcançá-lo. Os personagens devem ser ainda mais comprometidos do que deles.

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

Dependendo de como a aventura se desenrola, sinta-se livre para alterar as forças e táticas no segundo e terceiro ataques como você quiser para ajuste. Por exemplo, você pode querer segurar com os yugoloths até o terceiro ataque, ou você pode querer Magos Vermelhos aparecendo no segundo ataque ao invés do terceiro.

DRAGON CULTIST





EPISÓDIO 6: DRAGÕES METÁLICOS, ASCENSÃO

Quando o Culto do Dragão soou o *Draakhorn*, seus tremores foram sentidos pelo Norte. Em resposta, muitos dragões metálicos começaram a investigar que significava o som, e a reunir o que pudessem de informações sobre o culto de culturas humanóides próximas.

Um desses dragões, um ancião de ouro chamado Protanther, invocou um antigo ritual draconiano de conselho, convocando embaixadores dentre os dragões metálicos. Reunião nas montanhas Nether, o conselho irá determinar o que os dragões metálicos devem fazer em face da ameaça iminente de Tiamat.

O conselho inclui representantes de cada uma das cinco raças metálicas do dragão, que espalharão a palavra a seus companheiros da decisão do conselho. De importância específica para as facções de Águas Profundas é a questão de saber se os dragões devem ajudar as raças humanóides civilizadas em sua luta contra o culto, ou se eles vão agir por conta própria.

Durante o concílio, os aventureiros têm a chance de se envolver e debater com algumas das criaturas mais inteligentes e poderosas de Faerûn. Eles devem convencer os dragões de que a causa do povo humanóide da Costa da Espada é justa, e que dragões e não dragões precisam se apoiar no conflito.

Para negociar tal aliança, os personagens podem ter que prometer concessões em nome de diferentes facções - quer tenham a permissão das facções para oferecer concessões ou não.

Se eles são bem sucedidos, os aventureiros podem ganhar não só o apoio dos dragões como um todo, mas também o favor específico de alguns conselheiros, incluindo valiosos itens mágicos dos próprios tesouros dos dragões.

EMBAIXADORES IMPROVÁVEIS

Pela antiga tradição, o conselho draconiano inclui embaixadores das diminutas raças humanóides. O dragão de prata Otaaryliakkarnos - em forma humana Elia - vem ao Conselho de Águas Profundas para estender o convite ao conselho draconiano, quando os delegados discutem quem deve ser enviado como embaixadores para as facções humanóides da Costa da Espada. Como um grupo sem qualquer preferência com qualquer facção ou causa específica, o grupo é considerado a melhor opção.

VIAGEM ÀS MONTANHAS NEBULOSAS

A viagem de Águas Profundas para as Montanhas Negras é de mais de novecentos e sessenta quilômetros. Otaaryliakkarnos está disposto a conceder aos personagens a bênção especial de voar com eles em suas costas em apenas dois dias. No entanto, esta oferta é estendida apenas se os aventureiros saírem diretamente do conselho, em vez de primeiro prosseguir com qualquer outro negócio.

A viagem leva os personagens através de áreas sofrendo ataques do culto. Se a cavalo ou pelo ar, eles vêem as ruínas de assentamentos isolados e fumaça suspensa no horizonte. Se os personagens viajam por terra, eles podem passar por alguns desses assentamentos arruinados, ou encontrar saqueadores de culto, bandidos, refugiados e dragões cromáticos inclinados à destruição. Use seu próprio critério ao escolher quantos encontros de combate a viagem deve abranger.

CONSELHO DE DRAGÕES

Cinco dragões ancestrais compõem o conselho encarregado de decidir a resposta de seus familiares metálicos ao culto. Embora não sejam necessariamente os espécimes mais sábios ou mais poderosos do dragão, todos são bem respeitados. Qualquer decisão tomada por esses conselheiros de dragão será aceita pelos dragões metálicos como um todo.

Os dragões não têm necessidade de julgar as diferentes facções da Costa da Espada, pois já conhecem suas reputações e ações. As atitudes dos dragões são efetivamente preparadas nesse sentido. Entretanto, sabem também que entre todas as raças humanóides, os líderes determinam frequentemente o caráter das sociedades. Embora eles compreendam que os aventureiros não são os líderes nominais de qualquer facção, os dragões já sabem que as ações dos heróis marcaram o curso da batalha das facções contra Tiamat. Como tal, se o lado dos dragões com os humanóides, será como uma declaração de fé pessoal no grupo - e na capacidade do grupo para trazer todas as facções para a luta.

Atitudes. Cada conselheiro de dragão tem uma de quatro atitudes neste episódio, variando de **inimigo** a **cauteloso**, **neutro** e **amigável**. Para garantir a cooperação dos dragões metálicos como um todo, o grupo deve concluir este episódio com pelo menos três conselheiros dragões tendo uma atitude amigável e com nenhum hostil. Se os personagens fazem uma promessa ou executam um ato dirigido a um dragão específico, eles ganham uma melhora de duas etapas na atitude do dragão (por exemplo, de não amigável para neutro, ou de cauteloso para amigável). Uma concessão geral concede uma melhoria de um passo a um único dragão de sua escolha.

Os dragões metálicos são extremamente sábios, mas às vezes têm dificuldade em distinguir os humanóides individuais uns dos outros. Como tal, a atitude inicial de um dragão individual depende da composição racial do grupo - e de antigas interações e erros passados.

Veja o episódio “Conselho de Águas Profundas” para informações sobre os efeitos das concessões oferecidas pelos aventureiros para garantir a fidelidade dos dragões metálicos.

PROTANTHER

Dragão de Ouro Masculino

Protanther é o líder do conselho. Um ex-Rei da Justiça - um título real entre os dragões de ouro - ele não se importa com os humanóides, particularmente os humanos e os elfos. Embora ele veja tanto o bem quanto o mal nas raças menores, ele acredita que sua capacidade de alcançar grande poder, apesar de suas limitações físicas, a torna perigosa. Por toda a sua capacidade, os humanóides têm pouco tempo para aprender a sabedoria para administrar essa capacidade.

O dragão de ouro sabe que muitas das criaturas mais destrutivas do mundo descendem de seres humanos que negociaram com forças escuras para o poder, incluindo yuan-ti e tieflings. Ele considera o ciclo de fracassadas civilizações humanas em Faerûn como um sinal de uma falha quintessencial na natureza humana. Além disso, ele é rápido para apontar que os seres humanos compõem a maioria dos mal arquimagos e lichs - incluindo Sammaster, que fundou o Culto do Dragão, e Szass Tam's os Magos Vermelhos. Mesmo o atual líder do Culto do Dragão, Severin, e uma maioria dos membros do culto são humanos.

Protanther pode pelo menos apreciar que os crimes das raças humanóides são geralmente dirigidos uns contra os outros. Ele sabe que a curta vida de muitos humanóides significa que eles podem nem mesmo reconhecer seu próprio mal. Os elfos, no entanto, vivem por longos anos e possuem grande conhecimento - e têm usado esse conhecimento em detrimento da raça dracônica do passado. Foram os elfos que moldaram a magia do *Mitral da Cólera Dracônica*, fazendo com que dragões em Faerûn enlouquecessem de raiva. Convencer Protanther a confiar em facções humanóides que incluem elfos é uma tarefa difícil.

Desejo. Protanther preferiria que os dragões reunissem suas forças sem se preocupar com as facções humanóides, atingindo imediatamente e decisivamente antes do culto e seus aliados dragões cromáticos podendo reunir toda a sua força. Se isso coloca os humanóides em risco, que assim seja.

Atitude. Neutro. Se houver seres humanos ou tieflings no grupo, Protanther é ao invés cauteloso. Se houver elfos no grupo, ele é hostil.

Concessão. Protanther quer uma desculpa formal de um que fale pela raça elfica sobre a abominação que era o *Mitral da Cólera Dracônica*. Ele está disposto a confiar que os aventureiros podem convencer um pedido de desculpas do rei Melandrach no conselho.

ILEUTHRA

Dragão de Bronze Masculino

Ileuthra é um antigo dragão de latão que viaja os planos em busca de conhecimento e jogos cada vez mais desafiadores. A lenda diz que ele reside com Oghma, o deus do conhecimento, mas o dragão é cauteloso nesse ponto.

Ao ver o bem e o mal em igual medida entre as raças menores, Ileuthra reconhece que ajudar os humanóides é menos um caso de decidir se eles são dignos de ajuda, e mais sobre decidir se esses embaixadores aventureiros podem ser confiáveis para conduzir adequadamente as facções.

Desejo. Ileuthra não tem um senso preconcebido do que poderia ser o melhor curso, e ele está disposto a ouvir todos os lados da discussão.

Atitude. Neutro. Ileuthra tem observado as raças menores durante longos séculos dos planos, e ele entende que cada humanóide individual possui o potencial para o bem ou o mal em igual medida. Ele está verdadeiramente indeciso, e vai pesar todas as opções de ação contra o culto.

Concessão. Ileuthra acredita que as máscaras de dragão são perigosas demais para permanecer no mundo se as raças humanóides estão cientes de onde elas estão escondidas.

Se os personagens concordarem que todas as máscaras de dragão serão entregues aos dragões metálicos assim que forem encontradas - incluindo máscaras capturadas após a batalha final - sua atitude pode ser melhorada.

OTAARYLIKKARNOS'S

Dragão de Prata Feminino

O representante dos dragões de prata acredita que, entre as raças menores, nem o bem nem o mal são sempre absolutos. Os humanóides precisam de proteção e orientação, e devem ser mostrados o modo justo de vida de Bahamut, em vez de serem ignorados e tratados como crianças. Se os dragões se recusarem a envolver os humanóides e focar apenas em seu próprio avanço, os humanóides persistirão em cometer os mesmos erros repetidas vezes.

A fé de Otaaryliakkarnos no potencial dos humanóides tem algo de um ponto cego quando vem aos anões, entretanto. Ela ressentida os anões por suas discussões com dragões e caçadas antigas, durante as quais os clãs se uniram para acabar com a ameaça percebida de um dragão em particular. Séculos antes, a sobrinha de Otaaryliakkarnos foi morta em uma dessas discussões com dragões, e com a longa memória ancestral dos dragões metálicos, ela detém todos os anões como responsáveis.

Atitude. Neutro. Se o grupo inclui um ou mais anões, Otaaryliakkarnos é completamente hostil.

Desejo. Otaaryliakkarnos gostaria que os dragões metálicos golpeassem agora como Protanther sugere,

mas ela não acredita que eles podem ter sucesso sozinhos. Um aliança reduziria vítimas para todos os grupos, mas os dragões devem ser certos das intenções das facções e de seus líderes.

Concessão. Otaaryliakkarnos sabe que a pele de seus parentes mortos foi usada para fazer armadura para o senhor anão que a matou. Ela exige que os restos sejam devolvidos e que o Embaixador Brawnnavil faça um pedido de desculpas em nome de todos os anões pelas mortes ilícitas que as discussões com dragões causaram.

NYMMURH

Dragão de Bronze Masculino

De todos os dragões no conselho, Nymmurh discorda mais fortemente com Protanther. Ele sabe que os dragões metálicos são feitos à imagem de Bahamut, e não têm escolha em matéria de ser bom ou mau. Assim, quanto maior e mais precioso é bom quando é livremente escolhido pelos humanóides, que deve conscientemente se afastar da vilania?

A crença de Nymmurh no potencial dos humanóides é em parte impulsionada pelo seu afeto e proteção da nobre família Silmerhelve em Águas Profundas (incluindo Dala Silmerhelve, veja o episódio "Conselho em Águas Profundas").

Desejo. Nymmurh gostaria de ajudar as facções, olhando para os Harpistas e a Ordem da Manopla que resumem os melhores traços de aspiração humanóide.

Atitude. A menos que o grupo se envolveu em comportamento problemático em sua presença (ou onde ele ouviria falar dele), Nymmurh é amigável. Ele sabe que os personagens vêm ao conselho por recomendação daqueles que ele respeita e ama.

Concessão. Nymmurh não precisa de nenhuma concessão, a menos que os personagens de alguma forma o tenham ofendido. Em tal cenário, os aventureiros devem provar seu valor e bondade de uma maneira que você julgar adequada.



THE DRAAKHORN

TAZMIKELLA

Dragão de Cobre Feminino

Tazmikella gosta de seres humanos e passou muito tempo vivendo entre eles, mas tem reservas sobre como apoiar as facções. Sua guarida e seu tesouro foram alvo de ladrões astutos e ladrões vorazes mais de uma vez, e ela percebe a traição como um traço humanóide. Ela teme o que pode acontecer se uma ou mais facções se voltam contra os dragões metálicos para demonstrar lealdade a Tiamat.

O dragão de cobre também acredita que a interação irrestrita entre humanóides e dragões tem sido desastrosa para ambas as raças. O *Mitral da Cólera Dracônica* serve como um lembrete doloroso da animosidade que muitas vezes surgiu entre os dois povos.

Desejo. Tazmikella concorda com Protanther que os dragões metálicos poderiam atacar os próprios dragões cromáticos. No entanto, ela não está convencida de que eles teriam sucesso, e ter aliados humanóides reduziria as baixas para ambos os lados.

Atitude. Neutro. Se qualquer personagem é um Draconato, Tazmikella é ao invés cauteloso. Se o grupo contém qualquer personagem com uma reputação pessoal para transações obscuras (particularmente um ladino ou bardo), ela é hostil.

Concessão. Escolha um item mágico pertencente a um membro do grupo, e que foi encontrado durante uma aventura anterior. Esse item acaba por ter pertencido a Tazmikella, e foi parte de um tesouro que ela tirou de um antigo dragão negro que ela derrotou. (*Conhecimento lendário* ou magia similar usada no item confirma esta história). O item possui valor sentimental para ela - ou o fez até que um ladrão roubou de seu tesouro. Retornar o item para ela com um pedido de desculpas melhora a atitude de Tazmikella.

JÁ NOS ENCONTRAMOS ANTES?

Os dragões no conselho viveram por séculos. Dado o quão rápido os humanóides acumulam a progênie, é possível que um dos dragões tenha encontrado ancestrais de um dos personagens em particular e reconhece o personagem pelo cheiro. Talvez o anão que matou o parente de Otaaryliakkarnos era o fio-avô há muito perdido do clérigo anão do grupo. Ou talvez o item mágico roubado de Tazmikella não seja algo atualmente possuído por uma das aventureiras, mas ela reconhece um antepassado de um membro do grupo como o bardo de fala doce que o roubou gerações antes. O personagem pode reconhecer o item como uma relíquia de família, e precisará fazer preparativos para que ele seja devolvido.

CONCESSÕES GERAIS

O grupo pode fazer concessões gerais aos dragões para apaziguá-los como um grupo, um pouco do que fazer concessões pessoais aos dragões individualmente. Uma concessão geral melhora a atitude de um único dragão de sua escolha por um passo.

Riqueza. Mesmo os dragões bons amam o tesouro, e concedendo uma parte do tesouro que o culto coletou para Tiamat vai uma maneira longa para melhorar as atitudes dos dragões do conselho. O partido pode efetivamente tratar os dragões como uma outra facção que recebe uma porção igual do tesouro, concedendo uma parte do tesouro total dividido entre onze facções.

Fazê-lo melhora a atitude de um único dragão por um passo. Para cada ação adicional os dragões são prometidos (duas partes entre doze facções, três partes entre treze facções, e assim por diante), o grupo melhora a atitude de outro dragão por um passo.

A atitude dos dragões é melhorada pela riqueza na seguinte ordem: Tazmikella, Otaaryliakkarnos, Ileuthra, Protanther e Nymmurh. Promover um terço (cinco partes entre quinze facções) ou mais do tesouro melhora a atitude de todos os cinco dragões.

Outras Promessas. Os dragões não solicitam o grupo com opções, mas os personagens podem potencialmente influenciá-los com outras ofertas. Recompensa a engenhosidade do jogador para opções como as seguintes:

- Uma promessa de virar Severin como um prisioneiro se ele for capturado, ou entregar seu corpo aos dragões se for morto.
- Consagração de um grande mosteiro ou templo a Bahamut.
- Dedicar um lote histórico de terra como pertencente aos dragões.

UMA RELÍQUIA PRA TAL OCASIÃO

Dragões metálicos são conhecidos por conceder magia e parte de seus tesouros para ajudar heróis de vez em quando. Se os personagens fizerem um excelente trabalho impressionando os dragões - por exemplo, trazendo os cinco dragões para uma atitude de amigos - ou se representassem bem o encontro, os dragões do conselho poderiam conceder um ou mais itens aos personagens com sinal de estima. Este é provavelmente um conjunto de 3 *flechas assassinas de dragão*, ou *armadura de placas de resistência*. Qualquer um será útil contra o culto, especialmente se os personagens ainda forem interpretar o episódio Torre de Xonthal. Tazmikella pode até mesmo devolver o item que os personagens lhe deram como concessão. (Ela não o cobiça quando pode fazer o bem, mas simplesmente se ressentida de ter sido roubada).

CONCLUSÃO

Quando os personagens chegarem a um acordo satisfatório com os dragões, Otaaryliakkarnos oferece para retornar a Águas Profundas para informar o conselho de que um acordo foi alcançado. Os detalhes e termos - incluindo quaisquer concessões prometidas pelos personagens - podem ser discutidos durante a próxima reunião do conselho. Se os personagens não chegarem a um acordo porque eles não podem ou não vão atender às exigências dos dragões, Otaaryliakkarnos voa e os trás de volta, mas se afasta de Águas Profundas imediatamente.



EPISÓDIO 7: A TORRE DE XONTHAL

Através de Severin o Culto do Dragão fica forte, mas ainda há elementos tradicionalistas dentro do culto que ainda anseiam pelos antigos caminhos de reverência aos dracoliches. Por conta do novo foco do culto, o conhecimento e as pesquisas de acadêmicos e estudiosos se tornaram irrelevantes. Outros pensam que Severin está possuído pelos demônios e que Tiamat está fazendo ele de tolo – uma noção bem perto da verdadeira.

Dois dos líderes tradicionalistas de dracolich – um Alma do Dragão chamado de Jorgen Pawl e seu fiel tenente Iskander – levantaram sua voz com objeções. Enquanto a hora do ritual se aproxima, Severin entende que ele não pode arriscar perder tropas leais por desentendimentos e revoltas internas.

Ele concordou em dar Jorgen Pawl e seus seguidores uma máscara de dragão para examinar, permitindo-lhes determinar se a compreensão de Severin do poder das máscaras é correta. Se Severin estiver errado, ele saberá antes de arriscar tudo em um jogo de fazer ou morrer. Se ele estiver certo, os tradicionalistas darão seu apoio aos planos de Severin.

O que Jorgen não sabe é que Severin pediu para seus aliados dos Magos Vermelhos criarem uma máscara falsa, dando aos estudiosos uma duplicata da *Máscara do Dragão Azul* que parece tão poderosa e inescrutá-

vel, mas não possui a verdadeira magia das máscaras. Severin sabe que os eruditos vão descobrir eventualmente, mas ele espera que a máscara falsa irá manter os tradicionalistas ocupados enquanto ele completa seus planos.

O Culto do Dragão recentemente tomou controle da Torre Xonthal – uma torre de um antigo e misterioso mago no sudeste do Monte Hlim. Apesar que, nem todos os membros do culto na Torre Xonthal são tradicionalistas dracolich, Jorgen Pawl e Iskander estão no comando lá, e eles tem atraído muitos indivíduos de opiniões iguais com suas influências.

ISKANDER

Neutro e Mal Humano Mago

O jovem em segundo comando na Torre de Xonthal tem seus impressionantes 1.96 centímetros. Iskander não é demasiadamente corajoso, mas é muito observador. Um fato que não escapou de sua observação é o número de estrelas em ascensão no Culto do Dragão que encontram fins misteriosos antes de atingir seus verdadeiros potenciais. A suspeita de que alguns cultistas praticam “avanço através do assassinato” ou eliminam subordinados ambiciosos para poderem guardar suas próprias posições está cravada fortemente na mente de Iskander.

Quatro dezenas (semanas) atrás, Iskander apareceu com uma aflição no estômago que o deixou criticamente

fraco. Durante a doença, suas suspeitas floresceram em uma completa paranóia. Ele está convencido de que alguém na Torre Xonthal o envenenou, e agora ele não confia em ninguém. Para salvar a si mesmo, Iskander decidiu trair o culto e buscar segurança em outro lugar. Tendo ouvido as façanhas dos aventureiros, ele decidiu que os inimigos mais eficazes do culto são sua melhor aposta como aliados - e que uma máscara de dragão deve ser mais do que suficiente para atrair sua atenção.

UMA MENSAGEM INESPERADA

A mensagem de Iskander para o grupo pode chegar de qualquer maneira que você achar conveniente, inclusive através de contatos no Zhentarim. Quer se trate diretamente aos personagens ou a um PdMs no Conselho de Águas Profundas, a mensagem poderia ser uma nota apressadamente rabiscada, um eloquente apelo lançado por mensageiro ligado ou um sussurrado apelo num corredor escuro.

"Você não me conhece, mas podemos ajudar-nos mutuamente, meu nome é Iskander, e cometi um erro terrível ao me unir ao Culto do Dragão.

Os terríveis planos do culto certamente trarão a desgraça a todos, mas eu posso interromper esses planos com a sua ajuda.

Resgata-me das garras do culto e eu te entregarei o prêmio dos prêmios: a Máscara do Dragão Azul, sem ela, Severin enfrenta um insuperável revés no seu esforço para invocar Tiamat de volta ao nosso mundo. Máscara está que se encontra na Torre Xonthal, sendo estudada e guardada por apenas um punhado de feiticeiros, inclusive eu."

"O perigo de minha traição tornar-se conhecido cresce a cada dia que passa, e se eu for descoberto, eu certamente serei morto. Por favor, apresse-se, pelo bem de todos e de tudo o que você valoriza."

Os aventureiros são susceptíveis de suspeitar de Iskander, intuindo que sua oferta é motivada mais pela preocupação com sua própria sobrevivência do que pela preocupação com o mundo. Se magias de adivinhação são usadas para avaliar a situação, dê aos personagens um forte sentimento de que Iskander está falando a verdade, e que a *Máscara de Dragão Azul* está na sua posse.

Se os personagens perguntarem aos membros do Conselho de Águas Profundas suas opiniões, os PdMs são unânimes: o risco é enorme, mas o potencial de retorno é ainda maior. Perder uma das cinco máscaras de dragão será um grande revés para os planos de Severin.

TORRE DE XONDAL

A Torre de Xonthal é lendária entre os magos e feiticeiros de Faerûn por suas incomuns defesas mágicas, incluindo um labirinto mágico que o rodeia. Os cultistas evitam o labirinto de cerca viva acessando um portal dentro da torre que usam viajar para dentro e para fora.

O mago Xonthal era uma figura extraordinária. Começando como um humilde aventureiro, ele viajou por Faerûn e além, alcançando Zakhara distante, Kara-Tur

e até mesmo Maztica. Seu trabalho se concentrou em conjuração e evocação elementar, assim ele frequentemente mantinha elementais e gênios para sua companhia.

Xonthal valorizou a solidão, de modo que ele projetou sua torre e seu labirinto cercado por cercas vivas para impedir intrusos e visitantes indesejados. Há mais de um século, o mago expulsou seus aprendizes e selou a torre. Ninguém sabe o que Xonthal tem feito nas décadas seguintes, ou se ele ainda está vivo. Alguns pensam que ele deve ter se tornado um lich, enquanto outros acreditam que ele está apenas morto. Tudo o que é certo é que o labirinto de cerca viva continua a ser uma barreira frustrante, e os feitiços que protegem a torre contra a entrada permanecem tão poderosos como sempre.

A ALDEIA

Se estendendo para fora ao longo da fronteira do labirinto da cerca é uma vila, igualmente chamada torre Xonthal. O assentamento começou como um lugar onde os muitos aprendizes de Xonthal estabeleceram casas próprias. Com o passar dos anos, mais colonos foram atraídos para a área à medida que se espalhava a notícia de que o mago e seus aprendizes ofereciam excelente proteção contra orcs e monstros. A aldeia é menor agora do que no auge da torre, mas cerca de trezentas pessoas ainda vivem lá.

Os moradores locais são amigável o suficiente, mas eles são cuidadosos com estranhos que fazem muitas perguntas sobre a torre. As coisas estavam lá por um longo tempo, mas há quase um ano, os moradores viram luzes pelas janelas à noite e ouviram sons sobrenaturais. Alguns afirmam ter visto um dragão azul remanescente no céu alto acima. Alguns aldeões zombam da idéia, mas todos concordam que a torre foi reocupada.

Uma vez que os aldeões estão convencidos de que os aventureiros não vêm para assolar e destruir a torre (temendo que uma batalha completa provavelmente iria destruir a aldeia também), eles estão interessados em falar de pouco mais além de quem poderia estar dentro. As teorias mais populares são que Xonthal retornou ou despertou como um lich, ou que um dos gênios elementais que uma vez preso finalmente quebrou suas defesas e suas restrições, mas permanece preso dentro da torre.

Os aldeões advertem os personagens severamente sobre o perigo de entrar no labirinto. Poucos que entraram nele nunca voltaram para fora, e aqueles que saem voltaram em situação muito pior e estado deplorável. Mesmo animais e pássaros evitam o labirinto.

A torre e o labirinto são protegidos por desejos brilhantemente trabalhados e projetados por Xonthal. A torre é impenetrável a todas as vidências e adivinhações, e invulnerável contra todas as formas de ataque e alteração. Aproximar-se através do labirinto e superar os enigmas projetados por Xonthal é a única maneira de entrar.

O LABIRINTO

O labirinto de cerca viva que envolve a torre central é um trabalho surpreendente de construção mágica. Em certos aspectos, é ainda mais impressionante do que a torre por causa das formas poderosas que manipula a área.

Um caminho suavemente curvo leva para o labirinto da fronteira com a aldeia. Os aldeões construíram uma cerca baixa em toda a entrada para impedir que crianças e animais vagueassem para dentro. O medo do

labirinto é martelado em todos os outros residentes da aldeia a partir do momento em que são velhos bastante apreciar seus perigos, e afastam-se dele zelosamente.

Visto de cima - seja por um personagem voador ou de telhados nas proximidades - o labirinto parece ser uma bagunça encharcada, cheia de caminhos não visíveis por mais de uma dúzia de metros. Parece exatamente o que é: um labirinto de sebes deixado desatento por mais de um século, crescido em uma massa quase sólida de sebes e espinhos.

Visto a partir do nível do solo, no entanto, o labirinto parece ser um jardim agradável, cercado de sebes sem qualquer semelhança com um labirinto em tudo. Os aldeões são rápidos a apontar esta anomalia, para provar aos personagens que o labirinto não é nada para se tomar levemente. A visão de cima revela o labirinto como existe no mundo real. A visão acima do trajeto do nível do solo olha no espaço extradimensional que Xonthal criou como uma barreira em torno de seu repouso.

A entrada da torre existe apenas dentro deste espaço extradimensional. Entrando no labirinto de qualquer outra maneira que caminhar até o caminho principal rapidamente leva os personagens a uma moita densamente emaranhada que é quase intransponível, e que não conecta fisicamente a qualquer entrada da torre. Os personagens que abrem caminho para a torre, e voam até ela, ou abrem túnel sob o labirinto a partir da parede externa, encontrada apenas suave, chegam a uma pedra ininterrupta que não pode ser violada ou contornada por qualquer meio.

Uma varanda se projeta do alto da torre, mas é cercada por uma barreira invisível e impenetrável que desvia todos os objetos e efeitos. A única maneira de alcançar a entrada da torre é através do labirinto extradimensional de Xonthal.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Como o labirinto não existe no espaço normal, não pode ser mapeado tradicionalmente. Em vez disso, ele é mostrado aqui como um conjunto de sete nódulos onde ocorrem encontros. Mover-se entre dois nódulos leva 2d6 rodadas, independentemente de os personagens andarem ou correrem. Os personagens experimentam tal movimento como se andassem por um caminho bem preparado em um jardim de arbustos. O caminho se curva para que os personagens não possam ver mais de 4,5 metros à frente, exatamente como se estivessem em um jardim circular com caminhos concêntricos. Cortar através de sebes não tem efeito sobre quanto tempo leva personagens para chegar de um nódulo para o próximo. Personagens que retornam para procurar um ponto previamente cortado nunca irão encontrá-lo.

As paredes de cerca viva tem 2,5 metros de altura, permitindo que os aventureiros para ver a torre acima deles de muitos locais. Esta visão não fornece nenhuma pista para direção, no entanto. Os personagens que vêem a torre à esquerda num momento e podem vê-la à direita ou atrás, ou mais perto ou mais longe um momento depois. Ao tentar se concentrar na nova localização da torre, os personagens de repente descobrem que não conseguem se lembrar de seu antigo local com clareza, ou começam a se perguntar se estava no seu ponto atual o tempo todo.

Se um personagem que entrou no labirinto extradimensional ao longo do caminho tenta voar acima dele uma vez dentro, a torre imediatamente desaparece de vista, e a visão torna-se interminável sebe alinhada de caminhos que se estendem para o horizonte em todas as direções. Alternativamente, os personagens que voam acima do labirinto são desviados de volta para o mundo

real, emergindo acima do emaranhado de cerca viva sem poder ver os seus companheiros. A única maneira de eles se juntarem ao grupo é entrar no labirinto novamente e voltar seus passos, lidando com todos os encontros ao longo do caminho. (Use esta opção com cuidado se você não é fã de dividir o grupo).

Se os personagens entram no labirinto à noite, a luz das estrelas de um céu claro é brilhante o suficiente para que eles possam encontrar o seu caminho - e até mesmo brilhante o suficiente para o relógio de sol na área 1 ter uma sombra. No entanto, qualquer pessoa com uma familiaridade com leituras do céu percebe que as constelações são completamente desconhecidas.

A área 1 é o coração do labirinto, e os personagens retornarão lá muitas vezes enquanto procuram a entrada à torre. Se eles fizerem as coisas corretamente, eles não precisarão enfrentar qualquer um dos perigos do labirinto. Isso é improvável.

Embora o labirinto seja diabólicamente difícil de atravessar, é fácil sair. Todos os personagens precisam fazer é expressar o desejo de deixar o labirinto enquanto eles estão na área 1, e qualquer rota que levam a seguir os leva de volta para a entrada o caminho na fronteira da aldeia. Eles podem se virar e voltar novamente, e eles vão acabar na área 1, no início do labirinto.

MISSÃO DE RESGATE

A menos que os personagens tomaram medidas extremas para esconder sua aproximação ao labirinto, eles são vistos pelos cultistas na torre. (Os cultistas observam atentamente a aldeia e reconhecem imediatamente qualquer agitação causada pela chegada dos aventureiros). Os cultistas não conhecem os planos dos aventureiros, mas com a *Máscara do Dragão Azul* na mão, eles não pretendem arriscar. Suas preparações alarmam Iskander, que vê sua chance de fuga diminuir. Em pânico, ele pega a *Máscara do Dragão Azul* e corre para a varanda da torre.

Enquanto os personagens se preparam para entrar no labirinto pela primeira vez, ou se eles estão gastando muito tempo na aldeia, leia ou parafraseie o seguinte.

Enquanto vocês se preparam para entrar no caminho do jardim, vocês percebem movimento no alto da torre. Um homem humano vestido em vestes pretas está na sacada, acenando algo sobre sua cabeça. É difícil perceber detalhes a esta distância, mas aparenta ser uma máscara azul.

“Heróis”, o homem grita, “Eles viram vocês na aldeia! Eu peguei a máscara, mas eles vão perceber que está faltando em poucos minutos! Procure por mim debaixo da torre, pois é o único lugar que eu tenho a chance de me esconder. Isto é a chave que vai deixar vocês se teleportarem para dentro da masmorra.” Enquanto ele fala, o homem segura no alto um segundo item - algum tipo de ampulheta branca reluzente. “Vou deixá-la para trás depois que eu usá-la, mas outros podem encontrá-la antes que vocês façam.”

O homem olha por cima do ombro enquanto outra figura de repente corre até a varanda. Um flash de laminais e feitiços de fogo irrompe. Então o homem que havia falado empurra seu atacante por cima da varanda e depois corre de volta para dentro.

XONTHAL'S TOWER



□ EQUALS 10 FEET



BLANDO



1. O RELÓGIO DE SOL

Depois de caminhar até o caminho de entrada para o labirinto, esta é a primeira área que os personagens chegam, entrando pelo caminho E.

Vocês entraram em um cruzamento onde oito caminhos convergem simetricamente. Vocês podem ver a Torre de Xonthal parada em frente acima da parede de sebes, mas a maneira como os caminhos se curvam, não há como dizer qual deles pode levar a ela.

Um relógio de sol está no centro do cruzamento, a sombra de seu gnomon ¹ apontando direto para a torre - o que é muito estranho, porque o sol não está atrás de você. Suas sombras apontam na direção correta. Somente a sombra do relógio de sol aponta para frente.

O relógio de sol está ancorado no chão e não pode ser movido ou deslocado. Os oito caminhos que saem desta área são idênticos. Se os personagens tentam fazer quaisquer marcas de identificação no chão ou deixar itens nesta área, as marcas e itens desaparecem na próxima vez que chegam aqui. Os aventureiros não devem saber se eles estão voltando ao mesmo ponto cada vez ou se há mais de uma interseção de relógio do sol idêntica no labirinto.

A sombra do relógio de sol indica o caminho correto. Se os personagens seguirem um dos caminhos não indicados pelo relógio, ele os levará a uma das outras áreas do labirinto (sua escolha). Não há volta de um caminho errado. Uma vez que o último personagem tenha ficado fora de visão do relógio (4,5 metros ao longo do caminho curvo), sentido inverso entrega todos os personagens para a mesma área que teria alcançado se eles tivessem continuado a frente.

Se os personagens tomam o caminho correto, eles retornam à área 1 após 2d6 rodadas. Cada vez que retornam, o relógio de sol aponta para um caminho diferente, na ordem apresentada abaixo. No entanto, cada vez que os personagens entram nesta área após a primeira, o ponteiro lança mais de uma sombra. Os aventureiros devem deduzir o caminho correto entre sombras múltiplas, mas essas soluções não são óbvias nem mesmo justas. Xonthal estava tentando manter os inimigos e os curiosos fora - não apenas apresentá-los um agradável desafio mental.

SOMBRAS DO RELÓGIO DE SOL

Relógio de Sol	Ponteiro de Sombra	Caminho Certo
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	Relógio de Sol
5	A-H	Borda da Cerca Viva

Os **primeiros três relógios** são diretos, mesmo que as soluções nem sempre sejam óbvias.

O **quarto relógio** solta quatro sombras em forma de "X". À medida que os personagens os examinam, as sombras começam a girar lentamente em torno da face do relógio de sol, girando mais rápido e ficando mais

curtas até encolherem para dentro do gnomon e o relógio de sol não mostrar nenhuma sombra. O caminho correto neste caso é o próprio relógio de sol. Um personagem que salta ou sobe para o relógio de sol é puxado para a sua superfície de pedra, então, de repente, reaparece no céu para pousar tranquilamente ao redor do relógio de sol 5.

O **quinto relógio de sol** lança oito sombras que apontam para todos os caminhos possíveis. Nenhum caminho é o caminho certo. Para descobrirem corretamente as sombras, os personagens devem se mover entre os caminhos, diretamente para o final de qualquer sebe. Assim que um personagem pisa, corre, ou mergulha de cabeça em uma cerca, ele ou ela emerge com segurança ao pé da torre.

Cada vez que os personagens escolhem um caminho errado, eles emergem em uma das outras áreas de labirinto descritas abaixo, que você pode usar em qualquer ordem que você gosta. Se os personagens fazem a escolha errada mais de seis vezes, você pode reutilizar áreas, criar novas próprias, ou deixar os personagens caminhar por um caminho muito mais do que o habitual antes de encontrar o relógio de sol novamente.

Os personagens sempre retornam ao mesmo quebra-cabeça que eles mais recentemente partiram (relógio de sol de 1 a 5), para que eles não precisem retrair seus passos desde o início após cada turno errado. No entanto, eles não têm nenhuma maneira de dizer se eles voltaram para o mesmo relógio de sol específico, como observado acima.

COMPLETANDO O LABIRINTO

Quando os personagens terminam o labirinto com êxito ao entrar na parede da sebe no quinto relógio de sol, eles surgem à frente de um círculo de teletransporte para o pé da torre. O corpo de um cultista morto encontra-se esparramado no chão (o Iskander jogou fora da sacada mais cedo). Atrás deles, os personagens vêem um caminho reto que leva diretamente para a interseção do relógio de sol. Outro caminho estende-se trinta metros para além do relógio de sol, terminando na saída para a aldeia.

Alguns segundos após o primeiro personagem entrar no círculo, todas as criaturas do círculo são teleportadas para a área 8 da torre. Alternativamente, os personagens podem sair do jardim do pé da torre sem quaisquer desvios ou dificuldades. No entanto, todas as gemas que eles coletaram no labirinto (ver abaixo) misteriosamente desaparecerão de sua posse.

DIVISÃO DO GRUPO

Alguns grupos vão tentar dividir-se na esperança de superar o labirinto. Não importa como os personagens tentam fazê-lo, no entanto, eles sempre volta para trás juntos.

Se os grupos tomam caminhos separados, eles se encontram no mesmo destino. Se um personagem permanece no relógio de sol enquanto outros tomam um caminho, esse caminho leva de volta para o relógio de sol onde o personagem está esperando. Além disso, esse personagem jura que os outros ficaram fora por 1d6 horas - tempo suficiente para ganhar o benefício de um descanso curto (embora tomar um descanso longo é impossível no labirinto). Como de costume, quaisquer marcas de identificação feitas na área desaparecem durante essas horas sem que ninguém perceba.

¹ Gnomon é o ponteiro que projeta a sombra em um relógio de sol

2. PISCINA CHUUL

Enchendo o centro deste pátio quadrado de 24 metros há uma piscina circular de água com 18 metros de diâmetro. A água é escura e turva, reduzindo a visibilidade para cerca de 0,5 metros. Uma gema granada flutua 0,5 metros acima do centro da piscina. Outro caminho deixa a área através da parede de sebes do lado oposto da piscina, diretamente em frente onde vocês entraram.

Quatro **chuuls** moram nessa água escura. Eles ficam escondidos enquanto os personagens permanecem no pátio, mas atacam qualquer criatura que entra na piscina ou toca a jóia. Atacando, os chuuls tentam paralisar personagens, em seguida, arrastam ou jogá-los na piscina de 15 metros de profundidade para afogá-los. Eles são fascinados pela magia, no entanto, se qualquer item mágico é jogado na piscina, os chuuls são distraídos por 5 rodadas. Eles não vão atacar durante esse tempo, e se eles já estavam atacando, eles param e mergulham para o fundo da piscina para inspecionar seu novo tesouro.

Se os personagens tentam sair da área sem recuperar a granada, ambos os caminhos se curvam e trazem-nos de volta para cá depois de uma curta caminhada. Se os personagens deixam marcas, itens ou companheiros para trás nesta área, todas as mesmas condições se aplicam aqui como na área 1.

Se a granada é levada para fora desta área, qualquer caminho leva os personagens de volta para o relógio de sol.

TESOUROS

O fundo da piscina guarda o tesouro que foi deixado cair por vários visitantes: seis *poções de cura*, uma *poção de aumentar*, uma *poção de sopro de fogo*, uma *varinha de medo* (3 cargas), três *adagas +1*, um *globo do fluxo* e uma *gema elemental* (safira azul/elemental do ar).

3. PASTAGENS DOS CICLOPES

Vocês saem do caminho para uma área muito maior do que qualquer área aberta que vocês esperam encontrar no jardim do labirinto. Este espaço retangular deve ter 27 metros de diâmetro, com seu lado oposto a quase 45 metros de distância. Parece uma pastagem com pedregulhos espalhados, com um lago grande a um lado e um jardim cercado da horta e uma casa de campo superdimensionada no outro. Ovelhas pastam no pasto, cuidados por um par de ciclopes, mas nenhum deles está se movendo. Todos parecem congelados no tempo.

Assim que qualquer personagem avança para a área, as criaturas aqui ganham vida, com as ovelhas pastando e os ciclopes conversando ociosamente uns com os outros. Quando os ciclopes percebem os personagens, eles trocam algumas palavras inaudíveis, então jogam algum tipo de jogo análogo ao pedra/papel/tesoura. Um perde, e ambos os ciclopes se aproximam dos personagens. Eles não parecem estar carregando armas.

Quando os ciclopes estão dentro do alcance de 6 metros dos personagens, o que perdeu o jogo pega uma pequena pedra do chão e faz gestos para o grupo. Ele então olha para o campo e arremessa a rocha 30 metros, onde ele salta e rola outros 6 metros. Ambos os ciclopes, em seguida, viram e olham para os personagens com expectativa.

As pedras nesta extremidade do campo são todas pelo menos de 0,5 metros de diâmetro e pesam 200 quilos ou mais.

Os ciclopes falam somente gigante. Se qualquer personagem os abordar naquela língua, eles ignoram quaisquer perguntas, mas explicam as regras de seu jogo: a rocha dos personagens deve voar mais longe do que a do ciclope. Como os personagens vão conseguir isso não importa para os ciclopes, mas a rocha não pode ser arrastada ou carregada - ela deve voar pelo menos parte da distância.

Os personagens podem vencer esse desafio de várias maneiras. A solução mais direta é reduzir o pedregulho com uma magia de *aumentar/reduzir* e, em seguida, usar a mesma magia para ampliar um personagem forte para jogá-lo. Outras soluções podem envolver o lançamento de levitar na rocha e dar-lhe um impulso, cavando uma trincheira para a rocha poder rolar para baixo o comprimento do campo, ou impulsioná-lo com magia de alguma outra maneira. Os ciclopes aceitarão qualquer solução que os personagens tentarem, desde que atirem a pedra mais longe do que os ciclopes.

Cada **ciclope** se defende se for atacado, e matá-los não muda nada. Os personagens ainda precisam impulsionar uma pedra mais distante do que os ciclopes fizeram para voltar ao relógio.

Quando os personagens vencerem o desafio, a pedra que os ciclopes jogaram se divide ao meio, revelando uma pedra preciosa de topázio. Se o topázio for levado para fora desta área, qualquer caminho leva os personagens de volta para o relógio de sol.

Se os personagens tentam sair da área sem vencer a competição, ambos os caminhos se curvam e os trazem de volta para cá depois de uma curta caminhada. Se os personagens deixam marcas, itens ou companheiros para trás nesta área, todas as mesmas condições se aplicam aqui como na área 1.

4. JARDIM CARNÍVORO

À frente, vocês veem uma fonte borbulhando encher o caminho. Grandes flores brilhantes crescem nas sebes em ambos os lados da fonte, cada flor cintilante na luz. O ar cheira particularmente fresco e doce aqui.

Uma flor grande cresce em cada lado norte e sul de cada quadrado no mapa exceto o quadrado com a fonte. À medida que os personagens se aproximam, eles podem ver que o brilho das flores vem de uma grande pérola colocada em cada uma. No entanto, se qualquer dessas flores carnívoras for atacada, ou se um personagem tentar remover uma pérola de uma flor, todas as doze flores atacam qualquer inimigo que possam alcançar. Use as estatísticas de um **otyugh** para representar cada flor, exceto que elas têm deslocamento 0, e elas têm o tipo planta.

Uma vez que uma flor é morta, sua pérola pode ser removida. Se uma pérola é levada para fora desta área, qualquer caminho leva os personagens de volta para o relógio de sol.

Se os personagens tentam deixar a área sem uma pérola, ambos os caminhos se curvam e os trazem de volta aqui depois de uma curta caminhada. Se os personagens deixam marcas, itens ou companheiros para trás nesta área, todas as mesmas condições se aplicam aqui como na área 1.

5. PAGODA ²

Uma lagoa agradável preenche o centro deste espaço aberto. Uma imponente pagoda se ergue em uma enorme pedra que fica na água como uma ilha. Uma ponte arqueada atravessa a água até a pagoda, cujo telhado vermelho é sustentado por seis pilares robustos e coberto com peixes esculpidos. Um homem humano vestindo trajes de seda amarela bordada com vermelho e peixes de ouro fica na pagoda. Vocês ouvem uma música exótica sendo tocada em um instrumento de cordas.

Quando os personagens chegam, a figura de trajes se curva para eles, move-se para a pagoda, e senta-se sobre o pedregulho onde saliências saem através do chão da pagoda. Ele espera pacientemente o grupo para se juntar a ele. Em torno do pedregulho, o assoalho da pagoda não é madeira, mas é um jardim rodeado de rocha e pedras decorativas e da areia pintada. Um poço de carvão arde a fogo lento ao lado do pedregulho onde o homem se senta.

O mestre da pagoda não fala, e espera até que os aventureiros o sigam. Quando entram na pagoda, ele dá um breve sorriso e providencia almofadas de seda. Ele então acena com a mão e uma chaleira de chá de ferro sobe sob as brasas. A chaleira se assemelha a um rosto carrancudo com traços grossos, e um personagem que o estuda pode reconhecê-lo como um dao com um teste bem sucedido de Sabedoria (Percepção) ou Inteligência (Arcanismo) CD 12. O homem derrama água clara de um jarro de barro na chaleira e acrescenta folhas de chá. Ele se inclina para a chaleira e mostra grande reverência ao vaso, então abaixa a cabeça em meditação. Logo o vapor sobe da chaleira.

O fermentador do chá é um **dao** magicamente disfarçado de humano, e a tina não fermenta o chá, mas um veneno gasoso mortal. A chaleira de chá é também o *jarro mágica* do dao (descrito abaixo).

Com um teste bem sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 15, um personagem percebe que uma habilidade inata levantou o bule das brasas (magia *mover terra* agindo sobre uma pequena coluna de argila). Os personagens que observam as folhas entrando na chaleira podem tentar um teste de Inteligência (Natureza) ou Sabedoria (Medicina) CD 13. Sucesso indica que o personagem reconhece como sumo de drake, uma erva potencialmente letal.

Se os personagens não fazem nada, o sumo de drake preenche a pagoda com vapor venenoso, e o dao bloqueia a pagoda com *muralha de pedra* (incluindo o telhado), vedando o veneno e os personagens dentro. Usa o deslizar da terra para afundar-se na rocha. Com seu corpo seguro sob o solo, sua alma salta na chaleira, e ele monitora as tentativas de escape dos personagens e gosta de assistir ao seu sofrimento. Para os próximos 3 minutos (30 rodadas), criaturas dentro da pagoda (exceto o dao em sua *jarra mágica*) devem fazer um teste

de Constituição CD 13 contra veneno no início de cada um de seus turnos. Em um fracasso no teste, a criatura recebe 14 (4d6) de dano de veneno, ou metade de dano em um teste bem sucedido. Três testes de resistência bem sucedidos em seguida conferem imunidade ao veneno.

Personagens presos têm várias opções para escapar:

- As paredes de pedra possuem CA 5, 15 centímetros de espessura, e têm 6 pontos de vida por centímetro de espessura (90 pv total). Personagens criativos podem criar furos de ar nas paredes.
- Despejar a chaleira no fogo reduz dano a 7 (2d6) de dano de veneno em uma falha nos testes, ou metade de dano em um teste bem sucedido. Fumaça de sumo de dragonete queimando é menos perigoso do que vapor.
- Tapar o bico da chaleira ou extinguir o fogo reduz o CD de resistência a 8.
- Danificar a chaleira de chá força o dao a retornar ao pagode. Quando a alma do dao habita a chaleira, o rosto está ligeiramente animado. Qualquer pessoa tocando a chaleira percebe os olhos olhando em volta da pagoda. A chaleira tem CA 5 e 20 pontos de vida. Se leva mais de 10 pontos de dano 0 dao retorna ao seu corpo, emerge da pedra, e desfaz a *muralha de pedra* (porque ele também não consegue respirar o veneno) e ataca.

Se os personagens atacam o dao antes que sua armadilha seja lançada, ele luta na defensiva, fazendo pleno uso da *invisibilidade*, *mover terra* e suas outras habilidades. Ele muda as chances em seu favor, matando os personagens mais fracos em primeiro lugar. O dao luta até os 45 pontos de vida ou menos, e depois recua para a terra.

Uma pedra preciosa de jade encontra-se dentro da chaleira. Se for levado o achado desta área, qualquer um dos caminhos leva os personagens de volta para o relógio.

Se os personagens deixam a área sem a pedra preciosa de jade, ambos os caminhos se curvam e os trazem de volta aqui depois de uma curta caminhada. Se os personagens deixam marcas, itens ou companheiros para trás nesta área, todas as mesmas condições se aplicam aqui como na área 1.

6. GALERIA DE ESTÁTUAS

Seis trajes de suporte de placa de metal ornamentado estão nesta área como se em guarda. Pedacos de armadura e armas esmagados e golpeados estão espalhados pelo chão acarpetado diante deles. Musgo e líquen cobrem a armadura, embora permaneça livre de ferrugem. Outra via se abre no lado distante desta área.

Quando os personagens começam a explorar a área, dois trajes de **armadura animada** oscilam e se animam em movimento de ataque. Cada vez que um traje de armadura é destruído, mais dois se ativam. Quando não há mais trajes de armadura para se ativar, os trajes se remontam dos componentes jogando no chão, desde que qualquer personagem permaneça nesta área.

Cada vez que uma armadura for destruída, role um d6. Em um rolo de 6, uma pedra de sangue grande cai para fora da armadura enquanto suas partes caem à terra. Se a pedra de sangue é levada para fora desta área, qualquer caminho leva os personagens de volta para o relógio de sol.

Se os personagens deixam a área sem uma pedra de sangue, ambos os caminhos se curvam e os trazem de volta aqui depois de uma curta caminhada. Se os

personagens deixam marcas, itens ou companheiros para trás nesta área, todas as mesmas condições se aplicam aqui como na área 1.

7. LABIRINTO DO GORGON

Enquanto seguem o trajeto, os personagens são levados para um labirinto dentro do labirinto maior do jardim mágico.

O caminho curvado que você segue de repente se contorce para revelar um labirinto apropriado cortado das sebes circundantes. Momentos mais tarde, o martelar dos cascos soa, e um gorgon surge fora da vegetação em sua direção.

Esta área é cercada por paredes de cercas vivas ininterruptas que tornam impossível escapar. Os personagens não saberão isso até que eles explorem a área completamente, e eles não terão tempo para fazer isso com um **gorgon** a solta.

O labirinto permite que o gorgon mova-se livremente através das sebes quando usa seu ataque de investida atropeladora. À medida que corre após os aventureiros, ataca com seu sopro petrificante tantas vezes quanto possível. Cada vez que realiza esse ataque, um diamante cristaliza de sua respiração e cai à terra. Um personagem pode detectar a joia com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 15. Um personagem pode pegar o diamante antes do início do turno seguinte do gorgon, mas se não for pego, ele se dissipa em névoa.

Quando um personagem pega o diamante, um caminho se abre no meio de cada um dos quatro lados desta área, qualquer um dos quais levam os personagens de volta para o relógio de sol.

O gorgon não seguirá os personagens fora do labirinto. Se o gorgon é morto, outro gorgon se materializa em algum lugar na área 1 minuto mais tarde.

A TORRE

Depois de atravessar os perigos do labirinto de cercas vivas, os aventureiros podem entrar na Torre Xonthal. Uma vez lá dentro, eles descobrem que os companheiros de Iskander descobriram que ele era culpado por sua traição e estão tentando matá-lo. Os personagens devem descobrir o sistema de teletransporte mágico da torre, depois derrotar os cultistas e algumas das defesas originais de Xonthal para resgatar Iskander e reivindicar a máscara de dragão que ele lhes prometeu. Antes que os personagens possam sair, no entanto, eles devem lidar com o dragão azul convocado para proteger a máscara.

Embora a torre apareça quadrada do exterior, suas câmaras e paredes são circulares quando vistas de dentro. Esta estranha incongruência é outra manifestação da habilidade de Xonthal para manipular o espaço.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Tetos. As câmaras na torre têm tetos de 3 metros de altura.

Luz. Áreas 8 a 13 são brilhantemente iluminado por janelas estreitas e lâmpadas mágicas.

Som. A estrutura dos abafadores da torre soa entre os níveis. Somente os gritos mais altos ou ruídos podem ser ouvidos em um nível adjacente, e nada menos que uma explosão ou uma magia *onda trovejante* pode ser ouvido mais de um nível de distância.

Círculos de Teletransporte. Os níveis acima da Torre Xonthal não contêm escadas. A única maneira de passar de um nível para outro é usando círculos teletransporte construídos na torre (marcado “T” no mapa). Como eles não estão subindo ou descendo, os personagens não têm como saber em que nível estão depois de se teletransportar, exceto olhando pelas janelas. As altas janelas da torre são muito estreitas para qualquer criatura de mais de alguns centímetros de largura para passar.

Na parede atrás de cada círculo do teletransporte há um painel do metal inscrito com símbolos. Tocando um símbolo faz com que brilhe suavemente. Alguns segundos depois, todas as criaturas que estão no círculo se teletransportam para a área selecionada pelo símbolo.

SÍMBOLO DE TELETRANSPORTE

Símbolo	Destino
Cadeira	Câmara de audiência (área 8)
Duas Cadeiras*	Sacada da câmara de audiência
Cadeira Invertida “L”	Câmara fechada (área 9)
Retângulo	Santuário (área 10)
Chama	Descanso (área 11)
Estrela	Observatório (área 12)
Ampulheta	Quarto (área 13)
Quadrado	Calabouço de teleporte (trancado — área 14)
Triângulo Direto	Área do Relógio de sol no labirinto de cerca viva (área 1, não acessível a partir da masmorra)

* Aparece na câmara de audiência (área 8) apenas. A varanda específica é determinada por qual cadeira é tocada.

Os personagens que tocam no triângulo direito regressam ao relógio de sol visto do pé da torre, permitindo-lhes retornar à torre ao longo do caminho reto ou sair do labirinto para a aldeia (veja “Concluindo o Labirinto” acima).

Para se teletransportar até o nível da masmorra, o símbolo deve ser tocado pela chave em forma de ampuheta que Iskander revelou da sacada. Xonthal conduziu muitas experiências perigosas nas masmorras, e ele não queria que ninguém chegasse a esse nível - ou saísse dele - sem sua aprovação.

A chave é uma representação de uma ampuheta feita de marfim e cristal. Iskander usou a chave para escapar para dentro da masmorra do observatório, mas jogou a chave de volta no quarto depois de usá-la para que os aventureiros pudessem segui-lo. Jorgen Pawl encontrou a chave e a tem agora. Os personagens devem pegar a chave dele para alcançar o nível de masmorra.

8. CÂMARA DE AUDIÊNCIA

As paredes desta câmara carregam desenhos geométricos exóticos que representam penas, águias e serpentes, todos rendidos em um estilo que você nunca viu antes. Em um lado da sala, uma mulher humana está estatelada de bruços em uma poça de sangue. Ela está vestida como um membro do alto escalão do Culto do Dragão.

A cultista morta foi assassinado por Iskander. Eles discutiram, a cultista morta se voltou para entrar no círculo de teleporte, e Iskander apunhalou-a antes de passar através do próprio teleporte ele mesmo.

Um personagem que inspeciona o corpo e faz um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 10 pode dizer que a cultista foi morta por uma *adaga dente de dragão*.

As sacadas são dispostas 2,5 metros acima do chão e podem ser facilmente alcançadas através de escalada. O chão de cada sacada é um círculo de teletransporte semelhante ao encontrado em toda a torre. Os controles estão localizados abaixo do parapeito da sacada e podem ser encontrados com um teste de Inteligência (Investigação) CD 8. Esses controles podem levar os personagens apenas de volta para o círculo principal nesta área.

As decorações no quarto são remanescentes de um estilo de arquitetura Maztican. Xonthal estudou a cultura de Maztica extensivamente e incorporou muito do estilo Maztican na decoração de sua casa.

9. CÂMARAS FECHADAS

O motivo para Xonthal construir esses quartos é desconhecido. Vazios quando os cultistas chegaram, foram rapidamente reaproveitados como quartéis. Mostram que entre as camas espalhadas quatro e seis cultistas utilizam cada quarto.

O teletransporte neste nível está localizado dentro de uma câmara circular com uma porta fechada. A porta e as paredes da sala são feitas de aço fino e não polido. A porta move-se para fora se um trinco simples é acionado.

Quando os personagens chegam, um **cultista fanático** e quatro **cultistas** estão procurando as pegadas de Iskander. Os cultistas rapidamente percebem que não podem derrotar os aventureiros, e eles fazem um recuo para a sala de teletransporte. Eles tentam escapar para o salão (área 11), onde eles esperam encontrar reforços.

10. SANTUÁRIO

Quando Xonthal morava na torre, este santuário era dedicado a Oghma. Os cultos tradicionais tornaram esta câmara num laboratório para os seus estudos.

Representações em pinturas de dracoliches estão desenhadas nas paredes desta câmara, e um altar de pedra no centro da área apresenta os membros esqueléticos e as garras de um dragão. Uma meia dúzia de cultistas olham surpresos com as suas presenças.

Os esqueletos dos antebraços de um dragão negro foram montados no altar e encantados com uma magia permanente de *animar objetos*. Quando os personagens entram, não será evidente que os membros estão conectados ao altar ou que eles podem ser animados. Cada membro tem CA 10 e 50 pontos de vida e pode fazer um ataque corpo-a-corpo por rodada em uma criatura dentro de 1,5 metros dele com +4 para acertar e 6 (1d10+1) de dano perfurante.

A sala é ocupada por dois **magos** e cinco **cultistas fanáticos** que atacam ao primeiro sinal de intrusos. Como uma ação, um dos magos pronuncia a palavra de comando para ativar os membros esqueléticos do dragão. Se o cultista que ativou os membros for morto, os membros param de atacar, mas ambos os magos tem conhecimento da palavra de comando. Todos os cultistas lutam até a morte.

Esta câmara contém muitas anotações e pergaminhos sobre dracoliches, mas nada de valor.

11. SALÃO

Esta câmara era a combinação de sala de estar, escritório e recanto de Xonthal, usada para estudar, relaxar e escrever. Quando eles assumiram a torre, os cultistas transformaram esta câmara em mais um laboratório dracolich.

Uma grande lareira no centro do quarto mantém esta câmara quente e aconchegante, sua fumaça magicamente ventila para fora. Cerca de dois terços do esqueleto de um dragão adulto foi deixado no chão, enrolado em torno da lareira. Antes de ter tempo para uma avaliação mais profunda, no entanto, uma meia dúzia de figuras com camuflagem negra movem-se para atacá-los.

Os seis **cultistas fanáticos** nesta sala se movem assim que alguém aparece no teletransportador. Se puderem, os cultistas tentam alcançar o círculo de teletransporte e ativá-lo enquanto um ou mais personagens ainda estão nele. O círculo de teletransporte demora apenas alguns segundos para ativar, então os personagens que estão no círculo não poderão se afastar a menos que tenham a capacidade de se mover como uma reação. Os cultistas selecionam o nível de santuário como destino dos aventureiros.

Quando os personagens têm tempo para examinar o esqueleto (um dragão negro), eles podem ver que os ossos são desconectados e colocados grosseiramente, e que as pernas da criatura estão faltando. Eles também veem sinais de que os cultistas fazem este lugar de cozinha, encontrando uma coleção simples de louça empilhada ao longo da parede norte, juntamente com sacos contendo batatas, nabos, carnes secas e farinha.

Além do esqueleto cuidadosamente limpo e anotações que um estudioso pode achar interessante, este nível não contém nada de valor.

12. OBSERVATÓRIO

Jorgen Pawl (**mag**) e 3 **cultistas fanáticos** estão fora desta câmara na sacada quando os personagens se teletransportam para dentro. Todos os quatro esperam para emboscar o primeiro personagem que entra na sacada. Se os personagens exploram o observatório antes de investigar a sacada, os cultistas se movem em disparada para a sala, esperando atacar com surpresa.

Esta câmara é claramente o local de trabalho de um mago. Um par de volumosos tomos sobre astronomia e astrologia estão abertos sobre uma mesa. Um maciço telescópio de latão, cristal e mogno polido repousa sobre um intrincado suporte no meio da câmara. Uma escada repousa contra uma parede e uma imensa lente de cristal está embutida no teto.

Xonthal usou esta câmara para fazer observações do céu estrelado. A escada é para alcançar a lente montada no teto, que está direcionada para cima da torre. Pouco pode ser visto através dele durante o dia, mas à noite, a lente fornece ao telescópio uma visão de todo o céu de horizonte à horizonte.

Jorgen Pawl tem a chave em forma de ampolheta que permite o acesso ao nível de masmorra da torre. Tocando a chave com o símbolo de ampolheta em qualquer painel de controle de círculo de teletransporte ativa o círculo para uma passagem para o círculo de teletransporte na área 14.

13. QUARTO

Jorgen Pawl e Iskander compartilham esta câmara vazia, que poderia ter sido luxuosa antes de ser submetida aos estragos do tempo. Uma mesa montada de tábuas colocadas em barris está coberta de anotações e pergaminhos, todos pertencentes a dracoliches e sem influência na crise atual.

MASMORRA

Embora os cultistas tenham reivindicado os níveis superiores da Torre Xonthal, eles não têm controle sobre a masmorra abaixo dela. Os segredos e guardiões antigos desta área permanecem um mistério para eles. Xonthal realizou a maioria de seus experimentos aqui, e as masmorras uma vez incluíram numerosos espaços extra-dimensionais acessíveis a partir do corredor principal (área 17).

Quando os dois primeiros grupos de cultistas enviados aqui para explorar foram mortos pelos elementais na área 15, Jorgen Pawl rapidamente declarou o calabouço fora dos limites. Iskander compreendeu os riscos de fugir por aqui, mas sabia que era o único lugar onde os fanáticos seguidores de Jorgen relutariam em persegui-lo.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Tetos. As câmaras no calabouço têm tetos de 3 metros de altura, a menos que indicado de outra forma.

Luz. Salvo indicação em contrário a descrição da área, as áreas 14 a 23 ficam sem luz até que uma criatura entre na sala. As lâmpadas mágicas então ativam e fornecem uma brilhante iluminação.

Som. O som se conduz bem através destes quartos e corredores. O som de brigas ou outros ruídos altos em uma área pode ser ouvido através de uma porta fechada em uma área adjacente.

14. TELETRANSPORTE DA MASMORRA

Os corpos de três cultistas mortos estão no chão deste lugar. Um teste bem sucedido de Sabedoria (Medicina) CD 13 determina que dois deles foram mortos por uma magia de raios de energia (obra de Iskander). Nenhum teste é necessário para ver que o terceiro foi esfaqueado até a morte. Uma trilha de sangue corre para esta sala da área 15.

Iskander estava esperando nesta sala para que os perseguidores aparecessem. Ele matou dois imediatamente, mas o terceiro perseguiu-o na área 15, onde os elementais atacaram os dois.

O teletransportador aqui pode alcançar qualquer círculo de teletransporte na torre acima, mas seus controles não permitem que os personagens retornem ao relógio.

15. Ponto de Inspeção Elemental

O sangue mancha o chão aqui, incluindo a trilha manchada levando de volta para a câmara de teletransporte e uma segunda trilha de impressões sangrentas da bota que dirigem acima do corredor ao norte. Em meio à nesga estão três figuras humanoides - duas que parecem estátuas deformadas de argila e pedra e uma aparecendo como um humanoide feito de chama.

As criaturas são 2 **elementais de terra** e um **fogo elemental** Xonthal chamado para proteger suas oficinas. Na ausência de novas ordens, os elementais seguem eternamente o último comando de Xonthal para matar intrusos. Quando qualquer personagem entra na sala, os elementais atacam. Eles lutam até ser destruído, ou até o grupo fugir de volta à área 14 ou move-se mais para a masmorra. Os elementais não perseguem fora desta área a menos que sejam atacados a distância.

Uma grande mesa redonda com quatro cadeiras acomodada-se em um canto da sala, com prateleiras e bancas de trabalho dispostas ao longo das paredes. Livros e papéis estão espalhados sobre a mesa, junto com um



baú de madeira trancado do tamanho de uma caixa de sapatos. Abrir a tranca requer ferramentas de ladrões e um bem sucedido teste de Destreza CD 15. Um teste fracassado desencadeia uma magia *glifo de vigilância* como armadilha que dispara a magia *lentidão* que afeta todas as criaturas na área, exceto os elementais. As criaturas afetadas pela magia podem tentar o teste de resistência novamente no final de cada um de seus turnos. Caso contrário, o efeito termina após 1 minuto.

O baú contém três pergaminhos: dois *pergaminhos de proteção contra elementais de fogo* e um *pergaminho de proteção contra elementais de terra*. Personagens que reivindicam estes pergaminhos podem usá-los para mover-se com segurança para além dos elementais, se eles aglomeram fortemente juntos para manter todos dentro do efeito de 1,5 metros de raio do conjurador. Com apenas um *pergaminho de proteção contra elementais de terra*, os personagens provavelmente serão forçados a lidar com os elementais de terra pelo menos uma vez.

A escrita nos papéis e livros na sala tornou-se ilegível, e o papel é tão quebradiço pelo calor do elemental de fogo que esmalha ao toque.

16. LABORATÓRIO

É óbvio em um relance que esta área era uma vez a sala de trabalho de um mago. As mesas de trabalho são cobertas com notas, frascos alquímicos, taças, braseiros e outros aparelhos arcanos. Mais espantoso é o turbilhão que ocupa o centro da sala. 3 metros de diâmetro e estendendo-se do chão ao teto, ele gira infinitamente, revelando uma série de pedras brilhantes dentro dele.

O turbilhão não é uma criatura, mas um dos experimentos de Xonthal. As pedras preciosas rodopiando dentro dela são *gemas elementais*. Se uma mão ou qualquer outro objeto material é empurrado para o redemoinho, ele perturba o equilíbrio perfeito do fluxo de ar, fazendo com que uma gema elemental gire para fora e esmague no chão, convocando um **elemental** enfurecido.

Você pode escolher o tipo do elemental ou determiná-lo aleatoriamente. O turbilhão contém oito gemas, duas de cada tipo elemental. Toda vez que o redemoinho é perturbado, outra gema é ejetada e quebra.

O equipamento aqui é agora inútil, e quaisquer reagentes ou componentes há muito secaram, deterioraram ou perderam sua potência. Um personagem que passa um dia olhando com atenção as anotações pode tentar um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 para entender que Xonthal estava envolvido em uma complexa tentativa de criar elementais que fundissem os melhores traços de terra, ar, fogo e água.

17. CORREDOR CÓSMICO

Degraus descem a uma passarela que parece se estender através do espaço infinito. Milhares de estrelas brilham em constelações desconhecidas, e os meteoros atravessam a vastidão acima e abaixo do caminho. Logo após a base das escadas, uma porta emoldurada pelo nada surge do caminho. 15 metros, além disso, o caminho encontra uma interseção, com outra porta em frente.

Este corredor é uma relíquia da experimentação de Xonthal com o espaço extradimensional. O caminho é formado pelo chão do corredor, que é perfeitamente sólido e seguro, apesar de aparecer se estender através do vazio. Alcançar além da borda da passarela confirma a ausência de paredes ou teto. A atmosfera é escassa e gélida, mas não desconfortavelmente.

Em um momento oportuno, quando um ou mais personagens estão se movendo ao longo do caminho, um enxame de pequenos meteoros dispara, ameaçando derrubá-los da passarela. Todas as criaturas no caminho devem ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 para evitar os meteoros. Em um resultado fracassado, uma criatura é atingida, leva 9 (2d8) dano de contusão, e é nocauteado da passarela.

Uma criatura lançada fora da passarela parece cair no espaço infinito. A menos que a criatura possa voar ou se teletransportar de volta para a passarela, ela desaparece rapidamente da vista. Role 1d4 + 17; O resultado obtido é o número da sala onde o personagem se materializa e é arremessado ao chão na rodada seguinte, tendo 14 (4d6) dano de contusão da queda.

Apesar de que ter um personagem caindo da passarela seja perigoso (e potencialmente emocionante), torna menos provável que os aventureiros possam ser enganados pelo efreeti na área 22.

18. SALA DE ESTUDOS

Esta sala circular é obviamente uma biblioteca ou uma sala de estudo, suas paredes alinhadas com estantes de livros que se estendem do chão para o teto suavemente cúpula 6 metros acima. Uma escada de rodas é conectada a um trilho que corre ao redor da parede curva, permitindo o acesso às prateleiras superiores. Uma mesa delicada, ornamentada está no centro da sala, cercada por pilhas de papel em branco. Um mapa grande repousa sobre a mesa, suas pontas presas para baixo com pedras.

As duas portas secretas nesta área são ocultadas atrás de estantes giratórias, e podem cada ser encontrado com um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) CD 15. A porta para o estudo de livro de ortografia (área 20) é aberta por deslocamento de um livro no nível do chão. A porta para a sala de observação (área 19) está localizada 3 metros acima do chão. É aberto posicionando o rolamento da escada na frente da porta e empurrando na prateleira 6 metros acima do assoalho.

Se alguém, exceto Xonthal, abre uma das portas secretas, os papéis empilhados em toda a sala começam a se agitar como se uma brisa soprasse pela área. Milhares de folhas de papel pesado voam então no ar em um grande turbilhão, cortando qualquer criatura na área. Uma tempestade distinta de papel se forma em torno de cada personagem na primeira rodada. Depois de cada rodada, mais dois ciclones se formam, até um máximo de três por personagem.

Trate estes turbilhões de papel como **enxames de corvos**, mas eles são construções em vez de bestas, e eles têm vulnerabilidade ao fogo. Quando os enxames de papel se formam, eles permanecem em guarda na sala de estudo por 30 minutos, depois desmoronam em pilhas de papel mais uma vez. Eles não perseguem os personagens no corredor, mas vão persegui-los em dois quartos adjacentes.

TESOURO

Os conteúdos da biblioteca da Xonthal são tão valiosos quanto volumosos. A coleção do assistente inclui quase cinco mil livros, panfletos, folhas, partes, pergaminhos e placas com um peso combinado de mais de uma tonelada. A coleção inteira valeria 50.000 po se pudesse ser carregada. Alternativamente, os personagens podem escolher volumes especialmente valiosos.

Um personagem treinado em uma das seguintes habilidades pode fazer um teste para pesquisar na biblioteca um trabalho sobre o assunto: Manipulação de Animais, Atletismo, Arcanismo, História, Medicina, Natureza, Atuação, Persuasão, Religião ou Prestigitação. Multiplique o total do teste por 10 para obter o valor de po do único livro mais valioso que um personagem pode encontrar sobre esse assunto. Cada teste de perícia leva 10 minutos, mas muitos personagens podem estar pesquisando ao mesmo tempo. Os personagens que procuram mais livros recebem uma penalidade acumulada de -10 para os testes subsequentes.

O mapa mostra a região do Plano Elemental do Fogo que envolve a lendária Cidade de Latão. O mapa não pode ser danificado pelo fogo, e vale 500 po para um estudo-planar ou explorador.

19. SALA DE OBSERVAÇÃO

O piso desta sala é 3 metros mais alto do que o chão da área 18.

Uma vidraça circular de cristal de 3 metros de diâmetro está pendurada verticalmente nesta câmara, ancorada ao teto, às paredes e ao chão por correntes. Uma cena de fogo crepitante pode ser vislumbrada dentro do cristal. Na frente do cristal, um bastão ornamentado é encontrado no assoalho.

A bola de cristal permitiu que Xonthal espreitasse em outros planos, e está atualmente configurado para visualizar o Plano Elemental de Fogo. A vista é controlada em conjunto pelo bastão no chão, e movê-lo desloca a cena. Fazer isso corretamente é um desafio, no entanto. Um personagem pode tentar um teste de Destreza (Prestigitação) CD 20 para mover o bastão. Sucesso indica que o cristal exibe um breve vislumbre de uma impressionante vista impetuosa perto da Cidade de Latão. Falha indica que o cristal mostra apenas chamas.

20. SALA DE ESTUDO DE LIVROS DE ORTOGRAFIA

Uma mesa grande e simples com vários tinteiros, canetas e uma única cadeira ocupam o centro desta sala vazia.

Xonthal usou esta sala para escrever seus livros de magias, mas aqueles livros foram com ele quando ele desapareceu. Os potes de tinta estão secos, mas qualquer personagem treinado em Arcanismo vai reconhecer o tipo específico de tinta usada para escrita mágica. As canetas de pena são perfeitamente formadas e ainda utilizáveis.

21. ARMÁRIO DE ARMAZENAMENTO

Esta área está alinhada com prateleiras repletas com centenas de reagentes mundanos e exóticos e componentes utilizados por Xonthal em suas experiências. A maioria dos suprimentos se evaporou, congelou ou se desgastou durante esses longos anos, mas qualquer personagem conjurador pode encontrar materiais suficientes utilizáveis aqui para repor seus componentes materiais, se necessário.

22. TARAZ O JUSTO

Quando o corredor se inclina para o nordeste, volta a assumir a aparência de um corredor de pedra.

A luz brilha em frente enquanto o corredor se abre para um quarto com mobiliário de aparência confortável. No centro da sala, uma criatura de pele vermelha usando armadura de chamas, bronze e pedra vulcânica senta-se de pernas cruzadas no chão, estudando um tabuleiro de xadrez.

A criatura é um **efreeti** chamado Taraz o Justo. O nome não tem nada a ver com seu senso de justiça ou jogo limpo, no entanto, mas refere-se aos tons claros de seu cabelo ardente. Xonthal aprisionou Taraz e estava tentando dobrar ou enganar o efreeti a seus serviços quando ele desapareceu. A criatura aprisionada teve mais de um século de solidão para lastimar seu destino.

Taraz é aprisionado nesta área por uma fina linha de sal mágico. Imbuído de potentes defesas por Xonthal, o sal toca as bases de todas as quatro paredes e se estende através da entrada nas juntas entre pedras de pavimentação. Um personagem com uma Percepção passiva de 18 ou superior percebe o sal automaticamente. Caso contrário, um personagem que olha cuidadosamente percebe as marcas do sal com um teste bem sucedido de Inteligência (Arcana ou Investigação) CD 12.

Taraz cumprimenta os aventureiros com um sorriso impetuoso. Ele assume corretamente que a chegada dos personagens tão logo após a aparição de Iskander não é coincidência, e ele usa o mago desaparecido como alavanca para negociar. A única preocupação de Taraz é a fuga, e ele fará qualquer coisa para ganhar sua liberdade.

A conversa de Taraz com os aventureiros cobre os seguintes pontos - muitos dos quais são mentiras para ajudá-lo a ganhar a confiança dos personagens:

- Xonthal despojou o poder de Taraz de conceder desejos quando ele prendeu o efreeti aqui, para impedi-lo de escapar. Ele só recuperará seu poder quando for libertado. (Ambos falso).
- Xonthal protegia a câmara para impedir que o efreeti prejudicasse alguém, para que o bruxo e o gênio pudessem jogar xadrez. Xonthal prometeu deixar Taraz livre se ele ganhasse um jogo. (Falso em todos os pontos. Xonthal nunca entrou nesta área, porque Taraz pode e vai causar prejuízo a criaturas em sua câmara).
- Os personagens estão perfeitamente seguros no corredor. (Verdade, enquanto Taraz é confinado à área 22).
- Taraz não tem nenhum desejo de prejudicar os personagens, e não poderia mesmo se quisesse, graças à magia protetora de Xonthal. (Falso. as defesas de Xonthal confinam o efreeti e sua magia à área 22, mas não protegem outras criaturas nessa área).

- Taraz viu um humano (Iskander) descer o corredor à frente dos aventureiros. Ele estava carregando uma máscara que se assemelhava ao rosto de um dragão, e ele parecia seriamente ferido. (Tudo verdade).
- Iskander tropeçou e caiu da passarela com a máscara no espaço infinito além, onde ele, sem dúvida, ainda está caindo. Para resgatá-lo e recuperar a máscara, os personagens precisarão da ajuda de Taraz, pois a única maneira de tirar a máscara do poço cósmico ao redor da passarela é com um desejo. O efreeti concederá esta mágica poderosa para o grupo em troca de sua liberdade. (Falso em todos os aspectos, incluindo a capacidade do efreeti de conceder um desejo).
- Liberar Taraz é tão simples como quebrar a linha de sal através da entrada. (Verdade).

No final, Taraz está desesperado para escapar do calabouço, e ele vai prometer quase qualquer coisa - a falta de servidão contínua - para ganhar a sua liberdade. A menos que os termos do negócio sejam rígidas, no entanto, o efreeti vai procurar uma maneira de ganhar vantagem fora de qualquer negócio, uma vez que ele está livre, não hesitará atacar os personagens por pura malícia. Porque ele pode voar, Taraz não tem medo de cair da passarela, e ele vai empurrar personagens para fora dela.

23. CÂMARA DO TEMPO

Duas ampolhetas maciças ocupam esta câmara em forma irregular. Seus globos de vidro possuem quase 4,5 metros de diâmetro, com cada ampolheta subindo quase até o teto de 9 metros de altura. Cada um é suspenso por correntes, polias e engrenagens de tal forma que ele possa ser virado para manter sua areia correndo. Afundado contra a parede do outro lado da câmara está o cultista que chamou a vocês na sacada da torre. Suas vestes escuras estão carbonizadas e rasgadas, e uma máscara de dragão azul está agarrada às suas mãos manchadas de vermelho.

Além de seu domínio da magia espacial, Xonthal mergulhou na manipulação do tempo. Esses relógios eram parte de sua tentativa de controlar o fluxo do tempo, embora ele tenha abandonado essa pesquisa. As ampolhetas podem ser giradas puxando em suas correntes, mas o único efeito é um gemido hediondo, incomodando os ouvidos. A areia corre, mas a magia das ampolhetas há muito se dissipou.

Conjurar a magia de *detectar magias* revela uma aura fraca de magia de transmutação dentro da areia de cada ampolheta. Uma ampolheta tem CD 5, 25 pontos de vida, e vulnerabilidade a golpes e danos trovejantes. Uma ampolheta que cai para 0 pontos de vida se despeça, derramando sua areia no chão. Peneirar através da pilha revela 1d4 + 2 diamantes minúsculos entre os grãos de areia. Cada diamante tem um valor aparente de 100 po, e um personagem na posse de um diamante pode usar uma ação bônus para se teletransportar para um espaço onde possa ver até 9 metros de distância, após essa utilização o diamante desaparece.

Iskander está morto desde pouco depois de ter chegado aqui, morto pelas feridas infligidas pelos elementais. A *Máscara de Dragão Azul* (falsa) está ensanguentada, mas não danificada.

SAINDO DA TORRE DE XONTHAL

O círculo de teletransporte na área 14 pode levar os personagens de volta a qualquer nível da torre (áreas 8 a 13). Os círculos teletransporte nessas áreas podem levá-los de volta para o relógio de sol, a partir do qual eles podem sair do labirinto. Os personagens ainda não estão no claro.

Por mais que Jorgen Pawl se opusesse a Severin, ele permaneceu leal ao Culto do Dragão. Assim que compreendeu que o traidor Iskander estava ligando-se com os aventureiros, usou *mensagem* para chamar um **dragão azul adulto** de sua toca vizinha, contando-lhe o roubo de Iskander da máscara de dragão.

Quando os personagens se teletransportar para o relógio de sol, eles são recebidos pelo som terrível de aldeões gritando, um dragão rugindo e raios rasgando casas em fragmentos. Quando eles chegam à saída do jardim, eles veem o dragão voando sobre a aldeia e aldeões aterrorizados fugindo em todas as direções. Um personagem com Percepção passiva de 14 ou superior reconhece este dragão como Lennithon, o dragão azul adulto que o grupo enfrentou no *Tesouro da Rainha Dragão*.

Como qualquer inimigo esperto, Lennithon tenta lutar em seus termos, não nos do inimigo. Permanece no ar e usa sua arma de sopro ao efeito máximo. Se os personagens se recusam a enfrentá-lo, Lennithon está feliz em destruir a aldeia e assassinar inocentes em um esforço para trazer os heróis para campo aberto.

Quando os personagens enfrentam o dragão, leia ou parafraseie o seguinte.

"A máscara, tolos, a máscara é o que eu vim para dar-me, e eu vou deixar essas formigas rastejando com suas vidas miseráveis A rainha está voltando e quem são vocês para esperar detê-la? Me dê a máscara!"

Este dragão é leal ao culto, mas não tem intenção de ser morto antes do retorno glorioso de Tiamat. Ele luta até ser reduzido a 75 pontos de vida, e depois voa para se recuperar.

CONCLUSÃO

Se algum dos cultistas da torre for deixado vivo para interrogatório, ou se os personagens usarem *falar com mortos* para conversar com Jorgen Pawl ou Iskander, eles não aprenderão nada novo sobre as tramas de Severin. Os cultistas aqui são motivados principalmente pelo interesse próprio.

O fato de que a *Máscara de Dragão Azul* é uma falsificação é rapidamente descoberto por especialistas em Águas Profundas. Torna-se uma causa de muita preocupação entre os membros do conselho, alguns dos que veem isso como um sinal de que o culto pode ter colocado espíões dentro do conselho. *Falar com os mortos* usado para entrar em contato com Iskander ou Jorgen Pawl pode lançar alguma luz sobre por que uma máscara falsa poderia ter sido fornecida aos cultistas na Torre Xonthal, mas a máscara falsa poderia permanecer um mistério preocupante.

Os personagens ganham um nível no final deste episódio.



EPISÓDIO 8: MISSÃO EM THAY

No início de sua ascensão ao poder, Severin se alistou com o auxílio de um grupo de exilados Thayanos em seu esquema para devolver Tiamat ao mundo. Ele precisa da experiência dos Magos Vermelhos nos rituais que abrirão o portal entre o corvil de Tiamat em Avernus e o Poço dos Dragões. Sem os Magos Vermelhos, o plano de Severin não poderia ser bem sucedido.

Os Magos Vermelhos alistados por Severin estão entre os muitos Thayanos exilados que fugiram do domínio de Szass Tam, o senhor lich de Thay, e seu conselho zulkirs de mortos-vivos. Tão grande é a ira do senhor Lich que todos esses exilados estão sob uma sentença de morte. O líder dos exilados dos Magos Vermelhos aliados com Severin é Rath Modar, um ilusionista humano.

Embora ele não tenha nenhum vínculo especial com os dragões, Rath Modar acredita que, quando Tiamat retornar, ela estará disposta a fazer favores para aqueles que a apoiaram. Em comparação com os fracos membros do Culto do Dragão, que oferecem devoção a Tiamat, mas pouco mais, o Mago Vermelho que abriu o portão para ela pode exercer grande poder mágico em seu nome. Todos os planos de Modar para pedir em troca é a ajuda da Rainha do Dragão em derrubar o odiado Szass Tam e restaurar Thay para a sua antiga glória. Rath Modar e sua seita fragmentada se referem a seu movimento como “a Ressurreição Thayana”.

O INIMIGO DO TEU INIMIGO

No início deste episódio, os personagens são convocados para uma reunião secreta por alguém que eles confiam no Conselho de Águas Profundas. Na reunião, eles descobrem que o conselho foi abordado por um Mago Vermelho de Thay chamado Nyh Ilmichh. Ilmichh ofereceu um convite ao conselho para enviar um representante a Thay, para discutir maneiras em que Thay e a Costa da Espada poderiam ajudar um ao outro durante a crise atual. Os aventureiros foram especificamente solicitados a representar a Costa da Espada nesta reunião, após o que os personagens serão devolvidos a Águas Profundas ileso.

A visita à embaixada vai durar apenas alguns dias, mas o local da reunião não é negociável. Os deveres do tharchion (um governador de Thay) com os personagens se encontra em impedir que eles deixem seu tratado. O contato do conselho dos personagens diz que Ilmichh foi cuidadosamente questionada e submetido a uma *zona de verdade*, e que tudo o que ela disse foi confirmado.

Os personagens devem entender que sem os Magos Vermelhos, os planos de Severin estão seriamente comprometidos. Além disso, é do conhecimento comum que Szass Tam quer todos os Magos Vermelhos exilados mortos da pior maneira possível. Apesar das reservas de alguns no conselho, a maioria acredita que, uma vez

conselho, a maioria acredita que, uma vez que as facções e Szass Tam têm um objetivo comum, o convite vale a pena ser aceito.

A decisão final depende dos personagens, é claro. Ninguém vai obrigá-los a ir para Thay. Mas, segundo a estimativa do conselho, o potencial para atrasar ou até mesmo desfazer o plano de Severin em um único golpe é demais para deixar passar.

A ESCURIDÃO E A TERRA PROMETIDA

Thay é um planalto isolado e árido, varrido pelo vento, a cerca de dois mil quilômetros a leste de Águas Profundas, com seus céus escuros constantemente obscurecidos por cinzas vulcânicas. Esta terra é definida pela prevalência de mortos-vivos dentro de suas fronteiras. O líder supremo de Thay é o lich Szass Tam, cujo integrantes e conselheiros - os zulkirs - são liches poderosos eles mesmos. Todo mundo por consequência em Thay é um conjurador, e os necromantes são comuns lá. Os servos mortos vivos estão em toda parte, e muitos dos comandantes nos exércitos de Thay são os soldados mortos-vivos que pensam livremente (use as estatísticas do **inumano**).

Os viajantes a esta terra devem ser cautelosos com sua política escura - paranóia desenfreada, mentalidade de estado-policia e necromantes que comandam o topo da ordem social - tanto quanto as ameaças dos mortos-vivos e Magos Vermelhos que habitam aqui. Thay é um lugar extraordinário e cheio de perigos.

PREPARAÇÕES E EMBARQUE

Os Harpistas acompanham de perto os desenvolvimentos em Thay, e eles são o melhor apoio dos personagens para a informações atuais sobre essa terra. Se os personagens não buscarem o conselho dos Harpistas, Leosin Erlanthar se aproxima deles.

Além de fornecer aos personagens as informações sobre Thay anteriormente descrito, Erlanthar providencia para que eles recebam mandados selados indicando que eles estão agindo em nome dos senhores de Águas Profundas e da Aliança dos Lordes. O grupo está sob a proteção de ambos os grupos, embora tais garantias não sejam garantia de segurança em Thay. Erlanthar aconselha os personagens a intitular algo que dê uma importância diferenciada como um título, nunca pelo nome somente. Além disso, os personagens que conhecem qualquer magia necromântica devem sentir-se livres para exibí-la.

Quando os aventureiros estiverem prontos para partir, Nyh Ilmichh se teletransporta com eles para a Guarda de Nethwatch no Tharch de Lapendrar, apenas dentro da fronteira de Thay.

RECEPÇÃO E AUDIÊNCIA

A Guarda de Nethwatch está sob o comando de Tharchion Eseldra Yeth. Ela tem sido tharchion de Lapendrar por quase um século de tempo suficiente para ter memórias em primeira mão da rebelião do passado.

Na fortaleza, os personagens são atribuídos a luxuosos quartos individuais, embora as portas não tenham bloqueios. Nyh Ilmichh responde a qualquer um que pergunte que estão completamente seguros na guarda do tharchion. Os aventureiros não vêem outras criaturas vivas até sua audiência com Eseldra Yeth. Todos os moradores e funcionários são mortos-vivos, mas a comida e o conforto da fortaleza são de excelente qualidade e totalmente seguro.

Tharchion Eseldra Yeth é uma conjuradora **vampira** humana feminina. Na sala de audiências onde se realiza

a reunião, ela é acompanhada por 10 magos vermelhos (use estatísticas de **magos** se necessário) e 5 **inumanos**. Eseldra Yeth revisa os mandados dos personagens brevemente, então responde com uma mensagem preparada.

"Encontramo-nos ligados em causa comum contra inimigos comuns. Aqueles que procuraram nos destruir nos tempos passados agora procuram destruir vocês. Nossa sede de vingança é forte, assim como sua sede de continuarem vivos."

"Nosso inimigo se tornou seu inimigo, nós conhecemos suas fraquezas e os meios de destruí-los para sempre, sem destruir sua utilidade. Vocês tem a oportunidade de descobrir seus esconderijos em sua luta contra os aliados do culto. Juntos, podemos removê-los como inimigo. Uma ameaça para nós dois."

"Nosso agente, Nyh Ilmichh, retornará com você à sua cidade de Águas Profundas, e ficará para servir como nossa ligação para com o seu conselho. O que vocês descobrirem sobre o inimigo, ela nos transmitirá por um meio próprio nosso. Vocês só precisam encontrar o inimigo. Vamos lidar com eles, como é nosso costume."

"Eu sou autorizado por nosso eterno mestre, Szass Tam, a dizer estas coisas, pois eu atuo em seu nome."

O tharchion espera a resposta dos personagens, e os envolve em uma discussão do que é conhecido sobre a trama para liberar Tiamat e os Magos Vermelhos que ajudam essa trama. Suas perguntas são diretas e inteligentes, e oferecem pouca oportunidade para respostas astutas ou sorrateiras.

Se um personagem não se mostra totalmente verdadeiro, Eseldra Yeth sonda para obter mais informações. Ela aborda perguntas a personagens específicos, nunca ao grupo em geral. Se ela detecta uma mentira (veja abaixo), ela nunca mais aborda esse personagem novamente.

Ao final da audiência, cada personagem deve fazer um teste de Carisma (Persuasão) CD 20. (Para manter uma aura de ameaça, peça o cheque sem revelar o CD). Os seguintes modificadores se aplicam ao teste:

- Conjuradores Arcanos ganham um bônus de +6.
- Personagens que adoram abertamente uma divindade associada à morte ganham um bônus de +4.
- Clérigos e paladinos de divindades com alinhamento bondosos têm uma penalidade de -6.
- Outros personagens que usam sinais visíveis de adorar qualquer divindade com alinhamento bondoso tomam uma penalidade -4.
- Um personagem recebe uma penalidade de -4 cada vez que ele se dirige a Eseldra Yeth sem usar seu título de tharchion.
- Qualquer personagem que mentir para Eseldra Yeth recebe uma penalidade de -8, a menos que tenha sucesso em um teste de Carisma (Intuição) CD 18 para cada mentira. (Não revele a CD desse teste).

Sinta-se livre para introduzir modificadores adicionais com base em argumentos específicos os personagens presentes e seu comportamento geral. Elogios sinceros (ou pelo menos convincentes) pela necromante e pela ordem social retorcida de Thay podem ganhar um bônus de +2 ou +4. O elogio insincero, a lisonja adulação oca, ou a hostilidade pura e simples devem invocar uma

penalidade.

Anote quais personagens são bem-sucedidos no teste de resistência e quais falham. O resultado determina o que acontece com eles naquela noite.

No final da audiência, os personagens são dispensados. Antes de serem encaminhados aos seus quartos e alimentados com uma refeição nessa suntuosa noite, Nyh Ilmichh diz-lhes que se reunirá novamente na parte da manhã.

SONHOS E PESADELOS

Naquela noite, cada um dos aventureiros é alvo de uma versão personalizada de magia de *sonho*, moldada e trabalhada por magos da ordem dos Magos Vermelho. Cada personagem é confrontado em uma visão por um Pálido Mago Vermelho que diz: “Nós temos outras perguntas para você”. Elfos e outras criaturas que não dormem não estão sujeitos a esse efeito.

Cada personagem deve fazer um teste de Sabedoria CD 18 com desvantagem. Num resultado bem-sucedido, um personagem se lembra de sonhos vagos e perturbadores pela manhã, mas não sofre outros efeitos.

Cada personagem que falha no teste de resistência experimenta um pesadelo semelhante. Ele ou ela é paralisado e magicamente presos dentro de um caldeirão místico entre correntes animadas e tentáculos. Uma dúzia de Magos Vermelhos observa placidamente enquanto três outros Magos Vermelhos sujeitam o personagem indefeso a torturas agonizantes. O personagem é questionado sobre por que o grupo veio a Thay, sobre os planos de Severin, sobre Rath Modar, sobre seu próprio passado e as vidas dos outros aventureiros, sobre a atitude do grupo em relação a Szass Tam e qualquer outra coisa que você queira perguntar.

Cada resposta que o personagem dá deve ser acompanhada por um teste de Carisma CD 15 (Persuasão) se o personagem responder com sinceridade, ou um teste de Carisma (Intuição) CD 15 se a resposta é ao menos parcialmente falsa. Um personagem que conseguiu sucesso no teste de Carisma (Persuasão durante a audiência tem vantagem em cada um desses testes. Em cada teste fracassado, o personagem sofre uma dor excruciante como um Mago Vermelho gritando em resposta a cada falha do personagem. Recusar-se a responder é tratado da mesma forma que a falha na verificação.

Um personagem que lutar contra a magia ou que tentar lançar uma magia ou usar alguma outra habilidade não impedida pela restrição física é atingido por uma dor tão grave que ele ou ela é brevemente incapacitado. O próximo teste de Carisma do personagem, feito dentro do sonho, leva uma penalidade de -2.

O pesadelo termina quando um personagem responde de cinco perguntas com sucesso ou oito perguntas no total. Se a última pergunta foi respondida com sucesso, o personagem dorme espasmódicamente o resto da noite. Se a última pergunta foi respondida sem sucesso, o personagem acorda gritando e encharcado de suor. O sangue mancha os lençóis, embora o personagem não tenha feridas visíveis. O personagem recebe 10 (3d6) de dano psíquico e não ganha o benefício de um descanso longo da noite de sono.

Na parte da manhã, qualquer personagem que sofreu esse questionamento tem uma palidez mortal e olhos escuros e vazios. A aparência do personagem volta ao normal quando ele ou ela termina um descanso longo.

RESULTADO

Na parte da manhã, depois de outra refeição saborosa, os personagens são levados de volta para a sala de audiência. Eseldra Yeth não está lá. Em vez disso, eles são recebidos por Nyh Ilmichh e um dos Magos Vermelhos presentes na audiência no dia anterior. Somente Nyh Ilmichh fala.

O que ela diz é determinado pelo número de personagens que responderam cinco perguntas com sucesso durante o sonho. Se esse número for responsável por mais da metade do grupo sem contar os não-elfos (isto é, os elfos não contam para o total do grupo, porque eles não podem ser afetados pela magia *sonho* dos Magos Vermelhos), Nyh Ilmichh informa aos personagens que os Magos Vermelhos fecham um acordo em ajudar as facções da Costa da Espada, e que ela irá acompanhá-los como embaixador de Thay para o conselho. Quando os personagens juntarem seus pertences, o Mago Vermelho teletransporta com eles de volta para Águas Profundas.

Se a contagem for metade do número de personagens não-elfos no grupo ou menos, Nyh Ilmichh afirma que Tharchion Yeth os agradece por sua informação, mas que a atenção de Thay é comandada por assuntos dentro de suas próprias fronteiras e os Magos Vermelhos não podem ajudar. Antes que os personagens possam reagir, o outro Mago Vermelho agita sua mão e um círculo mágico anteriormente invisível no chão ao redor dos personagens se ilumina. Um momento depois, os aventureiros estão de pé em uma casa abandonada e em ruínas há mil e quinhentos quilômetros ao norte de Águas Profundas. O esboço mal visível de um círculo de teletransporte de Thayan desvanece-se em torno deles e de seus pertences aparecem ordenadamente embalados.

CONCLUSÃO

Se a missão a Thay foi um sucesso, beneficia as facções durante o episódio “Retorno de Tiamat”. Além disso, escondido em uma mochila ou bolso, cada personagem encontra um osso de dedo humano amarrado com um laço de intestino seco. Cada osso age como um *pergaminho de proteção (mortos-vivos)* que é ativado e gasto ao se quebrar com um estalo ao meio.

Se você escolher, os personagens ganham um nível no final deste episódio. Consulte “Avanço” na seção de introdução.



EPISÓDIO 9: O RETORNO DE TIAMAT

Tirania de Dragões: *A Ascensão de Tiamat* chega a sua conclusão no Poço dos Dragões, onde dragões, gigantes, conjuradores, e exércitos colidem espetacularmente ao redor do Templo de Tiamat. Enquanto a batalha acontece, os aventureiros tem a missão crucial de se infiltrar no templo e colocar um ponto final nos servos da Rainha Dragão.

O final de *A Ascensão de Tiamat* deve ser jogado apenas depois de todos os outros episódios estejam completos e os personagens devem estar no 14° ou 15° nível. Nos episódios que levam para este, os Harpistas e os Zhentarim têm espiões infiltrados no Culto do Dragão. Assim, as duas organizações podem relatar que as preparações do culto estão quase completas. Essa mesma informação também pode chegar de prisioneiros interrogados diretamente pelos personagens durante qualquer incidente em “O Culto Contra-Ataca.”

Entretanto, a partir do momento que este episódio começa, os eventos acontecem rapidamente. Não existe volta a partir deste ponto, e os personagens que hesitarem estarão arriscando perder tudo.

A BATALHA FINAL

A batalha entre as facções da Costa da Espada e o Culto do Dragão acontece como uma colisão entre exércitos e forças monstruosas. A maneira que a batalha se desenvolve depende das decisões do episódio “Conselho de Águas Profundas”, e o quão os heróis são bem sucedidos em unir as facções. Veja “Inimigos e Aliados”, a frente nesta seção, para mais informações.

Antes ou durante a batalha final, os aventureiros tem a chance reconhecer o Poço dos Dragões e tentar fazer uma infiltração furtiva à fortaleza do culto e o Templo de Tiamat.

O DRAAKHORN

Desde que começou a soar, os tons tristes do *Draakhorn* tem sido uma lembrança presente da ameaça para a Costa da Espada. Quando os planos de Severin seguem para o estágio final, o chamado do *Draakhorn* é quase imperceptível a um som claro e distante que dá a sensação de desgraça para todos que o escutam.

Veja a área 8 no “Poço dos Dragões” para mais informação sobre o *Draakhorn*.

O TRIUNFO DE SEVERIN

Os planos de Severin de trazer Tiamat de volta para o mundo tem sido feito em cinco estágios:

- Reunir uma grande quantidade de tesouro para Tiamat.
- Reunir um exército de dragões e outras criaturas malignas para defender o Poço dos Dragões contra qualquer interferência.
- Capturar centenas de prisioneiros que as almas irão dar poder para a magia que trará Tiamat para Faerûn.
- Executar o ritual que levantará o Templo de Tiamat na caldeira do Poço dos Dragões.
- Sacrificar os prisioneiros enquanto executa o ritual que guia Tiamat dos Nove Infernos para o mundo.

Os primeiros três estágios dos planos de Severin estão completos. Estágio 4 será completado quando os personagens chegarem ao Poço dos Dragões. Estágio 5 começa logo após os heróis e suas facções aliadas chegam, e se torna o ponto de foco da batalha final contra o culto.

IMPEDINDO SEVERIN

O objetivo dos heróis é impedir os planos de Severin e evitar que Tiamat volte dos Nove Infernos para Faerûn. As conquistas dos personagens até esse ponto tem frustrado Severin e atrapalhado seus planos. Mas a única coisa que realmente pode impedi-lo agora é terminar o ritual feito pelos Magos Vermelhos dentro do Templo de Tiamat.

ABORDANDO O POÇO

Os personagens e as forças comandadas pelas facções do Conselho de Águas profundas não possuem dúvida que estão chegando à território inimigo enquanto avançam até o Poço dos Dragões. A paisagem de centenas de milhas em todas as direções mostra o anúncio sombrio do que pode acontecer se Tiamat voltar para o mundo.

O território ao redor do Poço dos Dragões é praticamente vazio, e o constante som do Draakhorn fez os animais fugirem ou os deixaram loucos. Os vilarejos da área estão como cidades fantasmas manchadas de sangue, e todas as fazendas são agora apenas ruínas. Os poucos sobreviventes que vocês encontram estão andando na direção oposta, todos eles olhando para os céus onde um formato de um dragão alado aparece.

Dragões cromáticos patrulham a área de dia e noite. Você pode pedir um teste de Inteligência (Natureza) CD 12 ou Sabedoria (Sobrevivência) para determinar se os personagens encontram abrigo ou se camuflam bem no momento para evitar um dragão passando. Alternativamente, simplesmente peça as precauções que os personagens vão tomar se forem vistos e julgue se isso os irá manter a salvo. Espreitando por áreas florestais, seguindo as ravinas, ficar o mínimo possível em áreas abertas, e até se vestirem como cultistas são formas aceitáveis para esse trabalho.

Voar até o Poço dos Dragões é problemático. Mesmo se estiverem em dragões metálicos ou voando pelos seus próprios poderes, os personagens vão ser atacados por dragões cromáticos muito antes de alcançarem seu destino.

O POÇO DOS DRAGÕES

O Poço dos Dragões é uma caldeira de um vulcão extinto à nordeste das Montanhas do Poente. Por razões que nenhum mortal entende, muitos dragões no fim de suas vidas, viajam até o Poço dos Dragões para morrer, e a mais de mil anos eles continuam fazendo isso.

A caldeira de um vulcão extinto a muito tempo está sobre um planalto cheio de cinzas bem a frente. Ao longo do rapidamente inclinado cone de cinzas, centenas de criaturas estão em formação ou alinhadas em infantarias. Pelos céus, dezenas de dragões cromáticos voam em círculos como um enxame de corvos gigantes, aguardando o momento do derramamento de sangue da batalha que estar por vir.

O Culto do Dragão descobriu o Poço dos Dragões a muito tempo. Tubos de lava atravessam por baixo do agora vulcão dormente formando corredores naturais conectando cavernas que o culto expandiu para o seu próprio uso. Dentro do centro da caldeira, eles levantaram um espaço para o ritual para criação de dracoliches no local sabendo que logo iriam morrer. Sobre a liderança de Severin, a caldeira e as catacumbas debaixo do vulcão foram adaptadas como o local onde o vasto templo de Tiamat irá se reerguer e o novo reinado da Rainha Dragão iria começar. O chão da caldeira está esbranquiçado com ossos de dragões, como pilhas imensas.

A caldeira do Poço dos Dragões tem um formato oval, com paredes altas e íngremes. Os dragões voando sobre o local não estão procurando por invasores, mas estão fazendo intrigas entre si mesmos antes da batalha.

No passado, o número de cultistas no Poço dos Dragões facilmente excedia uma centena. Agora, com a vitória eminente tão próxima, o número de cultistas cresceu. Apenas cultistas vivem e trabalham nas passagens debaixo da caldeira. Os centenas de mercenários, gigantes, demônios, e mostros que servem o culto estão acampados principalmente ao longo das encostas do norte e do leste.

O TEMPLO DE TIAMAT

O mapa da caldeira mostra a linha de fora de onde o Templo de Tiamat irá aparecer quando for levantado pela magia dos Magos Vermelhos. Esse trabalho irá ser terminado quando os personagens e seus aliados chegarem para começar a batalha com o culto.

A caldeira está esbranquiçada por ossos de centenas de dragões mortos, mas está não é sua característica principal. Uma estrutura entorpecente se levantou por debaixo dos ossos e fica acima do vulcão extinto. Parte das cinzas do vulcão se fundiu com os ossos dos dragões e parte de rochas se impregnaram com magia negra dos Nove Infernos, o Templo de Tiamat é cheio de ângulos caóticos e com contrafortes salientes. No meio do rosnar de cornijas e angulações elevadas, vocês conseguem ver cinco torres assimétricas no topo de campanários tortos.



□ EQUALS 20 FEET



N

III
II
I

Σ
Π
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω

Α
Β
Γ
Δ
Ε
Ζ
Η
Θ
Ι
Κ
Λ
Μ
Ν
Ξ
Ο
Π
Ρ
Σ
Τ
Υ
Φ
Χ
Ψ
Ω



THE WELL OF DRAGONS

BLANDO



TUBOS DE LAVA E TÚNEIS

Os tubos de lava formam caminhos naturais por debaixo da caldeira do vulcão extinto. Pelas décadas desde que o Culto do Dragão conquistou o Poço dos Dragões, cultistas expandiram essas cavernas naturais conectadas pelos tubos de lava e escavaram novos túneis.

A maior parte das entradas dos tubos de lava estão marcadas por caminhos visíveis ao longo das encostas do vulcão. Entrada 2A tem pouco uso, então os personagens vão provavelmente passar por ela sem fazer uma procura minuciosa. Entrada 3 nunca é usada; O culto acredita que este túnel está bloqueado depois de um colapso a 6 anos atrás.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Corredores. Os tubos de lava alcançam de 4,5 metros até 7,5 metros em diâmetro. Eles são largos o suficiente para dragões e dracoliches se moverem através deles facilmente.

Luz. Os corredores dos tubos de lava são iluminados por tochas penduradas nas paredes em grandes intervalos mas mesmo assim a iluminação é baixa. As câmaras dentro do Poço dos Dragões são bem iluminadas por lamparinas a não ser que seja dito de outra forma.

Som. O som do *Draakhorn* está sempre presente no Poço dos Dragões, originado da área 8. Combinado com as atividades do culto dentro e em cima das cavernas, cria uma batida constante transmitida através das rochas. Som de combate não é notado se a luta acabar em 3 rodadas ou menos, ou se o combate for a mais de 60 metros das criaturas que possam ouvir. Barulhos altos, como a magia *Onda Trovejante*, são facilmente escutáveis.

DENTRO DO POÇO DOS DRAGÕES

Enquanto o momento do ritual se aproxima, o Poço dos Dragões está lotado de cultistas e seus aliados. Se os personagens usarem furtividade ou se estiverem disfarçados de cultistas, os personagens podem facilmente examinar as entradas dos tubos de lava ou verem o templo erguido pela beirada da caldeira. Entretanto, uma vez que os aventureiros entrem no Poço dos Dragões, o disfarce se prova inútil. Os cultistas trabalhando e patrulhando as cavernas estão sob alerta, e usam um sistema complexo de testes e senhas como prova para descobrir espões e agentes inimigos.

O estado avançado do ritual significa que todos os cultistas foram ordenados a patrulhar ou se prepararem para a batalha. Se os personagens demorarem demais em um lugar ou ficarem perambulando pelo Poço dos Dragões sem propósito, adicione guardas e patrulhas baseado em encontros existentes.

1A, 1B, 1C. ENTRADAS DO NORTE

Entrada 1A tem o maior uso de todos os tuneis das entradas ao longo do lado norte da caldeira. Todos os tesouros trazidos até o Poço dos Dragões passam por ela até a área 6 ou área 7. Cada uma dessas entradas é guardada por 3 **asas do dragão**, 3 **garras do dragão**, e 2 **dragonetes de guarda** (veja o apêndice A para essas criaturas).

Entradas 1B e 1C estão a vista de si mesmas, mas a 1A é escondida das outras duas entradas pela curva da montanha.

2A, 2B, 2C. ENTRADAS DO LESTE

Dos tuneis do lado leste da caldeira, apenas 2C é altamente protegida. Todos os prisioneiros dentro das cavernas são trazidos através dessa entrada e são levados até as áreas 16, 17, ou 18. Entrada 2A é raramente usada. Entrada 2B é usada pelos cultistas que vivem nas áreas 12 e 13, mas por ninguém mais.

Entradas 2A e 2B são protegidas por 1 **asa do dragão**, e 3 **garras do dragão** cada uma. Entrada 2C é protegida por 1 **presa do dragão**, 3 **asas do dragão**, 5 **garras do dragão**, e 3 **dragonetes de guarda**. Veja apêndice A para estas criaturas.

3. ENTRADA ESQUECIDA

Nenhum cultista tem usado esta entrada desde que o túnel entrou em colapso na intersecção de 3 caminhos a 6 anos atrás, deixando a passagem inútil. Recentemente, Um casco negro se enterrou por acidente nestes tuneis, reabrindo a passagem em todas as 3 direções. Como resultado, este túnel oferece uma entrada sem guardas para dentro da caldeira e as cavernas.

Um personagem que investigar a montanha antes de entrar nota esta entrada em um teste bem-sucedido de Inteligência (Investigação) ou Sabedoria (Percepção) CD 12. Qualquer exploração da entrada revela que é usada por morcegos mas mostra nenhum sinal de atividade cultista.

Uma fina parede de entulho ainda está de pé no leste da intersecção dos 3 caminhos fazendo que os cultistas acreditem que a passagem ainda esteja completamente bloqueada. Entretanto, a parede pode ser derrubada permitindo que se move para aquela direção. Personagens na intersecção podem sentir uma corrente de ar vindo do norte do túnel, sugerindo um espaço aberto.

4. CÂMARA DE NAERGOOTH LORDE DE LÂMINA

Antes de Severin assumir controle do Culto do Dragão, o Poço dos Dragões era usado para transformar dragões a beira da morte em dracoliches. **Naergoth Lorde da Lâmina** (veja apêndice A) é um inumano que comandava o local por séculos em nome do Culto do Dragão. Depois de muitas vidas dedicadas de serviço ao culto, ele foi colocado de lado em favor da nova ordem. Entretanto, sua lealdade continuam inabalável, Naergoth teme que Severin será bem-sucedido em seus planos, e que Tiamat irá destruir o culto que a libertou.

Como um inumano, Naergoth tem pouco uso para os quartéis, mas a presença de objetos que pertenceram a ele em vida faz este lugar ser agradável para ele. A câmara parece a casa de um nobre cavaleiro que foi abandonado a séculos atrás, seu conteúdo agora está coberto por poeira e teias de aranha.

Intrusos explorando através das cavernas podem encontrar Naergoth em qualquer lugar. Use ele como um encontro de interpretação ou adicione ele a uma batalha que esteja indo bem para os personagens em um momento de sua escolha.

5. CÂMARA ABANDONADA

Qualquer propósito que esta câmara vazia serviu durante os anos dos dracoliches foi completamente esquecido.

NAERGOTH
LORDE DA LÂMINA



6. CÂMARA DE TESOIRO PRINCIPAL

O caminho para a entrada desta câmara é protegida por 1 **presa do dragão** (veja o apêndice A) que está no comando de 2 **golens de carne**.

O tesouro que o culto roubou por toda a Costa da Espada para criar o tesouro da Rainha Dragão está estocado nesta câmara, criando uma visão até mesmo além dos sonhos mais gananciosos dos personagens.

Vocês veem ouro – montanhas de ouro. E joias... e pérolas... prata e espelhos valiosos... espadas adornadas, e armaduras de reis... caixas e barris cheios de tesouro da Costa da Espada, todos estocados em uma caverna do tamanho de uma catedral e com a altura de um gigante! O caminho através desse lugar transmite um brilho que ofuscam seus olhos, como um milhão de estrelas brilhantes perto o suficiente para o toque.

Andando pelos caminhos estreitos entre os tesouros estão 4 **dragonetes de guarda** (veja o apêndice A). Eles estão acostumados a que as abóbadas estejam desocupadas (cultistas de baixa hierarquia não são permitidos

aqui), e eles atacam intrusos ou se juntam para uma luta na entrada imediatamente.

Esta caverna possui tesouro além da conta. Se os personagens procurarem algo em particular e tiverem horas para gastar, eles provavelmente irão encontrar aqui. A magia *detectar magia* é bloqueada por causa do metal das moedas, então apenas itens na superfície podem ser facilmente encontrados. Coloque qualquer item mágico comum ou incomum que desejar na superfície, mas encontrar algo raro deve custar tempo e fazer bastante barulho.

7. CÂMARA DO TESOIRO SECUNDÁRIA

Objetos de arte, livros valiosos, roupas finas, joias, e especialmente itens mágicos frágeis estão estocados aqui mas com menos cuidado do que na área 6, colocados em prateleiras e mesas.

8. O DRAAKHORN

Enquanto os personagens avançam pelo tubo de lava em direção a esta câmara, os tons do *Draakhorn* se tornam mais altos. A 15m da entrada para a área 8, o ar começa a ficar mais forte por conta do som. Qualquer personagem a 6m da porta deve ser bem-sucedido em um teste de Força CD 12 para continuar seguindo em frente contra a pressão do ar. Uma falha indica que o personagem não pode avançar em direção a área 8.

Para qualquer personagem que entrar na área 8, o som para e fica em total silêncio- por que qualquer criatura que entrar nesta câmara fica temporariamente surdo e deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 12. Um sucesso indica que a surdez termina em 2 minutos após o *Draakhorn* cessar. Uma falha indica que o personagem continua surdo por 1 hora após o *Draakhorn* cessar.

Após o ruído do túnel, esta câmara parece estranhamente silenciosa – até vocês perceberem que estão completamente surdos na presença do terrível Draakhorn. Esculpido de um chifre massivo de um dragão vermelho ancião, ele está suspenso sobre correntes no teto desta câmara, queimado com fogo, com uma tonalidade de ébano negro e amarrado com grossas faixas de bronze. Runas Dracônicas gravadas na superfície brilham com um brilho púrpura estranhamente ardente.

Um **elemental do ar** toca o chifre com um fôlego sem fim, protegido por um **golem de pedra**. Se os personagens interferirem no chifre ou o elemental do ar, o golem e o elemental atacam.

O *Draakhorn* está pendurado na metade da parte do norte desta sala e está apontando para o canto sudoeste da sala. Enquanto o chifre estiver tocando, uma criatura que começar seu turno em um cone a 45 metros do chifre deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 15. Em uma falha, a criatura sofre 27 (6d8) de dano elétrico e é derrubada. Em um sucesso, a criatura sofre metade deste dano e não é derrubada. O chifre não pode ser girado ou ser mirado em um alvo específico.

Se o som do chifre cessa por mais de 1 minuto, 1 **alma do dragão**, 1 **presa do dragão**, e 4 **asas do dragão** aparecem para investigar. Veja o apêndice A para estes cultistas.

9. SALA DE PLANEJAMENTO

Nesta sala vazia, Severin se encontra com o círculo interior e outros líderes cultistas para planejar e dar suas ordens. Uma longa mesa está cercada por muitos bancos e cadeiras, com poucas mesas de escrita ao longo das paredes para escribas anotarem em seus pergaminhos.

10. ALOJAMENTO DOS LÍDERES

Este dormitório bem construído mostra que os mais importantes Portadores do Púrpura ficam aqui. Linhas de camas se alinham no norte e no leste das paredes, com armários trancados guardando equipamentos mundanos ao longo da parede do oeste. Assim que a atividade do Poço dos Dragões aumenta, essa sala vai ficando vazia.

11. ALOJAMENTO DE SEVERIN

Esta câmara é o alojamento pessoal de Severin, ela contém uma cama, uma pilha de objetos pessoais e mundanos, um armário para vestimentas, uma grande mesa de trabalho, e um mostruário de ferro e madeira para pendurar as máscaras dracônicas. O mostruário permite as máscaras serem mostradas separadamente ou combinadas em uma única máscara, a *Máscara da Rainha Dragão*. Esta máscara está atualmente com Severin.

12, 13. CÂMARAS DOS CULTISTAS DE ALTA HIERARQUIA

Cultistas das hierarquias alta do dragão e presa do dragão usam esta câmara como alojamento. A câmara foi construída como se fosse barracas, com camas para dormir e baús para alocação de objetos pessoais. Com tantos estranhos dentro do Poço dos Dragões, os cultistas que usam essa câmara colocaram 4 **dragonetes de guarda** (veja apêndice A) para vigiar esta área.

14. PERTENCES DOS PRISIONEIRO

Itens pessoais tomados dos prisioneiros são jogados nesta câmara. Nada de valor pode ser encontrado neste amontoado de coisas, exceto por adagas, dardos, espadas curtas. Mas esses itens ainda podem ser equipados em prisioneiros que estejam em condições para lutar.

15. CÂMARA DOS CULTISTAS DE BAIXA HIERARQUIA

Os cultistas que vigiam a área 16 à 18 dormem aqui. A câmara contém apenas colchões de palha espalhados pelo chão, algumas mesas para colocar barris, e bancos mal feitos. Quando os personagens entrarem, a sala irá conter 3 **asas do dragão**, e 9 **garras do dragão** que estarão comendo rapidamente antes da grande batalha. Veja apêndice A para essas criaturas.

16, 17, 18. JAULAS DOS PRISIONEIRO

Prisioneiros capturados pelo culto foram colocados nestas câmaras sujas e escuras para esperar o dia do grande sacrifício do ritual. Dois grupos de guardas patrulham estas áreas, cada grupo consiste de 1 **asa do dragão**, 2 **garras do dragão**, e 1 **dragonete de guarda**. Veja o apêndice A para essas criaturas.

Se os personagens passarem por este caminho enquanto os sacrifícios tomam posição, área 16 está vazia exceto por uma dúzia de cadáveres de prisioneiros que morreram de fome. Entretanto, um faminto garoto de 15 anos chamado de Stirleng está escondido entre os corpos. Stirleng pode dizer aos personagens que os cultistas começaram a levar prisioneiros em direção a caldeira algumas horas atrás, mas ele sabe não sabe nada além disso.

Com a área 16 vazia, uma escolta de prisioneiros composta de 5 **garras do dragão** começou a levar prisioneiros da área 17 para o templo. Além disso, 1 **presa do dragão**, 5 **garras do dragão**, e 2 **dragonetes de guarda** que estão trabalhando por perto chegam em 2 rodadas se acontecer algum distúrbio. Os prisioneiros não estão algemados ou amarrados por cordas, mas a maioria deles estão fracos por conta da fome. 10 humanos **comuns** podem lutar junto com os personagens se eles conseguirem armas. Os personagens são livres para fazer uso desses aliados da forma que eles acharem apropriada, mas estarão cientes que se eles batalharem, estarão mandando eles para uma morte rápida.

19. JAULAS DOS DRAGONETES

Os dragonetes que patrulham os túneis de lava estão alojados nesta câmara, com pedaços de carne e sujos de sangue. Quando os personagens investigarem esta área, 4 **dragonetes de guarda** estarão presentes, lutando entre si por pedaços de carne. Ossos de humanoides estão espalhados pela sala, junto com cintos, botas, e pedaços de roupas manchadas de sangue.

20, 21. ALOJAMENTO DOS MAGOS VERMELHOS

Os Magos Vermelhos que usaram magia para erguer o Templo de Tiamat na caldeira e que vão executar o ritual que trará a Rainha Dragão de volta para o mundo estão alojados nessas duas cavernas. Ambas as áreas estão luxuosamente mobiliadas, mas os Magos Vermelhos guardam seus pertences em baús prontos para se teleportarem a qualquer momento. A área 20 é a maior e a melhor dos alojamentos, ela é a residência de Rath Mordar. Todos os Magos Vermelhos estão no Templo de Tiamat.

22. A GRANDE FENDA

Essa porção da caldeira colapsou em uma cavidade subterrânea eras atrás para formar um grande buraco. O único membro atual do Culto do Dragão que está ciente que há um túnel de lava dentro deste poço é o inumano Naergoth Lorde da Lâmina (área 4), e ele acredita que o túnel ainda permanece bloqueado.

O buraco tem 9 metros de profundidade. Os lados são íngremes, mas compostos de rochas vulcânicas que são fáceis para escalar. Ossos dracônicos cobrem o fundo do buraco, fazendo do chão do buraco um terreno difícil. Cultistas nunca vão até o buraco; as únicas criaturas que podem perceber intrusos nesta área são os dragões que estão voando.

23. SAÍDAS DO NORTE

Os ossos dracônicos que cobrem a caldeira têm sido empurrados para estas saídas para criar uma praça desolada e aberto que conecta ambos os túneis para a entrada do templo. Este espaço se estende por 76 metros do leste



até o oeste e 30 metros ao norte do portão do templo, e é a cena do horrendo massacre durante o ritual de sacrifício. Prisioneiros do templo são colocados na praça, onde cinco dragões aguardam (um de cada cor, e de qualquer categoria da idade que você escolher) para esfaqueá-los com suas presas e garras.

Apesar que essas saídas normalmente não são vigiadas, durante o sacrifício dos prisioneiros, cada túnel é bloqueado por 2 **demônios barbados** e 4 **dragonetes de guarda** (veja o apêndice A). A atenção dos demônios é focada em direção a praça. Os dragonetes de guarda podem notar a abordagem dos personagens antes que os demônios, mas eles atacam apenas se os demônios ordenarem. Por conta disso, pode ser que o grupo surpreenda esses guardas.

Para os personagens que se moverem pela praça, ou se chegarem nesta área pelo buraco, as pilhas de ossos são terreno difícil.

24. SAÍDA DO TEMPLO

O túnel de lava principal do sul possui saídas de dentro da capela negra (área 5) do Templo de Tiamat. Prisioneiros para o sacrifício são trazidos da capela negra, pela entrada do templo, e forçados a irem para a praça e ficam aguardando o momento que os dragões se alimentarão deles. Esta saída não é protegida.

TEMPLO DE TIAMAT

O templo na caldeira do Poço dos Dragões é o mesmo templo que marca o centro do reino de Tiamat em Avernus. O ritual dos Magos Vermelhos trouxeram-no aqui para agir como uma brecha e um farol para a Rainha Dragão, fundindo-o com o chão da caldeira no processo. O portão principal na área 1 (a capela azul) é a única entrada aparentemente, mas um corredor de lava dos túneis subterrâneos dos cultistas leva até a área 5 (a capela negra).

Quando o ritual começar, o templo é o foco das atividades cultistas, com os Magos Vermelhos como aliados de Severin (use as estatísticas do **mag**) no centro da ação. As almas para o sacrifício são levadas até Avernus para providenciar poder mágico que abrirá o caminho entre os Nove Infernos e o Plano Material. Os Magos Vermelhos guiarão Tiamat enquanto as garras da Rainha Dragão vão trazendo ela de volta para o reino dos mortais.

ORGANIZAÇÃO DO TEMPLO

O interior do templo é uma única área aberta extensa. Apesar de ser dividido em áreas distintas, o espaço em forma de catedral não tem paredes interiores ou andares superiores. Cinco capelas são devotas a um dos cinco aspectos de Tiamat e as cores dos dragões cromáticos, todas cercando o templo central. O templo e as cinco capelas se erguem em espirais separadas, culminando no santuário no pináculo do espiral central. O Level 2 como mostrado no mapa, é uma zona de 15 metros acima do solo; level 3 é uma zona de 30 metros acima do solo, ambas só podem ser alcançadas voando.

Uma vez que seus olhos se acostumam com o caos presente do Templo de Tiamat, vocês veem o interior de um único espaço com forma de catedral onde as torres estão longe bem acima de suas cabeças. Cinco cofres distintos cercam a galeria central. Apesar que as cores do lugar são vazias, cada um dos lados dos cofres brilha em azul, verde, vermelho, branco, ou preto – O tom dos dragões malignos e o de sua rainha.

Magos Vermelhos estão de pé em cada um dos cinco cofres, cantando e canalizando força mágica no templo central. Lá, um espiral caleidoscópico de energia arcana se ergue acima do chão negro, se alargando em intervalos do espiral do templo central.

As áreas numeradas no mapa são identificadas na tabela abaixo, onde também identifica os PdMs principais durante o ritual que irá trazer Tiamat para o Poço dos Dragões.

CHAVE PARA O TEMPLO DE TIAMAT

#	Nome	Ocupante e Atividade Durante o Ritual
1	Entrada/ Capela azul	Mago Vermelho executando o ritual
2	Templo do Leste	
3	Capela Branca	Mago Vermelho executando o ritual
4	Capela Verde	Mago Vermelho executando o ritual
5	Capela Negra	Mago Vermelho executando o ritual; também nas saída dos túneis
6	Capela Vermelha	Rath Mordar executando o ritual
7	Grande Templo	Portal de onde Tiamat emerge de Avernus
8	Espiral Azul	Mago Vermelho (voando) executando o ritual
9	Espiral Branco	Mago Vermelho (voando) executando o ritual
10	Espiral Verde	Mago Vermelho (voando) executando o ritual
11	Espiral Negro	Mago Vermelho (voando) executando o ritual
12	Espiral Vermelho	Mago Vermelho (voando) executando o ritual
13	Santuário	Severin(levitando) usando a Mascara da Rainha Dragão

Qualquer Orador da Anciã que os personagens interagiram previamente pode estar presente em sua respectiva capela no templo que você desejar, mas a presença deles não é necessária. Oradores da Anciã que não estiverem aqui, estarão do lado de fora liderando as forças do Poço dos Dragões.

EXECUTANDO O RITUAL

Para trazer Tiamat dos Nove Infernos com sucesso, os Magos Vermelhos devem focar o ritual invocatório por 10 rodadas depois que os aventureiros entrarem no Templo de Tiamat. Cada rodada, pelo menos cinco

Magos Vermelhos devem usar sua ação para executar o ritual em prol de ser bem focado naquela rodada, assim eles estarão guiando Tiamat dos Nove Infernos para o Plano Material.

No final do turno dos Magos Vermelhos, se menos que cinco Magos Vermelhos usarem sua ação para executar o ritual, o portal que flutua no grande templo (área 7) oscila e não dá progresso no ritual. Se menos que cinco Magos Vermelhos executarem o ritual por 2 rodadas consecutivas, o portal entra em colapso e a conta de rodadas focadas retorna para 0.

A *Máscara da Rainha Dragão* é essencial para o ritual, e Severin não pode deixar o santuário. Sua magia de *levitação* irá durar até o fim do ritual e o mantém flutuando mesmo que ele seja incapacitado ou morto. Severin pode atacar e se defende enquanto ele usa a *Máscara da Rainha Dragão*. Ele nem precisa estar vivo para o ritual continuar, enquanto seu corpo usar a máscara e continuar no santuário.

INIMIGOS E ALIADOS

Consultando o placar de pontos durante as quatro sessões do Conselho de Águas Profundas (veja apêndice C), você pode avaliar o poder das forças trazidas para lutar contra o Culto do Dragão. As alianças forjadas pelos personagens durante a aventura são essenciais para impedir o culto.

A tabela da Batalha Final lista os emissários ou suas criaturas e forças que lutarão em ambos os lados. “Emissários das Facções” cobrem as principais possibilidades para as alianças criadas durante a aventura, mas você pode modificar a lista se necessário dependendo dos eventos de sua campanha.

ATRIBUINDO EMISSÁRIOS

Quando você anotar quais emissários estão lutando contra o culto, é hora de decidir como essas forças do bem atacam. Os personagens são figuras-chaves na força aliada marchando para o Poço dos Dragões, tanto quanto as vozes que carregam esse peso. Assim, tenha certeza que os jogadores saibam que eles têm um papel importante no planejamento da batalha.

A abordagem mais simples é o um-a-um, com emissários específicos que cancelam os emissários do culto. Dê aos jogadores livre domínio nos emissários, mas julgue se um plano específico tem mérito se você achar necessário. Por exemplo, os jogadores podem decidir que assassinos fornecidos pelos Zhentarim pode ser importante para os prisioneiros do sacrifício, fazendo com que eles se infiltrem no complexo do culto e escoltem esses prisioneiros para a liberdade. Neste caso, você pode lembrar aos jogadores que os assassinos especialistas da Rede Negra podem ser melhores contra os líderes do culto do círculo interior de Severin, enquanto os agentes Harpistas ou as forças da Aliança dos Lordes ajudam nos túneis da caldeira.

Algumas combinações são óbvias. Dragões metálicos são inimigos instintivos dos dragões cromáticos, e essas duas forças podem ser esperadas para se manterem ocupadas durante a batalha. Mais importante, os dragões metálicos irão impedir os dragões cromáticos de interferirem nos planos dos aventureiros.

EMISSÁRIOS DA BATALHA FINAL

Espólios do Culto	Espólios das Facções
Severin	Ordem da Manopla
Rath Mordar	Enclave Esmeralda
Líderes do Culto*	Assassinos Zhentarim
Tropas Cultistas	Agentes Harpistas
Dragões Cromáticos	Dragões Metálicos
Demônios	Demônios
Gigantes	Gigantes
Mercenários Malignos	Exército da Aliança dos Lordes
Templo de Tiamat	Castelo Ponta Celeste**
Magos Vermelhos	Irmandade Arcana
Máscara da Rainha Dragão	

* Incluindo os Oradores da Anciã que os aventureiros tenham encontrado.

** Se sobreviveu na aventura anterior e se manteve no controle dos jogadores ou se foi retornado aos gigantes.

EMISSÁRIOS DO CULTO

Severin. A cabeça do culto continua no santuário (área 13), vestindo a *Máscara da Rainha Dragão* enquanto os Magos Vermelhos continuam o ritual. Ele pode lutar defensivamente ou ofensivamente se necessário, e os cultistas das hierarquias lutam até a morte enquanto eles virem que Severin está vivo. Veja o apêndice A para as estatísticas de Severin.

Rath Mordar. Rath Mordar lidera o ritual guia, mas qualquer Mago Vermelho pode ficar neste papel. Quando o templo é atacado, ele entrega seu papel no ritual e lidera o ataque contra os aventureiros. Veja o apêndice A para as estatísticas de Rath Mordar.

Líderes do Culto. Portadores do Púrpura são líderes venerados entre os cultistas, e a maioria deles são combatentes poderosos.

Tropas Cultistas. O Culto do Dragão tem milhares de combatentes no Poço dos Dragões, todos armados e dedicados a glória da Rainha Dragão.

Dragões Cromáticos. O número exato de dragões cromáticos presentes no Poço dos Dragões é dito por você, e pode ser de uma dúzia até centenas.

Demônios. Os demônios lutando pelo culto foram invocados pelos Magos Vermelhos, e servem aos mestres demoníacos dedicado a ver Tiamat sair de Avernus.

Gigantes. Os poucos gigantes que lutam pelo culto acreditam que o retorno de Tiamat é inevitável, mas eles são carrancudos e não colaboram. Eles lutam quando veem uma vitória fácil mas recuam se perceberem a derrota iminente.

Mercenários Malignos. A companhia dos mercenários suportam o exército do culto. Mais bem treinados que os cultistas, estes mercenários são capazes de lutar contra os melhores guerreiros de Faerûn.

Templo de Tiamat. O templo é necessário como local para o ritual. Danificar pode ajudar a enfraquecer o sucesso do retorno de Tiamat.

Magos Vermelhos. Os Magos Vermelhos que não executam o ritual estão juntos com unidades de mercenários e tropas armadas dos cultistas para providenciar poder de fogo.

Máscara da Rainha Dragão. A magia da máscara é fundamental para o sucesso do ritual. Se for recuperada ou destruída, o ritual falha, mas Severin usa todo o poder da máscara para mantê-la consigo.

EMISSÁRIOS DAS FACÇÕES

Ordem da Manopla. Tropas da Ordem da Manopla estão entre as mais fortes, as tropas são formadas pelos soldados mais firmes e inabaláveis de toda Costa da Espada. Além de servirem em suas unidades, os soldados também servem como liderança para as outras tropas.

Enclave Esmeralda. Druidas e patrulheiros do Enclave Esmeralda responderam o chamado da guerra com ents e grifos das florestas e montanhas da Costa da Espada.

Assassinos dos Zhentarim. Estes assassinos silenciosos seguem e matam líderes inimigos e seus mensageiros. Apesar que apenas uma porção de assassinos participam da luta, eles podem paralisar uma unidade inimiga em um momento decisivo ou prevenir uma ordem crucial de chegar ao seu destino.

Agentes Harpistas. Interceptação de inteligência durante a batalha é a especialidade de um Harpista, e agentes Harpistas podem fornecer informações chaves sobre os planos do culto. Além disso, arqueiros, infantaria, e conjuradores harpistas podem ser um enorme impacto na batalha.

Dragões Metálicos. Os dragões metálicos estarão em menor número comparado aos dragões cromáticos. Entretanto, eles cooperam com seus aliados mais do que os dragões malignos, dando a eles um grande impacto no campo de batalha.

Demônios. Alguns demônios poderosos não querem ver Tiamat libertada em Faerûn, tendo conhecimento de que seu próprio poder será diminuído pois o mundo deixará de ser dominado por raças humanoides. Agentes dos Nove Infernos são lutadores ferozes, mas a presença deles na batalha faz os outros soldados se sentirem incomodados.

Gigantes. Se as facções de Águas Profundas assegurou a aliança com os gigantes, eles não se incomodam de lutar contra os dragões cromáticos. Problemas podem aparecer entre os gigantes e dragões metálicos, entretanto, apenas se os dois não forem colocados em tarefas de igual importância e ficarem separados.

Exército da Aliança dos Lordes. A força massiva dos membros separados da Aliança dos Lordes é a segunda maior força ficando para trás apenas para a Ordem da Manopla, mas é o exército mais numeroso. Isso forma o suporte para a força de ataque ao culto.

Castelo Ponta Celeste. Se estiver disponível, o castelo voador pode se provar uma grande vantagem na batalha. O castelo será atacado pelos dragões cromáticos assim que aparecer sobre o Poço dos Dragões, atraindo a atenção deles e os distanciando da caldeira.

Irmandade Arcana. Membros da Irmandade Arcana podem ser uma força para combater os Magos Vermelhos na luta contra o culto. Entretanto, os conjuradores da Irmandade Arcana não aceitam ordens de ninguém exceto de outros conjuradores poderosos – significando praticamente outro membro da Irmandade Arcana.

IMPEDINDO A RAINHA DRAGÃO

O processo de trazer Tiamat de volta envolve 4 componentes chaves – o tesouro acumulado pelo culto, a *Máscara da Rainha Dragão*, o sacrifício dos prisioneiros, e o ritual que é a culminação de todos os planos malucos de Severin. A destruição ou a captura do Castelo Ponta Celeste já atrasou o culto no quesito de acumular tesouros para a Rainha Dragão, fazendo os outros três estágios do processo muito mais importantes.

A máscara, o sacrifício, e o ritual podem ser alvos dos personagens. Se conseguirem podem na verdade, terminar o ritual e prevenir o aparecimento de Tiamat. Mesmo que os heróis não consigam terminar a ameaça antes dela começar, acabar com qualquer parte do processo do ritual enfraquecerá a Rainha Dragão.

ENFRENTANDO TIAMAT

Quando as forças do bem marcharam e a batalha começou, os personagens irão cuidar do objetivo mais importante do ataque ao Templo de Tiamat. O caminho através das cavernas debaixo da caldeira fornece um número de opções para eles alcançarem o templo.

Dependendo de suas ações, os personagens podem acabar lutando com Tiamat diretamente ou podem prevenir o ritual de ser completado. Quando os personagens virem as cabeças de Tiamat forçarem o caminho pelo portal dos Magos Vermelhos, eles vão perceber que Tiamat não é um mero monstro. Como deve estar bem claro em suas estatísticas no apêndice A, **Tiamat** é uma deusa. Se ela se manifestar através do portal em sua total força, ela podem destruir múltiplos personagens de nível 15 com facilidade. Uma gigantesca batalha contra Tiamat enquanto o templo colapsa é uma forma memorável de terminar sua campanha – mas os personagens podem não sobreviver, se não apenas como lembranças.

Durante a batalha no templo, leia o texto a seguir depois de 10 rodadas que o ritual foi focado com sucesso por cinco ou mais Magos Vermelhos.

A tempestade mágica no centro do templo de repente se abre como um trovão rasgando os céus. As gigantescas cabeças de cinco dragões começam a se esgueirar e ranger para fora do buraco de fogo que se forma lá. Tiamat a Rainha Dragão está prestes a aparecer em sua forma física vindo dos Nove Infernos e pisando no mundo.

O RETORNO DE TIAMAT

As cabeças de Tiamat entram na batalha no começo da segunda rodada após o ritual ser completado, na seguinte ordem: branca, preta, verde, azul, e vermelha. Sua cabeça vermelha anuncia a aparência completa da Rainha Dragão na sexta rodada após o ritual ser completado. Até essa rodada, Tiamat pode usar apenas seu ataque de mordida e ataques de sopro. Isso dá aos personagens uma última chance de tentarem enfraquecer a Rainha Dragão antes dela aparecer por completo.

Uma vez que Tiamat sair do portal completamente, ela gasta o máximo de rodadas necessárias para devorar seus servos, 5 de cada vez – Rath Mordar, qualquer Mago Vermelho remanescente, e depois Severin(ou seu cadáver, enquanto estiver usando a *Máscara da Rainha Dragão*). Na rodada seguinte, ela se vira para os personagens e libera sua fúria neles.

ENFRAQUECENDO A RAINHA DRAGÃO

As ações dos heróis na batalha final podem reduzir os poderes de Tiamat antes de ela aparecer. Anote se qualquer um dos eventos seguintes ocorrerem:

- A conta das rodadas para o ritual ser focado com sucesso é resetada para 0 por que o ritual foi interrompido por duas rodadas consecutivas.
- A Máscara da Rainha Dragão é destruída, ou é removida do rosto de Severin e levada para fora do santuário (área 13).
- Os personagens terem qualquer uma das máscaras dracônicas, ou se eles prevenirem de uma ou mais máscaras de serem usadas no ritual. (A máscara dracônica negra pode ter sido recuperada pelos personagens na aventura anterior.)
- Se um dano severo for infligido no Templo de Tiamat, como um feitiço terremoto.
- Se o sacrifício dos prisioneiros em frente ao templo for impedido. Isso pode já ter sido feito se os dragões foram atacados ou se uma parte dos prisioneiros foi libertada.

Quando qualquer um desses eventos ocorrer, as seguintes penalidades são aplicadas em Tiamat, nesta ordem:

- O ataque de Tiamat e seus ataques de sopro são reduzidos por 15, e são reduzidos 75 pontos de vida de sua vida total.
- Tiamat perde sua capacidade de regeneração, sua vida total é reduzida em 75, e sua imunidade a dano de concussão, perfurante, e cortante por armas não mágicas se torna apenas resistência.
- Tiamat perde sua imunidade a Feitiços Limitados, e sua vida total é reduzida em 75.
- Tiamat recebe uma penalidade de -5 em suas rolagens de ataque, a CD dos seus testes de resistências, e em sua CA, e sua vida total é reduzida em 75.
- Tiamat pode fazer apenas 3 ações lendárias, e sua vida total é reduzida em 75.

Se todas as penalidades acima forem aplicadas, o ND de Tiamat é reduzido para 18 – mas isso ainda é uma batalha mortal para 4 personagens de nível 15. Sem as cinco reduções, os personagens possuem poucas chances de sobreviver uma batalha contra a Rainha Dragão, muito menos possuem chances de vencê-la.

Banindo Tiamat. Se os personagens reduzirem os pontos de vida de Tiamat a 0, ela perde seu traço de Desnaturalização. O portal colapsa assim como a Rainha Dragão se desintegra e é levada de volta para Avernus. Ela ficará presa lá até alguém conseguir recriar as condições do ritual e tentar trazê-la novamente.

Jogo Imprudente e Altos Riscos. Como foi descrito acima, Tiamat não deve ser enfraquecida para os interesses de uma luta justa. Pois ela foi apresentada como uma divindade por toda a aventura. Os personagens que se envolverem com Tiamat devem saber que eles estão na luta de suas vidas.

A sobrevivência de um indivíduo não é tão importante quanto o objetivo de impedir o retorno de Tiamat, e heróis algumas vezes morrem pelo bem maior. Certamente, personagens derrotados podem ser erguidos novamente se Tiamat for derrotada. E se ela não for derrotada, a morte pode não ser a pior opção.

VITÓRIA OU DERROTA

O destino do mundo depende dessa batalha final. As consequências serão cicatrizadas por toda Faerûn, se os heróis e seus aliados vencerem ou perderem.

O HORROR DA DERROTA

Uma vitória pelo Culto do Dragão é uma possibilidade real nesta aventura, e seria catastrófica para toda Faerûn. Com a ascendência de Tiamat, a era dos mortais terminará e a era dos dragões começará. Nações e reinos serão destruídos, civilizações entrarão em colapso em uma guerra sangrenta, e o caos reinará.

Nenhum dos agentes mortais da Rainha Dragão receberá a recompensa que eles esperavam. Os Magos Vermelhos que liberaram Tiamat são devorados ou expulsos, caçados pelas forças de Szass Tam. Os cultistas que orquestraram o retorno de Tiamat tem um destino um pouco melhor, com a Rainha Dragão não se importando quais mortais seus súditos dracônicos caçam, consomem, e escravizam. O glorioso reino dos dragões que Severin esperava conquistar se torna um mundo brutal onde dragões malignos dominam tudo.

Tais tempos sombrios pode não significar o fim da campanha. Os personagens perderam uma batalha crucial, mas eles podem sobreviver para continuar a guerra. Seu novo objetivo é encontrar uma maneira de banir ou destruir Tiamat de vez, trazendo paz para o mundo mais uma vez.

CONSEQUÊNCIAS DA VITÓRIA

A ameaça de Tiamat termina se ela for mandada de volta para os Nove Infernos, mas as consequências da vitória podem criar desafios para os aventureiros lidarem. Isto inclui ajudar centenas de prisioneiros que ficaram no Poço dos Dragões. A queda de Severin também deixa centenas de cultistas soltos pelo mundo, famintos por poder e vingança de sua recente falha.

Além disso, muitas das riquezas da Costa da Espada ainda estão no Poço dos Dragões. Junto com cultistas vingativos, os personagens podem receber um papel importante de recuperar o tesouro para os seus donos originais ou para seus parentes, enquanto lidam com charlatões, ladrões, e caçadores de tesouro que procuram explorar o que se tornou a masmorra mais rica de toda Faerûn.

Entre os aliados dos cultistas, os vingativos dragões cromáticos voltam para seus covis, mas apenas depois de muitos deles tentarem conseguir uma parte do tesouro ou barris cheios de ouro e gemas preciosos do estoque do culto. Furiosos de terem sua rainha banida, os dragões cromáticos podem engajar em uma destruição nunca vista em Faerûn por séculos.

Mesmo vitoriosos, os exércitos do bem vão pagar um preço alto pela luta contra Tiamat. Além de que soldados, líderes representantes da nobreza de incontáveis regiões e casas cairão durante a luta. Entretanto, a situação não é totalmente sombria. Generosidade e cooperação irão aparecer entre o caos da escuridão – e nenhum desses aspectos será tão grande quanto a lenda dos aventureiros. Por gerações, o povo irá lembrar do sacrifício dos heróis e se inspirarão enquanto eles reconstroem suas vidas e focam seus olhos em dias melhores.

APÊNDICE A: MONSTROS

GARRA DO DRAGÃO

Humanóide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 14 (armadura de couro)

Pontos de Vida 16 (3d8 + 3)

Deslocamento 9 metros

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 XP)

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 Combate. O garra do dragão tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do garra do dragão estiver a 1,5 metros e este 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 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de danos cortante.

PRESA DO DRAGÃO

Humanóide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 15 (couro batido)

Pontos de Vida 78 (12d8 + 24)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	16(+3)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	14(+2)

Teste de Resistência Sab +3

Perícias Intuição +4, Furtividade +5

Resistências a um dos seguintes danos ácido, frio, fogo, elétrico ou veneno

Sentidos Percepção Passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Fanático do Dragão. O presa do dragão tem vantagem em testes de resistência contra os efeitos de ser enfeitiçado ou amedrontado. Quando o presa 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 presa do dragão faz um ataque de arma recebe vantagem no teste de ataque, e o alvo recebe 10 (3d6) de dano extra.

Vôo Limitado. O presa do dragão pode usar uma ação bônus para ganhar uma deslocamento de vôo de 9 metros até o final do seu turno.

Tática de Combate. O presa do dragão tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do presa do dragão estiver a 1,5 metros e este aliado não estiver incapacitado.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O presa do dragão ataca duas vezes com sua espada curta.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano do tipo ao qual o presa do dragão tem resistência a danos.

Esfera do Sopro do Dragão (2/Dia). *Ataque Mágico À Distância:* +5 para atingir, alcance de 4,5 metros, um alvo. Acerto: 22 (5d8) de dano do tipo ao qual o presa do dragão tem resistência a danos.

ALMA DO DRAGÃO

Humanóide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 16 (couro batido)

Pontos de Vida 110 (17d8 + 34)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	18(+4)	14(+2)	13(+1)	12(+1)	16(+3)

Teste de Resistência Sab +4

Perícias Intuição +6, Furtividade +7

Resistências a um dos seguintes danos ácido, frio, fogo, elétrico ou veneno

Sentidos Percepção Passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 7 (2.900 XP)

Fanático do Dragão. O alma do dragão tem vantagem em testes de resistência contra os efeitos de ser enfeitiçado ou amedrontado. Quando o alma 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 alma do dragão faz um ataque de arma recebe vantagem no teste de ataque, e o alvo recebe 10 (3d6) de dano extra.

Vôo Limitado. O alma do dragão pode usar uma ação bônus para ganhar uma deslocamento de vôo de 9 metros até o final do seu turno.

Tática de Combate. O alma do dragão tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do alma do dragão estiver a 1,5 metros e este aliado não estiver incapacitado.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O alma do dragão ataca duas vezes com sua espada curta.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano do tipo ao qual o alma do dragão tem resistência a danos.

Esfera do Sopro do Dragão (3/Dia). *Ataque Mágico À Distância:* +7 para atingir, alcance de 4,5 metros, um alvo. Acerto: 27 (6d8) de dano do tipo ao qual o alma do dragão tem resistência a danos.

ASA DO DRAGÃO

Humanóide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 14 (couro batido)

Pontos de Vida 33 (6d8 + 6)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	16(+3)	13(+1)	11(+0)	11(+0)	13(+1)

Teste de Resistência Sab +2

Perícias Intuição +3, Furtividade +5

Resistências a um dos seguintes danos ácido, frio, fogo, elétrico ou veneno

Sentidos Percepção Passiva 10

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Fanático do Dragão. O asa do dragão tem vantagem em testes de resistência contra os efeitos de ser enfeitado ou amedrontado. Quando o asa 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 enfeitado ou amedrontado.

Vantagem do Fanático. Uma vez por turno, se o asa do dragão faz um ataque de arma recebe vantagem no teste de ataque, e o alvo recebe 7 (2d6) de dano extra.

Vôo Limitado. O asa do dragão pode usar uma ação bônus para ganhar uma deslocamento de vôo de 9 metros até o final do seu turno.

Tática de Combate. O asa do dragão tem vantagem em um teste de ataque contra uma criatura se pelo menos um dos aliados do asa do dragão estiver a 1,5 metros e este aliado não estiver incapacitado.

ACÕES

Ataques Múltiplos. O asa do dragão ataca duas vezes com sua cimitarra.

Cimitarra. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano cortante mais 3 (1d6) de dano do tipo ao qual o asa do dragão tem resistência a danos.

DRAGONETE DE GUARDA

Dragão médio, sem alinhamento

Classe de Armadura 14 (armadura natural)

Pontos de Vida 52 (7d8 + 21)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Perícias Percepção +2

Resistências a dano elétrico

Sentidos visão de escuro 18 metros, Percepção Passiva 12

Idiomas Entende Dracônico mas não consegue falar

Nível de Desafio 2 (450 XP)

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 metros, um alvo. Acerto: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Cauda. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano por concussão.

SAPO DE GELO

Monstruosidade médio, neutro

Classe de Armadura 12 (armadura natural)

Pontos de Vida 32 (5d8+10)

Deslocamento 9 metros, nadando 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	10(+0)	14(+2)	8(-1)	10(+0)	6(-2)

Perícias Percepção +2

Imunidade a dano frio

Sentidos visão no escuro 18 metros, Percepção Passiva 12

Idiomas Sapo de Gelo

Nível de Desafio 1 (200 XP)

Anfíbio. O sapo pode respirar em baixo d'água.

Aura Congelante. Qualquer criatura que inicie o seu turno dentro do alcance de 1,5 metros do sapo recebe 3 (1d6) de dano congelante.

Salto em Pé. O salto longo do sapo é de até 6 metros e seu salto em altura é de até 3 metros, com ou sem um início de corrida.

ACÕES

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +3 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante mais 4 (1d8) de dano congelante. Se o alvo é for uma criatura média ou menor, ele é agarrado (escapar CD 11). Até que este agarrão termine, o sapo não pode morder outro alvo.

NAERGOOTH LORDE DA LÂMINA

Morto-vivo médio, neutro e mal

Classe de Armadura 18 (Armadura de Placas)

Pontos de Vida 135 (18d8 + 54)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20(+5)	12(+1)	16(+3)	12(+1)	14(+2)	16(+3)

Teste de Resistência Des +5, Sab +6

Perícias Percepção +6, Furtividade +5

Resistências à Dano necrótico, cortante de armas não mágicas que não sejam prateadas

Imunidade a dano veneno

Imunidade a condição exausto, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 metros, Percepção Passiva 16

Idiomas Comum, Dracônico

Nível de Desafio 11 (7,200 XP)

Sensibilidade da luz solar. Quando na luz solar, Naergoth tem a desvantagem em testes de ataque, assim como em Sabedoria (Percepção) em testes que dependem da visão.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Naergoth realiza três ataques, com sua espada longa ou arco longo. Ele pode usar Dreno de Vida no lugar de um ataque de espada longa.

Dreno de Vida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +9 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 20 (5d6 + 3) de dano necrótico. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência em Constituição contra CD 15 ou seu ponto de vida máximo é reduzido em uma quantidade igual ao dano recebido. Esta redução dura até que o alvo realize um descanso longo. O alvo morre se esse efeito reduzir seu ponto de vida máximo à 0.

Um humanoide morto por este ataque se levanta 24

horas depois como um zumbi sob o controle de Naergoth, a menos que o humanoide seja restaurado à vida ou seu corpo seja destruído. Naergoth não pode ter mais de doze zumbis sob seu controle ao mesmo tempo.

Espada longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +9 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 10 (1d8 + 5), ou 10 (1d10 + 5) de dano cortante, se usado com duas mãos, mais 10 (3d6) de dano necrótico.

Arco longo. *Ataque À Distância com Arma:* +5 para atingir, alcance 45 metros / 180 metros, um alvo. Acerto: 5 (1d8 + 1) de dano perfurante mais 10 (3d6) de dano necrótico.

NEROVAIN

Humanóide médio (elfo), neutro e mal

Classe de Armadura 17

Pontos de Vida 117 (18d8 + 36)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
8(-1)	17(+3)	15(+2)	16(+3)	13(+1)	18(+4)

Teste de Resistência Con +6, Sab +5

Perícias Arcanismo +7, Percepção +5

Imunidade à Dano envenenado

Imunidade à Condições enfeitiçado, amedrontado, envenenado

Sentidos visão no escuro 18 metros, Percepção Passiva 15

Idiomas Comum, Dracônico, Elfico, Infernal

Nível de Desafio 9 (5,000 XP)

Majestade Draconiana. Neronvain adiciona seu bônus de Carisma ao seu CA (incluído).

Ancestral Feérico. Magias não podem colocar Neronvain para dormir.

ACÕES

Ataques Múltiplos. Neronvain faz dois ataques, com sua espada ou Flecha Sobrenatural.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +7 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante mais 13 (3d8) de dano venenoso.

Flecha Sobrenatural. *Ataque Mágico À Distância:* +7 para atingir, alcance 36 metros, um alvo. Acerto: 11 (2d10) de dano energético mais 9 (2d8) de dano venenoso.

Nuvens Venenosas (2/Dia). O gás venenoso enche uma esfera de 6 metros de raio centrada em um ponto que Neronvain possa ver dentro de 15 metros dele. O gás espalha em torno de cantos e permanece até o começo do próximo turno de Neronvain. Cada criatura que começa o seu turno dentro do alcance do gás deve ter sucesso em um teste de resistência Constituição CD 16 ou ser envenenado por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um de seus turnos, encerrando o efeito sobre si mesmo em caso de sucesso.

RATH MODAR

Humanóide médio (humano), leal e mal

Classe de Armadura 13 (16 com armadura arcana)

Pontos de Vida 71 (11d8 + 22)

Deslocamento 9 metros

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, Primitivo, Thayano

Nível de Desafio 6 (2,300 XP)

Equipamento Especial. Rath tem um cajado de fogo e três pergaminhos: porta dimensional, queda suave e bola de fogo.

Conjuração. Rath é um conjurador de nível 11. Sua habilidade de conjuração é Inteligência (testes de magia CD 15, +7 para ataques com magia). Ele tem as seguintes magias preparadas:

Truques (à vontade): *raio de fogo, ilusão menor, prestidigitação, toque chocante*

1° nível (4 espaços): *orbe cromática, leque cromático, armadura arcana, mísseis mágicos*

2° nível (3 espaços): *detectar pensamentos, reflexos, força fantasmagórica*

3° nível (3 espaços): *contramágica, bola de fogo, imagem maior*

4° nível (3 espaços): *confusão, invisibilidade maior*

5° nível (2 espaços): *despistar, similaridade*

6° nível (1 espaço): *globo de invulnerabilidade*

ACÕES

Cajado. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +4 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 3 (1d6) de dano por concussão, ou 4 (1d8) de dano por concussão quando usado com duas mãos.

REAÇÕES

Cópia Ilusória (recarrega após um descanso curto ou longo). Quando uma criatura que Rath possa ver realiza um teste de ataque contra ele, ele pode contrapor uma duplicata ilusória entre o atacante e ele mesmo. O ataque automaticamente falha contra Rath, então a ilusão se dissipa.

SEVERIN

Humanóide médio (humano), neutro e mal

Classe de Armadura 16

Pontos de Vida 150 (20d8 + 60)

Deslocamento 9 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+0)	13(+1)	16(+3)	17(+3)	12(+1)	20(+5)

Teste de Resistência Des+5, Sab +5

Perícia Arcanismo +7, Religião +7

Imunidade à Dano *flamenjante

Resistência à Dano *ácido, frio, elétrico, veneno; contusão, perfurante, e cortante de armas não mágicas

Imunidade à Condição *enfeitiçado, amedrontado, envenenado

Sentidos visão de escuro 18 metros,

*Percepção Passiva 11

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 11 (7,200 XP)

* Severin tem esses recursos ao usar a *Máscara da Rainha Dragão*.

Equipamento Especial. Severin tem a *Máscara da Rainha Dragão*.

Majestade Dracônica. Severin adiciona seu bônus de Carisma ao seu CA (incluído).

Incendiar Inimigo. Se Severin causa dano de fogo a uma criatura enquanto estiver usando a *Máscara da Rainha Dragão*, o alvo pega fogo. No início de cada um de seus turnos o alvo de queima leva 5 (1d10) dano de fogo. Uma criatura ao alcance do fogo pode usar uma ação para extingui-la.

Resistência Lendária (5/Dia). Ao usar a *Máscara da Rainha Dragão*, se Severin falhar um teste de resistência, ele pode optar por ter sucesso em seu lugar.

ACÕES

Toque Ardente. *Ataque Mágico Corpo-a-Corpo:* +5 para atingir, alcance 1,5 metros, um alvo. Acerto: 18 (4d8) de dano flamejante.

Orbe Flamejante. *Ataque Mágico À Distância:* +5 para atingir, alcance 27 metros, um alvo. Acerto: 40 (9d8) de dano flamejante.

Explosão Escaldante. Severin escolhe um ponto que ele possa ver dentro de 18 metros dele. Cada criatura dentro de 1,5 metros desse ponto deve fazer um teste de resistência Destreza contra CD 17, recebendo 18 (4d8) de dano de fogo em uma falha no teste, ou metade de danos em um teste bem sucedido.

ACÕES LENDÁRIAS

Se Severin estiver usando a *Máscara da Rainha Dragão*, ele tem direito a 3 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada ao mesmo tempo e somente no final do turno de outra criatura. Severin recupera ações lendárias no começo do turno.

Ataque. Severin faz um ataque.

Teleporte Impetuoso (Custos 2 Ações). Severin, junto com quaisquer objetos que ele está vestindo ou carregando, teletransporta até 18 metros para um espaço desocupado que ele possa ver. Cada criatura dentro de 1,5 metros de Severin antes que ele se teleporte recebe 5 (1d10) de dano flamejante.

Correntes Infernais (Custos 3 Ações). Severin alveja uma criatura que ele possa ver dentro de 9 metros dele. O alvo é envolto em correntes mágicas de fogo e contido. O alvo imobilizado recebe 21 (6d6) de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. No final de seus turnos, o alvo pode fazer um teste de resistência de Força contra CD 17, terminando o efeito sobre si mesmo em caso de sucesso.

TIAMAT

Corruptor imenso, caótico e mal

Classe de Armadura 25 (armadura natural)

Pontos de Vida 615 (30d20 + 300)

Deslocamento 18 metros, voando 36 metros

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
30(+10)	17(+3)	15(+2)	16(+3)	13(+1)	18(+4)

Teste de Resistência For +19, Des+9, Sab +17

Perícias Arcanismo +17, Percepção +26, Religião +17

Imunidade à dano ácido, frio, fogo, elétrico, veneno; contusão, perfurante, e cortante de armas não mágicas

Imunidade à Condição cego, enfeitiçado, surdo, amedrontado, envenenado, atordoado

Sentidos visão de escuro 72 metros, visão da verdade 36 metros, Percepção Passiva 36

Idiomas Comum, Dracônico, Infernal

Nível de Desafio 30 (155,000 XP)

Desincorporação. Quando Tiamat cai para 0 pontos de vida ou morre, seu corpo é destruído, mas sua essência viaja de volta para seu domínio nos Nove Infernos, e ela é incapaz de tomar forma física por um tempo.

Conjuração Inata (3/Dia). Tiamat pode conjurar magias divinas inatamente (CD de resistência de magia 26). Sua habilidade de conjuração é Carisma.

Resistência Lendária (5/Dia). Se Tiamat falhar um teste de resistência, ele pode optar por ter sucesso em seu lugar.

Imunidade Mágica Limitada. A menos que ela queira ser afetada, Tiamat é imune a magias de 6º nível ou inferior. Ela tem vantagem em testes de resistência contra todas as outras magias e efeitos mágicos.

Armas Mágicas. Os ataques de Tiamat são mágicos.

Cabeças Múltiplas. Tiamat pode ter uma reação por turno, ao invés de apenas uma por rodada. Ela também tem vantagem em testes contra ser levado a status inconsciente. Se ela falhar um teste contra um efeito que atordoaria uma criatura, uma de suas ações lendária não gasta é gasta neste momento.

Regeneração. Tiamat recupera 30 pontos de vida no início de seu turno.

ACÕES

Multi-ataque. Tiamat pode usar sua presença aterradora. Ela então faz três ataques: dois com suas garras e um com sua cauda.

Garra. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 4,5 metros, um alvo. Acerto: 24 (4d6 + 10) de dano cortante.

Cauda. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma:* +19 para atingir, alcance 7,5 metros, um alvo. Acerto: 28 (4d8 + 10) de dano perfurante.

NELVIK O PSEUDODRAGÃO

Severin tem um companheiro pseudodragão neutro e mal chamado Nelvik. O pseudodragão nunca está longe de seu mestre. Durante o ritual para convocar Tiamat, ele agacha-se em uma saliência na torre central do templo da rainha dragão. Se Severin for morto, Nelvik tenta fazer amizade com os assassinos de Severin, esperando por um momento oportuno para se vingar.

Presença Aterradora. Cada criatura, à escolha do dragão, que esteja a até 60 metros do dragão e esteja ciente disso, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 16 ou ficará amedrontada por 1 minuto. Uma criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos turnos dela, terminando o efeito sobre si, caso obtenha sucesso. Se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido ou caso o efeito termine sobre ela, a criatura ficará imune a Presença Aterradora do dragão pelas próximas 24 horas.

ACÕES LENDÁRIAS

Tiamat pode realizar 5 ações lendárias, escolhendo entre as opções abaixo. Apenas uma opção de ação lendária pode ser usada ao mesmo tempo e somente no final do turno de outra criatura.

Tiamat recupera ações lendárias usadas no início de seu turno. As opções lendárias de ação de Tiamat estão associadas as suas cinco cabeças de dragão (uma mordida e uma baforada para cada uma). Uma vez que Tiamat escolhe uma opção de ação lendária para uma de suas cabeças, ela não pode escolher outra associada a essa mesma cabeça até o começo de seu próximo turno.

Mordida. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma: +19 para atingir, alcance 6 metros, um alvo. Acerto: 14 (4d6) de dano cortante mais dano ácido (cabeça de dragão negro), dano elétrico (cabeça de dragão azul), dano venenoso (cabeça de dragão verde), dano flamejante (cabeça de dragão vermelho) ou dano congelante (cabeça de dragão branco).

Cabeça de Dragão Azul: Sopro Elétrico (Custos 2 Ações). Tiamat sopra relâmpago em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 88 (16d10) dano elétrico se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Branco: Sopro Congelante (Custos 2 Ações). Tiamat sopra uma explosão de gelo em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 72 (16d8) de dano congelante se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Negro: Sopro Ácido (Custos 2 Ações). Tiamat sopra ácido em uma linha de 36 metros de comprimento e 3 metros de largura. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 67 (15d8) de dano ácido se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça do Dragão Verde: Sopro Venenoso (Custos 2 Ações). Tiamat sopra gás venenoso em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 27, sofrendo 77 (22d6) de dano venenoso se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

Cabeça de Dragão Vermelho: Sopro Flamenjante (Custos 2 Ações). Tiamat sopra uma rajada de fogo em um cone de 21 metros de comprimento. Cada criatura na linha deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 27, sofrendo 91 (26d6) de dano flamejante se falhar na resistência, ou metade desse dano caso obtenha sucesso.

APÊNDICE B: ITENS MÁGICOS

DRAAKHORN

Item maravilhoso, único

O *Draakhorn* foi um presente de Tiamat na guerra entre dragões e gigantes. Era uma vez o chifre de seu antigo companheiro dragão vermelho, Ephelomon, que ela deu aos de sua linhagem para ajudá-los em sua guerra contra os gigantes. O *Draakhorn* é um dispositivo de sinalização, e é tão grande que requer duas criaturas médias (ou uma grande ou maior) para mantê-lo enquanto uma terceira criatura soa, fazendo a terra ressoar ao seu chamado. O chifre foi fundido com fogo em uma matiz escura do ébano e é envolvido nas faixas de bronze com runas dracônicas que incandescem com o fogo sobrenatural roxo.

O zumbido baixo, gemido do *Draakhorn* incomoda animais normais dentro de alguns quilômetros, e alerta todos os dragões dentro de três mil e duzentos quilômetros para levantarem-se e ficarem atentos, porque um grande perigo está próximo. Os assopros codificados foram usadas uma vez para sinalizar mensagens específicas. O conhecimento desses códigos foram perdidos pelas eras.

Aqueles com conhecimento da história do *Draakhorn* sabem que ele foi construído pela primeira vez para sinalizar o perigo de dragões cromáticos - um propósito que o Culto do Dragão corrompeu para chamar dragões cromáticos para o Poço dos Dragões de todo o Norte.

Veja a área 8, "O Draakhorn" para os efeitos de jogo do item.

ADAGA DENTE DE DRAGÃO

Arma, rara

Uma adaga feita do dente de um dragão. Embora a lâmina seja obviamente um dente da presa ou do predador, o punho é couro envolvido em torno da raiz do dente, e não possui nenhuma guarda.

Você ganha um bônus de +1 para os testes de ataque e os testes de dano que você faz com esta arma. Em um ataque com esta arma, o alvo recebe um dano ácido 1d6 extra.

Potência Draconica. Contra inimigos do Culto do Dragão, o bônus da adaga em testes de ataque e testes de dano aumenta para +2, e o dano de ácido extra aumenta para 2d6.



ADAGA DENTE DE DRAGÃO

MÁSCARA DA RAINHA DRAGÃO

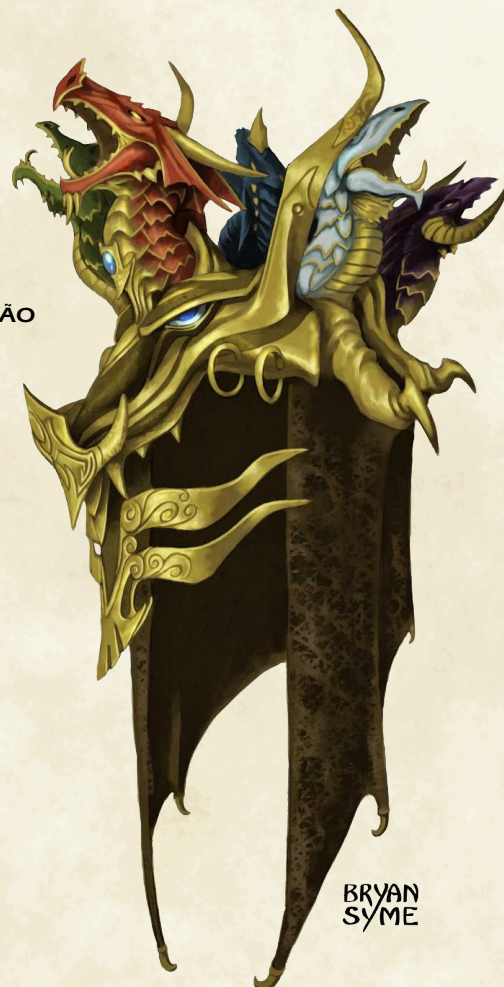
Item maravilhoso, único, requer sintonização

Individualmente, as cinco máscaras do dragão assemelham-se aos dragões para qual são nomeadas. Quando duas ou mais das máscaras de dragão são montadas, no entanto, elas se transformam magicamente na *Máscara da Rainha Dragão*. Cada máscara se adapta para se formar a cabeça modelada de um dragão cromático, parecendo rugir em sua devoção a Tiamat, onde todas as máscaras reunidas ficam dispostas em forma de coroa na cabeça do portador. Sob as cinco máscaras, uma nova máscara se forma, concedendo ao usuário um rosto draconiano que cobre o rosto, pescoço e ombros.

Enquanto você está sintonizado e usar essa máscara, você pode ter qualquer uma das propriedades de qualquer máscara. Além disso, você ganha a Absorção de Dano de cada uma das cinco máscaras de dragão, e você ganha cinco usos da propriedade Resistência Lendária.

O bloco de estatísticas de Severin incorpora propriedades da *Máscara do Dragão Vermelho*. Você pode encontrar estatísticas para as outras cinco máscaras de dragão no suplemento online disponível em DungeonsandDragons.com.

MÁSCARA DA RAINHA DRAGÃO



APÊNDICE C: FICHA DE PONTUAÇÃO DOS CONSELHOS

	PRIMEIRO CONSELHO (TESOURO DA RAINHA DRAGÃO)				SEGUNDO CONSELHO				TERCEIRO CONSELHO				QUARTO CONSELHO				
HARPISTAS	+/+																
ORDEM DA MANOPLA	+/+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
ENCLAVE ESMERALDA	+	+			+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+		
LADY LAERAL SILVERHAND	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
DAGULT NEVEREMBER	+/+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
CONNERAD BRAWNANVIL	+	-/-	+		+/+	+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+		
REI MELANDRACH	+	+			+	+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+	+/+		
ULDER RAVENGARD	+/+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
TAERN HORNBLADE	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
SIR ISTEVAL	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
	MANter a posse do Castelo Ponta Celeste																
	Devolver Castelo Ponta Celeste para os gigantes																
	Ontihar Fume apoia os personagens*																
	Leosin Erlanthar apoia os personagens*																
	Destruir o Berçário de Dragões*																
	Deixar intacto o Berçário de Dragões																
	Matar Rezmir*																
	Capturar Rezmir																
	Matar Rath Modar																
	Capturar Rath Modar																
Subtotal após o Primeiro Conselho																	
	Matar Varram																
	Capturar Varram																
	Irmãdade Arcana se une à aliança																
	Matar Aaruthator ou expulsá-lo de seu covil																
Subtotal após o Segundo Conselho +																	
	Matar Nerovain																
	Capturar Nerovain																
	Matar Chuth ou expulsá-lo de seu covil																
	Reunir os Dragões Metálicos																
	Fazer concessões aos Dragões Metálicos																
	Dragões Metálicos apoiam a obter território																
Subtotal após o Terceiro Conselho																	
	Cultistas derrotados na Torre de Xonthal																
	Doar a Torre de Xonthal para as facções																
	Vender Torre de Xonthal para os Zhentarim																
	Trazer Thav à mesa do Conselho																
	Nenhum apoio draconico no Segundo Conselho																
	Apoio por Isteval																
	Apoio por Laeral Silverhand																
Subtotal após o Primeiro Conselho																	
Classificação Final																	
Pontuação Necessária para Apoio																	

Download da Ficha de Pontuação do Conselho disponível em DungeonsandDragons.com



O QUE ACONTECE DEPOIS ?

VIVA OU MORRA, AGORA VOCÊ TEM UMA HISTÓRIA COMPLETAMENTE SUA. Preparado para começar outra? Desvende os segredos do Culto do Dragão no novo módulo Tirania de Dragões para o MMORPG gratuito de Neverwinter. Veja o que os devotos draconianos de Tiamat têm na loja de Portões de Baldur na série de quadrinhos das *Lendas de Baldur*.

Junte-se a uma mesa de jogo habitual de D&D em sua loja local para experimentar mais aventuras da linha histórica de Tirania dos Dragões. Consulte disponibilidade de lojas e eventos em **DungeonsandDragons.com** para encontrar uma loja perto de você.

Equipe seu jogo de RPG de mesa com miniaturas de Tirania dos Dragões, mapas de jogos de vinil e escudos do mestre. E enquanto você estiver aqui, equipe também seu guarda-roupa com o mais recente vestuário de inspiração de dragão. Você encontrará detalhes sobre esses produtos e mais no site da D&D.

VOCÊ PÔS-SE DIANTE DOS
PORTÕES DOS NOVE INFERNOS
E ENFRENTOU O
PODER COMBINADO
DO CULTO DO DRAGÃO
E DOS MAGOS VERMELHOS
DE THAY.
TIAMAT, A RAINHA
DOS DRAGÕES JAMAIS
SE ESQUECERÁ DA SUA
PARTICIPAÇÃO
NESTA BATALHA.

MASTER THE GAME!



The award-winning Kobold guides take you behind the scenes of your favorite games!

You'll get how-to advice, tips, and tricks from some of today's top game designers and genre authors.

Whether you're a designer, a gamemaster, or just love games, there's something here for you.



www.KoboldPress.com

DriveThruRPG

amazon.com

The Kobold Press, Open Design, and Kobold logo are trademarks of Open Design.

OPONHAM-SE A RAINHA DOS DRAGÕES MALIGNOS

O Culto do Dragão conduz a missão em uma campanha profana para trazer Tiamat de volta aos Reinos Esquecidos. Uma corrida contra o mal se movendo da Águas Profundas através do Mar de Gelo em Movimento para Thay, a situação se torna mais perigosa a cada momento que passa.

Os heróis devem ser bem sucedidos ou Faerûn sucumbirá à tirania dracônica. No final, o mundo nunca será mais o mesmo.

Uma Aventura para personagens entre os níveis 8-15 de DUNGEONS & DRAGONS que segue os eventos de *Tiranía da Rainha Dragão™*

Para uso com o Livro do Jogador®, Manual dos Monstros® e Guia do Mestre® da quinta edição

TYRANNY of DRAGONS™



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



TRADUÇÕES

