



TOMB OF ANNIHILATION

TUMBA DA ANIQUILAÇÃO



DUNGEONS & DRAGONS

Atreva-se a desafiar a morte nessa aventura
para o maior jogo de RPG do mundo

Realizado de fãs para fãs. sem finalidade de representar ou substituir editoras, ou mesmo Livros Oficiais da Wizard's of the Coast, portanto, erros podem ser encontrados, mas aos nossos olhos, é totalmente compreensível, pois o processo de tradução e diagramação, nunca foi realizado por profissionais e tampouco tem a intenção de o ser, é feito de forma gratuita, sem absolutamente nenhum ganho com os esforços e tempos dispendidos durante todo o processo.

Dedicamos este livro às pessoas que com sua boa vontade contribuíram para a produção desse PDF ou qualquer outro. Tais pessoas são absolutamente raras de se encontrar e não podemos deixar de reconhecer o valor delas, pois não se limitam a, em condições de contribuir, se satisfazerem em serem meros parasitas.

Estimulamos o uso do material como base de consulta, e que realizem a compra dos Livros Originais, afim de garantir sempre a existência do nosso hobbie. BONS JOGOS!



TUMBA DA ANIQUILAÇÃO[®]



CRÉDITOS

Projetistas: Christopher Perkins, Will Doyle, Steve Winter

Projetista Adicional: Adam Lee

Consultores de História: Pendleton Ward, James Lowder

Criadores de História: Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters

Líder de Desenvolvimento de Regras: Jeremy Crawford

Editores de Gerenciamento: Jeremy Crawford, Christopher Perkins

Editores: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Assistente Editorial: Jeremy Crawford

Diretor de Arte: Kate Irwin

Diretores de Arte Adicionais: Shauna Narciso, Richard Whitters

Projetistas Gráficos: Emi Tanji

Ilustrador de Capa: Ben Oliver

Ilustradores de Interior: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Jedd Chevrier, Daarken, Chris Dien, Olga Drebas, Leasha Hannigan, Victor Maury, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Eva Wideman, Shawn Wood

Cartógrafo: Mike Schley

Produtor: Stan!

Gerenciamento de Projeto: Heather Fleming

Engenheiro de Produção: Cynda Callaway

Técnico de Imagem: Carmen Cheung

Administrador de Arte: David Gershman

Especialista em Pré-Impressão: Jefferson Dunlap

Outros Membros da Equipe D&D: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Os seguintes livros de D&D forneceram material e inspiração:

Cook, David. *Dwellers of the Forbidden City*. 1981.

Gygax, Gary. *Monster Manual II*. 1983.

Gygax, Gary. *Tomb of Horrors*. 1978.

Lowder, James. *The Ring of Winter*. 2012.

Lowder, James and Jean Rabe. *The Jungles of Chult*. 1993.

Novak, Kate and Jeff Grubb. *Azure Bonds*. 1988.

TSR, Inc. *Fiend Folio*. 1981

PREFÁCIO

Tomb of Annihilation é uma história sobre a morte e o quanto os indivíduos conseguem evitá-la. Como é conhecido em muitas aventuras de D&D, isso deve ser divertido, não apenas em palavras e imagens, mas também na experiência de jogo. Todas as decisões ruins dos jogadores, jogadas de dado infelizes, vozes estúpidas, monstros idiotas e morte de personagens no tempo certo têm o potencial de nos fazer rir. Como os palhaços em um rodeio, os aventureiros costumam fazer coisas hilárias para sobreviver e obter sucesso.

Esta aventura é muito mais que apenas uma masmorra mortífera. Para tornar isso divertido, viajamos para Pendleton Ward, criador da série animada inspirada em D&D *Adventure Time*. Pen é um mestre contador de histórias que sabe criar uma narrativa significativa em torno de personagens e armadilhas cômicas, e entende que os jogadores de D&D podem criar sua própria hilaridade quando recebem brinquedos divertidos para brincar. Com a ajuda de Pen, tentamos criar um conto repleto de clássicos do D&D e reviravoltas ímpares que farão você e seus jogadores rirem, mesmo quando as coisas parecem sombrias para os heróis. Se a fruta do macaco dançante não fizer isso por você, talvez a catapulta da vila de goblins ou o tiranossauro morto-vivo vomitando zumbis o façam. Há também a própria tumba, que esperançosamente trará risadas ilícitas e risadas esganiçadas com sua ingenuidade assassina.

Aos nossos jogadores de teste, ofereço minha sincera gratidão. Vocês ajudaram a tornar *Tomb of Annihilation* uma experiência mais divertida para todos. Suas experiências - tão brutais quanto qualquer armadilha encontrada aqui - foram tremendamente valiosas. Tenha certeza, seus personagens não morreram em vão.

Chris Perkins
Maio de 2017



NA CAPA

Profundamente na selva encontra-se uma tumba da qual nenhum aventureiro retorna. Ben Oliver revela o sinistro arquiteto desta tumba, que está aprisionando almas por razões desconhecidas. Entre a seu próprio risco!

Aviso: Esta aventura fará seus jogadores te odiarem - o tipo de ódio fervente que corrói suas almas até que tudo o que resta são escuras esferas de aniquilação onde seus corações costumavam estar. TS Não se esqueça de rasgar suas fichas de personagem.

620C2208000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6610-3
Preview Versão d.O.1: Junho 2018
9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, *Reinos Esquecidos*, o logo do dragão, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, 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.

© 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.

CONTEÚDO

Personagens da Trama	4	Nível 6: Cradle of the Death God	178	Giant Snapping Turtle	222
Introdução	5	Conclusão	189	Giant Strider	222
Visão Geral da História	5	App. A: Antecedentes de Personagens ..	191	Girallon	222
Executando a Aventura	5	App. B: Encontros Aleatórios	193	Girallon Zombie	240
Começando a Aventura	8	Encontros em Porto Nyanzaru	193	Grung	223
Bem Vindo a Chult	11	Encontros na Selva	193	Grung Elite Warrior.. ..	223
Cap. 1: Porto Nyanzaru	15	Encontros em Omu	204	Grung Wildling	224
Chegada	16	App. C: Descobertas	205	Hadrosaurus	224
Missões Secundárias	16	Flora e Fauna	205	Jaculi	225
Localizações na Cidade	18	Itens Mágicos	206	Kamadan	225
Habitantes da Cidade	24	App. D: Monstros e PdMs	209	Kobold Inventor	226
Quintas do Príncipes Mercantes	27	App. E: Folhetos de Jogadores	243	Kobold Scale Sorcerer	226
Facções e Seus Representantes	29	App. F: Deuses Trapaceiros de Omu ...	256	Liara Portyr	227
Atividades para Fazer	31	Blocos de Estatísticas		Mantrap	227
Cap. 2: As Terras de Chult	37	Acererak	209	Mwaxanare	228
A Expedição Começa	37	Albino Dwarf Warrior	210	Pterafolk	229
Localizações em Chult	41	Aldani (Lobsterfolk)	210	Quetzalcoatlus	230
Ch. 3: Moradores da		Almiraj	211	Ras Nsi	230
Cidade Proibida	91	Ankylosaurus Zombie	240	Stegosaurus	231
Omu	91	Artus Cimper	212	Stone Juggernaut	231
Localizações na Cidade	95	Assassin Vine	213	Su-monster	232
Cap. 4: Santuário da Serpente Noturna ..	111	Atropal.. ..	214	Tabaxi Hunter	232
Esquemas dos Yuan-ti	111	Bodak	215	Tabaxi Minstrel	233
Entrando	112	Brontosaurus	215	Thorny	233
Localizações no Templo	114	Champion	216	Tri-flower Frond	234
Cap 5: Tumba dos Nove Deuses	125	Chwinga	216	Tyrannosaurus Zombie	241
História da Tumba	125	Deinonychus	217	Vegepygmy	234
Explorando a Tumba	126	Dimetrodon	217	Vegepygmy Chief	235
Espíritos dos Nove Deuses Trapaceiros ...	129	Dragonbait.. ..	218	Velocaptor	235
Nível 1: Rotten Halls	130	Eblis	219	Volothamp “Volo” Geddarm	235
Nível 2: Dungeon of Deception	139	Firenewt Warlock of Imix	219	Xandala	236
Nível 3: Vault of Reflection	146	Firenewt Warrior	219	Yellow Musk Creeper	237
Nível 4: Chambers of Horror	157	Flail Snail	220	Yellow Musk Zombie	237
Nível 5: Gears of Hate	168	Flying Monkey	220	Yuan-ti Broodguard	238
		Froghemoth	221	Yuan-ti Nightmare Speaker	239
		Giant Four-Armed Gargoyle	221	Zindar	239
				Zorbo	241

JOGADORES DE TESTE

Damião Abreu, Emmanuel Acosta, Manny Acosta, Robert Alaniz, Stacey Allan, Jay Anderson, Paul Aparicio, Lulte Austin-Smith, Matt Austin, Andrew Bahls, Chris Balboni, Melissa Bassett, Simon Batchelor, Jason Baxter, Lawrence Beals, Scott Beck, Andre Bégin, Jerry Behrendt, Charles Benscoter, Jacob Benscoter, Shawn Bergseng, Stacy Bernes, Jim Berrier, Giles Bicknell, Lauren Bilanko, Joseph Boerjes, Miranda Faye Bowen, Matt Boyd, Scott Brand, Zachary Brand, Jordan Brass, Garret Bray, Ken Breese, Chris Breunig, Travis Brock, Bobby Brown, Matthew Buddha, Charles Burbridge, Willi Burger, Matt Burton, Bradley Butts, Mik Calow, Zane Cannon, Jay Carey, Anthony Caroselli, John Cassel, Kyle Castilaw, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Paul Charvet, Pantelis Chatzlnkolis, Lemuel Cheung, Emre Cihangir, Jeffery Clark, Heather Coleman, Garrett Colón, Ivan Cortez, Melanie Cote, James Courell, Mark Coulter, Drew Crevello, Manon Crevier, Alexander Crouzen, Max Cushner, Simon Cwiliich, Brian Dahl, Alex D'Amico, Ben Danderson, Soren Danielson, Waylon Oarosh, Oerek DaSilva, Phil Davidson, Cait Davis, Marcello De Velazquez, Yourik de Voogd, Mark Denholm, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Dan Dodson, Adam Dowdy, Alexander Dugmore, Shawn Durr, Norm Eadie, João Eduardo, Andrew Eggleston, Jay Elmore, Clayton Embrey, James Endicott, Eric Engbloom, Andrew Epps, Kevin Erhler, Thelem Eyseir, Justin Faris, Ian Fay, Jared Fegan, Frank Fergusson, Grant Fisk, Star Fitzgerald, Shannon Flowers, Alex Forsyth, Mike Fowler, Daniel Franco, Jason Fransella, Sean Freeland, Max Frutig, Travis Fuller, Dominique Gaddis, Jeremiah Gaddis, Cassie Garrett, Ben Carton, Kelfe Getty, Stephen “Guppy” Getty, Luke Giannella, Bryan Gillispie, Gundufa Gonzalez, Maxwell Cord, Curt Could, Nid Graves, Jeremy Green, Michael Greene, Mark Greenberg, Kevin Grigsby, Nicci Grigsby, Jim Hackbarth, Jeff Hagen, Sarah Hager, Rob Hall, Steph Hall, Matt Hammond, Michael Harman, Lonny Harper, Bryan Harris, Gregory L. Harris, Dan Hatsh, Frederick Harvey, Nick Hawks., Ian Hilwthorne, James Hazel, Steve Hcitic, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Hesse, Michael Hesprich, Will Hines, Andrew Hitchcock, Jeremy Hochhalter, Mackenzie Hoffman, William Hoffman, Jeffrey Hofmann, Bradyn Holaus, Josh Hoyt, Howard “Poly” Hubble, Paul Hughes, Angela Imrie, Jell’ Imrie, Jacob Ingalls, Kelly Ingalls, Dave Jackson, Chris Jernigan, Emily Johnson, Paul Kalupnieks, Alex Kammer, Joseph Kauffman IV, Matthew Keeney, Robert Kennedy, Bill Kerney, Allen King, James Kirtley, Matt Klassen, Dan Klinestiver, Kirk Klopfenstein, Mark Knapik, William Knight, Mark Knobbe, Cabe Knouf, Jason Knutson, Todd Krieg, Jeff Kubiak, Tim Kubik, Nicole Kuprienko, Yan Lacharite, Bruce LaClair, Brian Lakeman, Elisa Laudato, Martyn Lawrence, Shane Leahy, Francois P. Lefebvre Sr., Eric Leroux, Damon Liddell, Michael Liebhart, Gray Uhou, Cindy Liu, Jessie Livingston, Matt Uvlgston, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Jason Lopez, Ginny Loveday, Keith Loveday, Helano B. Luciano, Kevin Luebke, Gabriel S. Machado, Joe Manganiello., Nick Manganiello, Matt Maranda, Johnathan Marquis, Joel Marsh, Shelby Marsh, Richard Martin, Genesis Martinez, Ron Mathews, Effie Matteson, Joemar McDonnell, Chris McGovern, Stacy McGovern, Billy Meinhardt, William Meinhardt, Paul Melamed, Hugo Mendieta, Jonathan Mendoza, Angel Michelli, Janaina Michelli, Justin Michelli, Lou Michelli, Luciano Michelli, Jason Middleton, Shawii Middleton, Alexander Mih iln, Mike Mihalas, Nicholas Mihalas, Zoe Mihalas. Jonathan Miles, Connor Miller, Glen Miller, Sarah Minkiewicz, Daren Mitchell, Cindy Moore, Scott Moore, Ben Marrier, David Morris, Blake Morris. John Morton, Christopher Moss, Tim Mottishaw, Jawsh Murdock, William Myers* Jeremy Nagorny, Willer Nau, Yosefat Nava, Daniel Norton, Richard Nunn, John Oehlberg, Daniel Oliveira, Jesus Orti z. Kelsey Ortiz, Matthew Ouimet, Rob Parker, John-Alan Pascoe, Cat Pauley, Russ Paußen, Chris Payne, Matthew Pennington, Satfne Phoenix, Zachary Pickett, Cheryl Pierce, Victor B. Pimentel, Vanessa F. Pinheiro, Joyce Pinnow, Scott Pinnow. Jeremy Piesco, Tony Porteous, Dan Pratt, Mark Price, Ne-I Pulanco, Standen Purdham, Jennifer Puttress, Robert Quilien, Ryan Quint, Ben Rabin, Kevin Ralleg, Karl Resch, Mathew Reuther, Keith Richmond, Bob Ripshuff, Brittany Riles, Jason L. Riley, Sean Riley, Wyndll Robertson, Jesse Robinson, Evon Rodarte, Matthew Roderick, Eduardo Rodriguez, Daulton Rokes, Darik Rosser, Dave Rosser Jr., David Russell, Ruty Rutenbergr Gus Ryer, Mike Salopok, James Sanford, Treouis Sankey, Aruther Saucier, Will Saucier, Connor Schenck. Joseph Schenck, Joseph Schenck III, James Schweiss, Christopher Scoggin, Jonathan Connor Solf, Niclt Sementelll, Sara Servin, Damian Sharp, Justin Sharp, Ken Schuer, Mike Shea, Armand Shelley, Randall Shepherd, Joseph Simpson, Pieter Sleiipen, Rhaya Small, Serena Small, Troy Small, Chrstopher Sniezak, Amber Spiva, Jim Spiva, Keaton.Stamps, Cait Stevenson, Katie Stewart, Erik Strong, Miguel “Sully” Sullivan, Jordan Swim, Matthew Talley, Shane Taylor, Royce Thigpen, Caseythomas, Katie Jenston Thomas, Kirsten Thomas, Kyle Thomas, James A. Thompson, Tj Thorp. Jj Tin, Jordan Trals, Sixto Trejo, Kyle Turner, Mackenzie Upchurch, Christina Usher, Renout van Rijn, William Vaughan, Kyle Ver Steeg, Alex Vine, Kurt Waldkirch, Chenoa Walker, Frank Walton, Gerald Wan, Eric Weberg, Sean Werner, Colin Wheeler, Seth Wheeler, David Williamson, Ben Wilson, Shannon Wilson, James Wodka, Benjamin Wolf, Stephanie Wosnitz, Chris Wood, Rich Wood, Charles Wulff, Dave Zajac., Andrew Zambrzycki, Ali Zeren. Gabrielle Zulaski

PERSONAGENS DA TRAMA

PdM Principal	Pronúncia do Nome	Descrição	Página
Acererak	ah-SAIR-ak	Arquilih e criador do mal para o <i>Fomentador de Almas</i>	235
Agarrapunhalada	—	Rainha da tribo goblin Formiga Mordaz e governadora de Yellyark	89
Artus Cimber	AR-tus SIM-ber	Humano explorador portador do <i>Anel do Inverno</i>	212
Asharra	ah-SHAR-ah	Aarakocra anciã em Kir Sabal	68
Azaka Presatemporal	ah-ZAH-kah	Mulher-tigre guia em Porto Nyanzaru	33
Desvanecidos	—	Criaturas conjuradoras trabalhando para a Acererak	145
Drufi	DROO-fee	Gigante de gelo à procura do <i>Anel do Inverno</i>	64
Ekene-Afa	eh-KEE-nee AH-fah	Princesa mercante em Porto Nyanzaru (comercializa armas, escudos, canoas, coletores de chuva e equipamento de viagem)	25
Eku	EE-koo	Couatl guia disfarçado em Porto Nyanzaru	34
Elok Jaharwon	EE-lok jah-HAR-wahn	Homem-javali capitão pirata do <i>Presa Dracônica</i>	67
Faroul	fah-ROOL	Humano guia em Porto Nyanzaru	34
Fenthaza	fen-THAH-zah	Yuan-ti oradora de pesadelos em Omu	117
Frasco de Vinho	—	Tabaxi guia em Porto Nyanzaru	35
Gondolo	GON-doh-loh	Halfling guia em Porto Nyanzaru	34
Hew Cortapedra	—	Anão do escudo guia em Porto Nyanzaru	34
Ifan Talro'a	EE-fawn tal-ROH-ah	Príncipe mercante em Porto Nyanzaru (comercializa bestas)	25
Jessamine	JESS-ah-meen	Princesa mercante em Port Nyanzaru (comercializa plantas, venenos e assassinatos)	26
Jobal	joh-BAWL	Mercado comercial em Porto Nyanzaru (comercializa guias e mercenários)	26
Kupalué	koo-pah-LOO-ay	Vegepigmeu companheiro de Qawasha	35
Kwayothé	kway-OH-thay	Princesa mercante em Porto Nyanzaru (vende fruta, vinho, óleo, perfume, hidromel e repelente de insetos)	26
Laskilar	LASS-kill-ar	Humano capitão pirata do <i>Stirge</i>	67
Liara Portyr	lee-AR-ah por-TEER	Comandante do Forte Beluarian	227
Musharib	moo-shah-REEB	Anão albino guia em Porto Nyanzaru	34
Mwaxanaré	muh-WOX-eh-nah-ray	Princesa chultiana que vive em Kir Sabal	228
Na	NAH	Príncipe chultiano e irmãozinho de Mwaxanaré	228
Nanny Pu'pu	POO-poo	Bruxa verde que vive na aldeia de Mbala	72
Névoa do Rio	—	Tabaxi guia em Porto Nyanzaru	35
Niles Quebraosso	—	Comandante do Acampamento Vingança e membro da Ordem da Manopla	47
Ortimay	OR-teh-may	Gnomo capitão do <i>Pégaso Atrevido</i>	21
Orvex Ocrmmas	OR-vex oh-KRAW-mus	Escriba trabalhando para os Magos Vermelhos	96
Picadinho	—	Saurial paladino ajudante de Artus Cimber	217
Qawasha	kah-WASH-ah	Druida chultano guia em Forte Beluarian	36
Ras Nsi	RAZ nuh-SEE	Yuan-ti necromante e senhor da guerra	229
Saco de Garras	—	Tabaxi desequilibrado caçador em Omu	102
Saja N'baza	SAWJ-ah nuh-BAH-zah	Naga guardiã de Orolunga	80
Salida	sah-LEE-dah	Yuan-ti guia em Porto Nyanzaru	35
Shago	SHAW-go	Humano gladiador e guia em Forte Beluarian	35
Syndra Silvane	SIN-draw sil-VAIN	Humana arquimaga atingida pela maldição da morte	8
Valindra	vah-LI N-draw	Elfo lich trabalhando para Szass Tam de Thay	58
Vô Zitembe	zeh-TEM-bay	Sacerdote no Templo de Savras em Porto Nyanzaru	20
Manto Sombrio	—	—	—
Volothamp "Volo"	VOH-loh-thamp	Humano famoso explorador sobre um livro de viagem	236
Geddarm	geh-DARM	—	—
Wakanga O'tamu	wah-KANG-gah oh-TAH-moo	Príncipe mercante em Porto Nyanzaru (comercializa magia e conhecimento)	27
Xandala	zon-DAH-lah	Meio-elfo feiticeiro em busca do <i>Anel do Inverno</i>	236
Yorb	—	Chefe Grung em Omu	108
Zalkoré	zawl-KOR-ay	Rainha medusa de Bangalore	79
Zaroum Al-Saryak	zah-ROOM al-SAR-yak	Humano capitão pirata do <i>Olho Esmeralda</i>	67
Zhanthi	JOHN-thee	Princesa mercante em Porto Nyanzaru (comercializa pedras preciosas, jóias, roupas e armaduras)	27
Zindar	ZIN-dar	Meio-dragão de ouro capitão do porto em Porto Nyanzaru	238

INTRODUÇÃO



ALGO PERVERSO ESTÁ APRISIONANDO AS almas dos mortos e drenando a vida de todos os que foram erguidos da morte através de magia. Essa generalizada “maldição da morte” não apenas impede o ressuscitar dos mortos, mas também faz com que criaturas que foram previamente ressuscitadas dos mortos definham e

morram. A fonte dessa maldição da morte está em uma tumba escondida crivada de armadilhas sob uma cidade perdida nas profundezas de uma vasta selva.

Tomb of Annihilation é uma aventura de DUNGEONS & DRAGONS que acontece na península de Chult nos Reinos Esquecidos. Chult é um lugar selvagem tropical composto principalmente de selvas, planaltos, montanhas intransponíveis e vulcões em erupção. Você pode substituir por um cenário de selva diferente, alterando os nomes dos locais conforme necessário. Os cenários alternativos de D&D incluem a Selva de Amedio de Oerth, a Costa Selvagem de Mystara, as selvas de Xen'drik em Eberron ou um cenário comparável em seu mundo de campanhas caseiras.

Esta aventura é projetada para começar com um grupo de quatro a seis personagens de 1º nível, que devem avançar para o 11º nível ou mais até a conclusão da aventura.

VISÃO GERAL DA HISTÓRIA

Os personagens são atraídos para a história por Syndra Silvane, uma aventureira aposentada e mercadora que, anos atrás, foi ressuscitada dos mortos. Agora ela está definhando. Quando ela consultou sacerdotes, Syndra descobriu que a aflição era generalizada e que nenhuma magia poderia curá-la. Ela falou com seus amigos entre os Harpistas, que determinaram a fonte da aflição: um dispositivo necromântico ímpio chamado Fomentador de Almas. Os Harpistas receberam esse entendimento de um lich, mas eles não descobriram muito sobre o Fomentador de Almas além de seu nome e paradeiro corrente. Aventureiros dispostos a ajudar Syndra devem viajar para Chult, uma terra de selvas e monstros, para encontrar o Fomentador de Almas e destruí-lo.

Desconhecido para Syndra e seus aliados, o Fomentador de Almas está aprisionando as almas dos mortos e destituindo os lichs de meios para aprisionar almas em seus filactérios. (O Fomentador de Almas arrebatava as almas antes que elas possam ser aprisionadas em outro lugar.) Szass Tam, o lich mais poderoso entre os Magos Vermelhos de Thay, enviou agentes a Chult para roubar o Fomentador de Almas ou, em último caso, destruí-lo. Liderando a expedição thayana está a tenente devotado de Szass Tam, Valindra Manto Sombrio. Valindra foi avisada que os aventureiros podem cruzar seu caminho, então ela está preparada para eles.

Também escondido no coração de Chult está Ras Nsi, uma figura mítica e vilanesca entre os Chultianos. Ras Nsi era um humano paladino e um protetor juramentado da cidade de Mezro. Ele traiu seus juramentos e foi banido. Em vez de se redimir, ele criou um exército de mortos-vivos para conquistar Mezro. O pretenso tirano foi derrotado e banido mais uma vez. Mezro foi mais tarde destruído pela Praga Mágica (ou assim parecia), durante o qual Ras Nsi perdeu seu poder de criar e comandar mortos-vivos. Ele retirou-se para a cidade de Omu, deixando os vestígios de seu exército de mortos-vivos vagando descontroladamente por toda a selva.

Esse não foi o fim de Ras Nsi, no entanto.

Amargurado por sua perda de poder, ele forjou uma aliança com o yuan-ti que espreita nas ruínas de Omu e passou por um ritual de transformação, tornando-se um yuan-ti mestiço. Como um yuan-ti, Ras Nsi impôs sua terrível vontade ao povo da serpente maligna e se tornou seu líder.

Sob as ruas fendidas e quebradas de Omu está um templo secreto de yuan-tis chamados Santuário da Serpente Noturna, onde Ras Nsi tem influência e planos para conduzir o fim do mundo. Omu é também o lar da Tumba dos Nove Deuses. À medida que os personagens exploram esta masmorra de vários níveis, eles encontram os espíritos dos deuses trapaceiros de Omu e são potencialmente habitados por eles. Cada deus incorpora uma tendência diferente, e qualquer personagem que possua uma, ganha um poder especial, bem como um defeito. Os nove deuses trapaceiros não se dão bem e tentam se expulsar dos corpos dos personagens. Enquanto os deuses lutam por seus hospedeiros, os personagens devem lidar com as armadilhas mortíferas e monstros que guardam o Fomentador de Almas. Aventurando-se mais profundamente na tumba, eles descobrem pistas sobre o sinistro arquiteto da masmorra - o arquilich Acererak - e descobrem que o Fomentador de Almas está alimentando almas para um morto-vivo brutal chamado atropal. Uma vez que consumir bastante almas, o atropal se transformará em um deus do mal.

Destruindo o Fomentador de Almas se encerra a maldição da morte que afeta o mundo, enquanto matar o atropal incorre na ira de Acererak. Em circunstâncias normais, o arquilich enfurecido seria um grande inimigo mortífero para os aventureiros vencerem, mas com os deuses trapaceiros de Omu a seu lado, os heróis têm apenas uma chance de vencer.

EXECUTANDO A AVENTURA

Para executar esta aventura, você precisa dos livros de regras de D&D da quinta edição (*Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* e *Monster Manual*).

O texto que aparece em uma caixa como esta é para ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores quando seus personagens chegam a um local ou sob uma circunstância específica, conforme descrito no texto.

O *Monster Manual* e o *Volo's Guide to Monster* contêm blocos de estatísticas para a maioria das criaturas encontradas nesta aventura. Você não precisa de uma referência mais recente para executar *Tomb of Annihilation*, já que todos os blocos de estatísticas necessários do *Volo's Guide to Monster* estão incluídos com os novos monstros no apêndice D.

Quando o nome de uma criatura aparecer em **negrito**, será uma sugestão visual apontando que o seu bloco de estatísticas está no *Monster Manual*. Se um bloco de estatísticas aparecer no apêndice D, o texto da aventura lhe advertirá assim.

Magias e equipamentos mencionados na aventura são descritos no *Player's Handbook*. Itens mágicos são descritos no *Dungeon Master's Guide*, a menos que o texto da aventura o direcione para a descrição de um item no apêndice C.

ABREVIATURAS

As seguintes abreviaturas são usadas ao longo desta aventura:

pv = pontos de vida	LB = Leal e bom
CA = Classe de Armadura	CB = Caótico e bom
CD = Classe de Dificuldade	NB = Neutro e bom
EXP = pontos de experiência	LN = Leal e neutro
pp= peça(s) de platina	N = Neutro
gp = peça(s) de ouro	CN = Caótico e neutro
ep = peça(s) de electro	NM = Neutro e mal
sp = peça(s) de prata	LM = Leal e mal
cp = peça(s) de bronze	CM = Caótico e mal
PdM = personagem do mestre	

RESUMO DA AVENTURA

A aventura provavelmente será seguida assim.

Os aventureiros são teletransportados para Porto Nyanzaru, o único grande assentamento em Chult. Depois de explorar a cidade (capítulo 1), eles embarcam em uma expedição para as selvas de Chult (capítulo 2), eventualmente encontrando a cidade de Omu em ruínas (capítulo 3). Os personagens não sabem que Omu é o seu destino final desde o início; eles devem encontrar pistas ou evidências apontando nessa direção.

Nesta aventura, três criaturas sabem que a causa da maldição da morte está em Omu: o Vô Zitembe em Porto Nyanzaru, Valindra Manto Sombrio no coração de Ubtao e Saja N'baza em Orolunga. Várias criaturas conhecem a localização de Omu: os guias Eku e Salida em Porto Nyanzaru, Valindra Manto Sombrio no Coração de Ubtao, o aarakocra de Kir Sabal, Zalkore de Nangalore, Saja N'baza em Orolunga e o dragão vermelho Tzindelor incapazes de localizar Omu ou determinar a fonte da

QUEM É ACERERAK?

Acererak é um poderoso lich conhecido e temido em todo o multiverso. Muito de seu passado foi esquecido, mas textos antigos afirmam que ele vem de um mundo chamado Oerth.

Acererak percorre os planos em busca de artefatos. Quando ele encontra algo útil ou interessante, ele o retém. Embora ele seja poderoso o suficiente para buscar a divindade como outros lichs (Vecna seria um excelente exemplo), Acererak não tem interesse em ser um deus ou ser adorado. Ele prefere criar deuses do mal e libertá-los em mortais e imortais que se opõem a ele.

Apesar de dispensar oportunidades para a divindade, Acererak atrai seu quinhão de seguidores e adoradores. Ele não concede magias, nem dá aos seus devotos muito do seu precioso tempo. Principalmente ele gosta de vê-los sofrer e morrer como resultado de suas buscas mágicas e tolices.

Embora ele tenha vivido em muitos mundos e criado inúmeros semiplanos, Acererak passa a maior parte do tempo construindo tumbas. Ele enche cada uma com um tesouro para atrair poderosos aventureiros. Ele então os mata de maneira terrível, usando armadilhas e monstros mortíferos enquanto os atormenta e os ridiculariza. O terror que ele evoca mancha suas almas, que ele retém em seu filactério, cuja localização é um dos maiores segredos do multiverso.

Não muito tempo atrás, por padrões humanos, Acererak encontrou um atropel à deriva na fronteira do Plano Negativo e construiu o Fomentador de Almas para nutrí-lo a uma divindade. O lich escolheu uma de suas tumbas - especificamente a Tumba dos Nove Deuses em Toril - para servir como berçário do atropal.

Para mais informações sobre Acererak, incluindo suas estatísticas, consulte o apêndice D.

na Mina Coração de Dragão. Se os personagens são maldição da morte, as seguintes criaturas adicionais podem possuir o conhecimento que procuram, a seu critério: Krr'ook em Dungrunlung, Nephyr em Dedo-de-Fogo, Nanny Pu'pu em Mbala, Bwayes O'tamu no naufrágio do Narval, os sobreviventes no naufrágio do Deusa das Estrelas e os Magos Vermelhos sob o comando de Valindra Manto Sombrio.

À medida que os aventureiros exploram Omu, eles são capturados por yuan-ti ou forçados a confrontá-los em seu templo subterrâneo (capítulo 4). Não muito longe do templo yuan-ti está a entrada para a Tumba dos Nove Deuses (capítulo 5). O Fomentador de Almas encontra-se profundamente no interior da tumba, que é cheia de quebra-cabeças, armadilhas, monstros e proteções mágicas. Melhor cenário: a aventura termina com a destruição do Fomentador de Almas e a ousada fuga dos heróis da tumba. Pior cenário: os personagens sucumbem ao mal de Acererak e suas almas são dizimadas.

MALDIÇÃO DA MORTE

Entender como funciona a maldição de Acererak é vital para executar a aventura sem maiores problemas.

O Fomentador de Almas foi ativado há 20 dias e permanecerá ativo até ser destruído. Enquanto o Fomentador de Almas estiver ativo, os seguintes efeitos estarão em jogo:

- Qualquer humanoide no planeta que tenha sido trazido de volta dos mortos começa a definhar. Seu ponto de vida máximo é reduzido em 20 (1 para cada dia em que o Fomentador de Almas está ativo) e diminui em 1 a cada meia-noite até que o Fomentador de Almas seja destruído. Se o ponto de vida de um humanoide cair a 0, ele morre. Viajar para outro mundo ou plano não possibilita nenhuma forma de deter o efeito devastador, uma vez que já tenha começado.
- Um humanoide cujo ponto de vida máximo seja reduzido não pode aumentá-lo ou restaurá-lo. Isto é certo se o máximo de pontos de vida da criatura for reduzido pelo Fomentador de Almas ou por algum outro efeito de drenagem de vida, como o toque de um inumano, espectro ou criatura similar.
- Se um humanoide morre em qualquer lugar do planeta, sua alma fica aprisionada dentro do Fomentador de Almas. Apenas a destruição do Fomentador de Almas pode libertar a alma aprisionada.
- Qualquer magia que retoma o fôlego da vida aos mortos (incluindo *revivificar*, *reviver os mortos*, *ressurreição* e *ressurreição verdadeira*) automaticamente falha se conjurado em um humanoide cuja alma esteja aprisionada no Fomentador de Almas ou tenha sido devorada pelo atropal (veja "Devorando a Alma" abaixo).
- O Fomentador de Almas não afeta o funcionamento da magia *falar com os mortos* ou magia similar. A maldição da morte não tem efeito sobre fantasmas ou espíritos preexistentes.

MOEDOR DE CARNE

Tomb of Annihilation pode ser jogado como está escrito, ou você pode tornar ainda mais difícil, executando-a como um moedor de carne. Este modo de jogo é adequado para jogadores experientes que têm personagens altamente otimizados e que não se importam em colocar esses personagens em risco em virtude a um bom desafio. É menos ideal para jogadores que são inexperientes ou ficam ansiosos com o pensamento de perder seus personagens.

Você deve optar por executar a aventura como um moedor de carne desde o início. Neste modo de jogo,

o Fomentador de Almas ganha o poder de atrair personagens que estão próximos da morte, e a seguinte regra se aplica:

- Um teste de resistência contra a morte tem sucesso em uma jogada de 15 ou mais (em vez de 10 ou mais). Este efeito termina quando o Fomentador de Almas for destruído. Outras regras relativas a testes de resistência contra a morte permanecem inalteradas.

DEVORANDO A ALMA

A alma de qualquer humanoide que morra enquanto a maldição da morte estiver ativa fica aprisionada dentro do Fomentador de Almas. A alma permanece lá até que seja consumida pelo atropal ou o Fomentador de Almas seja destruído.

Uma vez que uma alma fique aprisionada no Fomentador de Almas, é apenas uma questão de tempo até que o atropal a devore. Você pode determinar o status de uma alma aprisionada ao amanhecer, em qualquer dia, rolando secretamente um d20. Em um rolo de 2 ou mais, a alma permanece aprisionada no Fomentador de Almas, pelo menos até o próximo amanhecer. Um rolo de 1 indica que a alma foi devorada pelo atropal. Uma criatura cuja alma seja devorada desta maneira horrível não pode ser devolvida à vida por qualquer meio, incluindo a intervenção divina.

Se o Fomentador de Almas for destruído e você não estiver rastreando o status de uma alma aprisionada em particular, pegue um punhado de d20s - um dado para cada dia em que a alma ficou aprisionada - e junte-os. Se você rolar um 1 em qualquer dado, a alma foi devorada antes que pudesse ser libertada.

Magias como *comunhão* e *adivinhação* podem ser usadas para determinar se uma alma foi devorada ou se ainda está aprisionada no Fomentador de Almas.

Quantas almas devem o atropal devorar para se tornar um deus? Pode ser milhares ou milhões. Em última análise, é por conta do Mestre, mas a suposição padrão é que essa apoteose pode levar meses ou anos.

PERSONAGENS DE REPOSIÇÃO

A maldição da morte significa que, na maior parte, os personagens mortos permanecem mortos. Se um personagem morrer e não houver uma maneira razoável de o jogador continuar jogando com esse personagem, você pode fazer com que o jogador crie um novo personagem. Um personagem de reposição deve ser do mesmo nível que o resto do grupo.

Chult atrai aventureiros de todo o mundo, e a ativação do Fomentador de Almas atrai ainda mais aventureiros do que o habitual para a sua selva indomada. Os personagens dos jogadores estão entre os primeiros a chegar, mas aventureiros de todo o mundo começam a convergir para Chult à medida que a crise aumenta. Não deve ser difícil introduzir novos personagens para substituir aqueles que pereceram. Um novo personagem pode ser o último sobrevivente de uma expedição condenada, um guia que vive em Chult há anos, um explorador solitário em busca de glória ou tesouro, ou alguém correndo contra o tempo para salvar um ente querido afetado pela maldição da morte. Trabalhe com o jogador para criar uma história que faça sentido, dadas as circunstâncias.

TIQUE-TAQUE DO RELÓGIO

Tomb of Annihilation é uma aventura de bomba-relógio. Em outras palavras, o tempo é sua essência. Os personagens estão sob pressão para encontrar e destruir o Fomentador de Almas rapidamente, já que muitas vidas dependem disso.

Com a pressão do tempo de lado, Chult é uma terra cheia de possibilidades de aventura, e personagens podem ser atraídos pela curiosidade ou circunstância para locais como jardim abundantes em ruínas de Nan, a forja dos anões de Hrakhamar ou o refúgio pirata do Ancoradouro Jahaka. Esses locais apresentam perigos que, quando superados, preparam os personagens para maiores ameaças que os aguardam em Omu. Se os personagens alcançarem Omu cedo demais, eles provavelmente não terão níveis suficientes para sobreviverem por muito tempo. Quando os personagens fizerem perguntas sobre Omu, pinte a cidade perdida como um lugar aterrorizante para que os jogadores sintam a tensão de querer chegar lá rapidamente, mas não muito rápido.

AVANÇO DE PERSONAGENS

Personagens começam a aventura no 1º nível e ganham EXP derrotando monstros. Após cada sessão de jogo, some todas as EXP adquiridas e distribua-as uniformemente entre os membros do grupo. Se os personagens ganharem EXP suficiente para avançar um nível, incentive seus jogadores a aumentarem o nível de seus personagens antes da próxima sessão. O ideal é que os personagens estejam dentro da faixa de nível desejada para cada capítulo da aventura, como mostrado na tabela Níveis Sugeridos de Personagem.

NÍVEIS SUGERIDOS DE PERSONAGEM

Capítulo	Nível Sugerido
1. Porto Nyanzaru	1º e superior
2. Terras de Chult	1º a 6º
3. Moradores da Cidade Proibida	5º a 8º
4. Santuário da Serpente da Noite	7º a 9º
5. Tumba dos Nove Deuses	9º e superior

Você pode diminuir a taxa de avanço retendo EXP, “poupando” até que esteja pronto para o grupo subir de nível. Por outro lado, você pode acelerar o avanço de nível concedendo EXP específica ao fazerem descobertas, completarem metas, interpretarem bem e sobreviverem ou evitarem armadilhas mortais. Qualquer prêmio específico não deve ser maior do que o qual os personagens ganhariam por derrotar um monstro com uma classificação de desafio igual ao seu nível. Por exemplo, um prêmio específico justo para um grupo de aventureiros de 2º nível seria de 450 EXP, que é o qual os personagens ganhariam por derrotar um monstro de nível de desafio 2. Tal como acontece com outros prêmios em EXP, o montante deve ser dividido igualmente entre todos os membros do grupo.

Como o Mestre, você pode dispensar o controle de EXP e permitir que os personagens ganhem níveis no ritmo adequado à sua campanha, usando a tabela Níveis Sugeridos de Personagem como seu guia.

Chult é lotado de distrações divertidas, locais atraentes e oportunidades para os personagens explorarem. Consequentemente, pode ser difícil avaliar em que nível os personagens estarão quando chegarem a locais de aventura. Novamente, deixe a tabela de Níveis Sugeridos de Personagem guiá-lo. Por exemplo, se os personagens são de 4º nível e estão prestes a tropeçar em Omu (capítulo 3), você pode querer direcioná-los em uma direção diferente, apresentar encontros aleatórios a eles até que eles alcancem o 5º nível, avançar para o 5º nível automaticamente ou ajustar os encontros em Omu para tornar as ameaças mais fáceis de serem superadas.

COMEÇANDO EM NÍVEIS ALTOS

Apesar de a aventura presumir que os personagens começam no 1º nível, você pode, ao invés disso, os deixar começarem no 5º nível ou no 9º nível.

COMEÇANDO NO 5º NÍVEL

Personagens de 5º nível ainda vão achar partes dos capítulos 1 e 2 desafiadoras. Se um encontro ficar muito fácil, você pode introduzir reforços para os inimigos. Mantenha as recompensas de EXP e avanço de nível até os personagens chegarem a Omu no capítulo 3.

COMEÇANDO NO 9º NÍVEL

Personagens do 9º nível vão passar com facilidade pelos capítulos 1 e 2, e isso não é um problema. Gaste menos tempo com encontros nas selvas e os leve direto para Omu o mais rápido possível. Uma vez que chegarem, continue a aventura normalmente. Personagens nesse nível ainda sentirão desafiados nos capítulos 3 e 4, particularmente se você jogar com os yuan-ti como adversários inteligentes. Segure o EXP e o avanço de nível até os personagens entrarem na Tumba dos Nove Deuses no capítulo 5.

COMEÇANDO A AVENTURA

O local padrão para início da aventura é a cidade de Portal de Baldur na Costa da Espada, no cenário de Reinos Esquecidos. Entretanto pode-se iniciar em qualquer grande cidade. Possibilidades de outros mundos de D&D incluem a Cidade Livre de Greyhawk em Oerth, a cidade de Specularum em Mystara, e a cidade de Sharn em Eberron.

Para começar a aventura, leia este texto introdutório para os jogadores:

Nos últimos dias, as conversas mais faladas nas ruas e tavernas são todas sobre a tão falada maldição da morte: uma doença devastadora que está afetando todos que alguma vez já foram ressuscitados dos mortos. As vítimas estão ficando cada vez mais magras e cada dia mais fracas, vagarosamente indo em direção a uma morte que uma vez elas negaram. Quando finalmente sucumbem, elas não podem ser ressuscitadas novamente, independentemente de terem recebido esse milagre uma vez no passado.

Templários e teólogos de magia divina não estão conseguindo explicar essa maldição que está afetando toda a região e possivelmente o mundo inteiro.

Nesse ponto, convide os jogadores a explicar porque os personagens estão juntos, há quanto tempo e o que eles tem feito. Se os personagens não se conhecem você pode fazê-los se encontrarem na residência de Syndra Silvane.

A MALDIÇÃO DE SYNDRA SILVANE

A benfeitora do grupo é uma aventureira aposentada chamada Syndra Silvane. Foi uma maga e mercadora de baixa reputação, ela tem magia para enviar o grupo na jornada para Chult e também tesouros para recompensa-los pela sua ajuda.

Quando você estiver pronto para os personagens encontrarem com Syndra, leia:

Vocês foram convidados para a casa de Syndra Silvane, uma aventureira aposentada e mercadora. Um atendente uniformizado leva vocês subindo por uma grande escadaria até o terceiro andar e os deixam em um quadro com paredes de madeira com uma lareira, cadeiras confortáveis e uma mesa pesada com barris e garrafas de vinho. As paredes escuras estão cheias de mapas e cartas de navegação marinha. Estantes, prateleiras e armários contêm centenas de mapas enrolados e cartas marinhas.

Uma pessoa está sentada em uma cadeira bem estofada perto do fogo. Vocês não conseguem identificar o gênero porque somente a cabeça dessa pessoa aparece de um cobertor enrolado e está com uma máscara prateada no rosto. Mesmo a voz seca e arranhada da pessoa não fornece pistas. “Sirvam-se com vinho e sentem-se amigos - eu espero que possa chamar vocês assim.”

A falante mascarada é Syndra Silvane. Ela é uma **arquimaga** humana Tethyriana, com essas mudanças:

- Syndra é leal e neutra e fala Comum, Anão, Élfico e Halfling.
- Os pontos de vida máximos de Syndra foram reduzidos para 79, devido à maldição da morte do Fomentador de Almas, e diminui em 1 a cada meia-noite. Se os pontos de vida máximos dela chegarem a 0, Syndra morre e não pode ser ressuscitada novamente até que a maldição da morte encerre (e se a alma dela não tiver sido devorada). Destruir o Fomentador de Almas é a única maneira de parar o desgaste e restaurar seus pontos de vida máximos.

INTERPRETANDO SYNDRA SILVANE

Syndra conta aos personagens sua história e faz seu pedido. Interprete o encontro, parafraseando as seguintes informações e respondendo na voz seca e violenta de Silvane às perguntas dos personagens:

- “Eu era uma aventureira anos atrás. Eu morri uma vez e fui erguida dos mortos. Fechei a porta para essa parte aventureira da minha vida.”
- “A maldição da morte que vocês têm ouvido falar me atingiu. Eu não sei quanto tempo eu durarei antes de perecer. Não há nada que clérigos possam fazer. Eles estão impossibilitados pelo que está acontecendo.”
- “Meus contatos nos Harpistas descobriram que a causa da maldição da morte é um artefato necromante chamado Fomentador de Almas. De acordo com suas fontes, o Fomentador de Almas está em algum lugar em Chult.”
- “Chult é uma península rodeada de montanhas cobertas com florestas tropicais. Enormes répteis, goblins selvagens, e um exército de mortos-vivos ronda suas selvas e ruínas. Mapear o lugar tem sido quase impossível, não se sabe nada sobre a atual geografia da região além de alguns quilômetros da costa.”

- “Trabalhei em dezenas de cartas marinhas, livros de registro e diários de exploradores, reuni tudo conhecido sobre o estado atual de Chult em um mapa. Vou fornecer para vocês se vocês realizarem minha missão.”
- “Quando vocês estiverem pronto para partir, vou me teletransportar para Porto Nyanzaru, a única grande comunidade em Chult. Estive lá várias vezes antes, então há pouca possibilidade de algo dar errado. Uma vez lá, vou ficar com um amigo chamado Wakanga O’tamu. Ele é um dos sete príncipes mercantes que governam a cidade.”

Syndra tem dúvidas sobre o envio de aventureiros inexperientes em uma missão tão perigosa, mas ela não pode perder qualquer chance. Ela não menciona que outros grupos mais experientes de aventureiros foram já foram enviados para Chult. Todos desapareceram e ela teme o pior. Na verdade, eles foram vítimas dos perigos de Chult ou cruzaram seus caminhos com Valindra Manto Sombrio, e nunca foram vistos ou ouvidos de novo. Se os personagens sugerirem para Syndra procurar um grupo mais experiente de aventureiros, ela responde de forma seca, “eu já tenho.”

TESOURO

Syndra promete a cada personagem um item mágico raro ou incomum, entregue após a conclusão bem sucedida de a sua missão. (No final da aventura, cada jogador pode Escolher um item apropriado, sujeito à sua aprovação). Syndra também espera que os personagens encontrem tesouros o suficiente em Chult para torná-los tão ricos quanto os reis.

Se os personagens pressionarem por dinheiro, Syndra dá a cada personagem 50 po para as despesas em Porto Nyanzaru.

MAPA DOS JOGADORES DE CHULT

Neste ponto, dê aos jogadores uma cópia do mapa incompleto de Chult de Syndra Silvane (veja o mapa em grande escala assim como folheto 1 no apêndice E). Syndra responde alegremente com ele perguntas ao melhor de suas habilidades, mas ela não sabe muito mais sobre Chult do que o que está no mapa. Ela conhece Porto Nyanzaru bem, mas não ao ponto de garantir aos personagens fornecimento de suprimentos.

TELETRANSPORTE PARA CHULT

Interessada em poupar tempo, a Syndra está preparada para usar a magia *teletransporte* para transportar ela e os heróis para Porto Nyanzaru. Se os personagens concordarem, não se preocupe em rolar o dado para determinar a precisão da magia. Syndra conhece bem a Zona Portuária da cidade o suficiente para chegar ao alvo. Ela escolhe uma localização ao ar livre perto das docas como seu destino. Quando os personagens chegarem a Porto Nyanzaru, vá para a seção “Chegada” no capítulo 1.

GANCHOS DE PERSONAGENS

O apêndice A apresenta dois novos antecedentes de personagem que os jogadores podem selecionar com o seu consentimento: o antropólogo e o arqueólogo. Além disso, o *Player’s Handbook* e o *Sword Coast Adventurer’s Guide* contêm vários antecedentes de personagens que podem ser bem utilizados para esta aventura. Se seus jogadores estão tendo problemas para elaborar os antecedentes, compartilhe estas ideias de ganchos de personagens com eles.



GANCHOS DE PERSONAGENS POR ANTECEDENTES SELECIONADOS

Antecedente	Referência	Ganho para Personagem
Acadêmico Recluso	<i>Sword Coast Adventurer's Guide</i>	Uma maldição terrível está varrendo Faerûn e uma comerciante enferma está reunindo aventureiros para uma missão ousada de destruir a fonte da maldição, que se encontra no interior das selvas de Chult. Sua experiência poderia ser útil e então você pediu para participar da expedição.
Acólito	<i>Player's Handbook</i>	Os templos são tomados por uma maldição mágica que está definhando as pessoas e também impedindo que os mortos sejam erguidos. Uma força expedicionária é dirigida a Chult para encontrar a origem da maldição, e você decidiu se juntar a ela.
Agente da Facção	<i>Sword Coast Adventurer's Guide</i>	Uma epidêmica maldição mágica ameaça devorar os corpos e almas de diversas vítimas. Os Harpistas descobriram que a sua fonte reside em algum lugar em Chult. Você se voluntariou para se juntar à expedição.
Antropólogo	Apêndice A	Uma maga-mercante chamada Syndra Silvine está morrendo, e ela te contrata para se juntar a uma expedição a Chult para encontrar uma cura. Syndra acredita que sua experiência será importante, e que você vai querer estudar a cultura local.
Arqueólogo	Apêndice A	Você descobriu que uma maga-mercante está planejando uma expedição importante para Chult - um lugar cheio de cidades perdidas que você está ansioso para explorar. Sua solicitação para participar da expedição foi aprovada.
Artista	<i>Player's Handbook</i>	Seu mecenas é uma aventureira e comerciante aposentada chamada Syndra Silvine. Uma maldição terrível a atingiu, e ela precisa de tua ajuda para encerrá-la. A missão o levará até Chult, uma terra distante e exótica onde você poderá ganhar renome.
Charlatão	<i>Player's Handbook</i>	Depois de alguns golpes bem sucedidos, você teve algum problema com autoridades locais e gangues criminosas. Você estava prestes a sumir quando você ouviu um rumor de que uma comerciante chamada Syndra Silvine oferece um bom salário para uma tarefa longe de casa.
Criminoso	<i>Player's Handbook</i>	As autoridades locais lhe concederão um perdão total dos seus crimes. Em troca, você deve se juntar a uma expedição para Chult e ajudar a colocar um fim na "maldição da morte" que afeta vários cidadãos importantes da cidade.
Forasteiro	<i>Player's Handbook</i>	Quando jovem você fugiu da sua pátria - Chult - ao arrumar lugar a bordo de um navio. Agora você está ansioso para voltar para casa. Uma comerciante local está montando uma expedição para Chult e você pediu para se juntar a ela.
Herdeiro	<i>Sword Coast Adventurer's Guide</i>	Uma horrível maldição ameaça reivindicar a vida de Syndra Silvine, uma ex-aventureira. Ela tem laços de sangue com sua família e você tem a obrigação de ajudá-la. Fazer outra coisa pode comprometer sua herança e seu futuro.
Herói do Povo	<i>Player's Handbook</i>	Você ganhou bastante reputação e chamou a atenção de uma mercadora e aventureira aposentada chamada Syndra Silvine. Ela quer que você explore Chult e descubra a fonte de uma maldição.
Mercenário Veterano	<i>Sword Coast Adventurer's Guide</i>	Uma comerciante e aventureira aposentada chamada Syndra Silvine precisa de guerreiros treinados para se juntarem a uma expedição a Chult. Você sempre quis visitar Porto Nyanzaru e ver as corridas de dinossauros. Eles dizem que as selvas estão cheias de riquezas e perigo - duas coisas que você anseia.
Nobre	<i>Player's Handbook</i>	Sua família deve um favor a uma comerciante chamada Syndra Silvine. Ela cobrou favor e pede por ajuda. A família está contando com você para cumprir sua promessa, e você tem rumores de que Syndra está planejando uma expedição.
Sábio	<i>Player's Handbook</i>	Uma maga chamada Syndra Silvine foi vítima da maldição mágica. Ela está montando uma expedição para Chult para acabar com a maldição e ela acredita que sua experiência será inestimável. Você está disposto a concordar.
Soldado	<i>Player's Handbook</i>	Seus superiores no exército indicaram você para uma importante expedição para Chult. O sucesso dessa missão é tão vital que eles te prometeram te fazer capitão se você ajudar no sucesso dessa expedição.

BEM VINDO A CHULT

Com exceção de alguns assentamentos costeiros, Chult é uma indomada região tropical selvagem: selvas densas e rios sinuosos rodeados de montanhas, vulcões e escarpas íngremes. Paredes de montanhas ao oeste, sul e leste protegem seu interior do mar e da vista dos marinheiros. Os rios são tão lentos que pode ser difícil determinar em que direção correm: se para cima ou para baixo. Os rios só atingem correnteza onde correm por gargantas íngremes.

Os locais de entrada mais seguros neste reino coberto por vegetação ("mais seguro" é um termo relativo neste contexto) estão no norte e no leste. A extensão que vai da Baía de Chult até Baía Segura oferece praias para embarcar a selva inexplorada. Ao longo de toda a costa, a Baía de Chult é o único local onde os viajantes podem encontrar uma civilização acolhedora. O resto da península é um viveiro para a reprodução de insetos sanguinários portadores de doenças, répteis monstruosos, pássaros carnívoros e bestas de todas as variedades, e mortos-vivos sanguinários. Quanto mais se afasta da costa, mais úmida, quente e inóspita se torna o terreno.

CLIMA

Chult é quente, úmida e chuvosa ao longo do ano. A temperatura sobe regularmente até 95 graus F (35 graus C) durante o dia e raramente cai abaixo de 70 graus F (20 graus C) mesmo durante a noite. Um dia sem chuva é raro, mas a chuva varia de uma névoa constante a aguaceiros torrenciais.

A visibilidade em chuvas fortes é limitada a 45 metros. Além dessa distância, apenas objetos grandes ou enormes podem ser distinguidos. O alcance de armas de projéteis é reduzido pela metade durante a chuva.

Nos dias que ocorrem chuvas fortes, há uma chance de 25 por cento de uma exaustiva e constante tempestade tropical ser acompanhada de trombas d'água, ventos intensos, raios, enormes ondas no mar e imensas ressacas ao longo da costa. Os guias que conhecem as condições em Chult recomendam descansar e permanecer acampado nesses dias. Viajar pelo rio é impossível (canoas são inundadas pelas ondas em 15 minutos de navegação). Se os personagens insistem em viajar a pé, cada personagem sofre 1 nível de exaustão automaticamente e deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá outro. Teste de habilidades para evitar se perder são feitos com desvantagem nos dias de tempestade.

RAÇAS DE CHULT

Membros de todas as raças e nacionalidades de Faerûn podem ser encontrados em Porto Nyanzaru, mas poucos deles se distanciam mais de noventa metros além das muralhas da cidade. Os povos nativos devem ser divididos entre aqueles que são comumente conhecidos e aqueles cuja presença é lendária ou suspeita. O primeiro grupo consiste de Chultianos (humanos), aarakocra, Batiri (goblins), anões (incluindo anões albinos), pterapovo e tabaxi. Na segunda categoria, suspeita-se que os homens-tigre estejam presentes em pequenos números; exploradores e caçadores às vezes relatam ver grungs (povo-sapo) escondidos na selva; e rumores apontam que yuan-tis estão ressurgindo em áreas remotas.

Além desses residentes conhecidos e suspeitos, uma horda de gigantes do gelo chegou a Chult buscando o *Anel do Inverno* e uma expedição de Magos Vermelhos está caçando o Fomentador de Almass, mas a presença desses bandos ainda é desconhecida para a maioria da população.

Por fim, a selva profunda é infestada por esqueletos, zumbis, carniçais e outros tipos de mortos-vivos. Todos em Chult estão conscientes da presença deles.



CHULTIANOS



AARAKOCRA

CHULTIANOS

Chultianos são os humanos nativos de Chult. Eles têm pele escura, cabelos negros e uma rica cultura. Dispersados da selva por monstros e mortos-vivos, eles se refugiaram atrás dos fortes muros de Porto Nyanzaru, abriram mão de suas dinastias e se uniram para se tornar um grande polo mercantil no oceano sul, ansiosos por fazer negócios com quem visite suas perigosas terras. Alguns chultianos migraram para o norte e estabeleceram postos avançados em cidades distantes como Athkatla, Portal de Baldur, Calimporto, Memnon e Zazesspur.

As linhagens de reis e rainhas que uma vez exerciam influência política em Chult foram destruídas principalmente pelo tempo, guerra, calamidade e adversidades. Eles foram substituídos por príncipes mercantes chultianos que aprenderam a arte e o ofício de barganhar com negociantes de Amn e Tethyr e que agora utilizam suas riquezas para forjar alianças lucrativas e orientar o destino de seu reino fronteiriço.

Chultianos se vestem com roupas coloridas e leves, apropriadas para o clima tropical. Eles trocam ouro, pedras preciosas, joias, tecidos, especiarias, ervas raras, marfim, madeira, minério de metal não refinado

e outras mercadorias colhidas e saqueadas das selvas, vales e montanhas de Chult. Entre eles, todos os chultianos ainda falam seus próprios idiomas tribais (uma mistura de vogais exaladas e inaladas, consoantes e estalos de língua), mas qualquer pessoa que lida regularmente com estrangeiros também fala com fluência o Comum, muitas vezes com um sotaque pesado e característico.

Chultianos em Porto Nyanzaru raramente usam armaduras por causa do clima, mas os grandes e coloridos escudos feitos de pele de dinossauro enrijecida são onipresentes. Esses escudos são chamados de hlang e funcionam como escudos comuns. Em combate corpo a corpo, eles favorecem o tradicional yklwa (pronunciado YICK-ul-wah), uma arma curta, de lâmina larga, de uma mão e como uma lança. Para obter mais informações sobre o yklwa, consulte “Comprando um Item Especial.”

AARAKOCRAS

Tribos de aarakocras vivem nas montanhas e planaltos de Chult. Os líderes Aarakocras são dançarinos qualificados que usam suas danças para inspirar seus seguidores, além de conjurar magias.

Um aarakocra se esforça para defender a terra contra as forças do mal. Eles têm a fama de ajudar os exploradores que estão perdidos, doentes ou com outro problema, desde que esses exploradores não tenham a intenção de saquear os recursos naturais de Chult ou de explorar seus habitantes. Os aarakocra são inimigos naturais dos pterapovo e das gárgulas de Omu.

Uma tribo aarakocra reivindicou um remoto mosteiro chultano chamado Kir Sabal. A existência deste local é bem conhecida em Porto Nyanzaru porque as estruturas podem ser vistas do Rio Olung pelas clareiras ocasionais na selva ao longo da margem oriental. No entanto, pouco se sabe, além disso, porque as estruturas do penhasco são difíceis de alcançar a partir do solo. Os aarakocras acolhem os últimos descendentes da família real de Omu, que esperam algum dia restaurar o seu reinado.

NOMES CHULTIANOS

Você pode usar as seguintes listas para criar nomes para um PdM chultiano rapidamente. Alguns Chultianos adotam seus antigos nomes dinásticos como sobrenomes.

Nomes Masculinos: Atuar, Atumwa, Chiwa, Dengo, Emporo, Juma, Kundé, Kwalu, Losi, Mezoar, Mzolu, Olu, Osaw, Rindawan, Selu, Teron, Ugor, Vazul, Weshtek, Yapa

Nomes Femininos: Azuil, Bati, Chuil, Déla, Eki, Fipy, Isi, Joli, Katéla, Lorit, Mainu, Naboli, Nyali, Omoyala, Razira, Sana, Tefnek, U'lolo, Wadizi, Yuta, Zaidi, Zamisi

Nomes Dinásticos: Agolo, Atazi, Balaka, Bolélé, Dawa, Ekulu, Hakal, Imbogoro, Jaharwon, M'wenye, Natombe, Ngore, Oboko, O'tamu, Sahandi, Talro'a, Utugelu, Yudan, Zuberi

ANÕES

A maioria das fortalezas dos anões do escudo em Chult foi destruída pela intensa atividade vulcânica. Centenas de anões foram forçadas a fugir de seus corredores em desmoronamento apenas para serem abatidos e devorados por predadores da selva. Alguns chegaram a Porto Nyanzaru onde permanecem até hoje. Alguns desses sobreviventes são albinos (veja o apêndice D para mais informações).

BATIRIS (GOBLINS)

Chult é o lar de dezenas de tribos goblin, coletivamente independentes, conhecidas como Batiris. Uma tribo Batiri é governada por uma rainha (use as estatísticas de **chefe goblin**). Quando uma rainha morre, a luta continua até que uma nova rainha emerga vitoriosa e se proclama governante da tribo. Enquanto os Batiri têm muitos aspectos culturais e míticos que os tornam únicos, eles se comportam essencialmente como outros goblins; eles são supersticiosos, cruéis, desconfiados com forasteiros, rabugentos entre si e tão propensos a torturar e a comer outros humanoides como são para barganhar com eles. Eles não são apenas sádicos, mas altamente criativos em suas torturas. Por exemplo, eles gostam de amarrar os inimigos às árvores, lambuzando-os com mel e deixando-os para serem devorados por insetos ao longo de vários dias, se um predador maior não acabar com eles primeiro.

Máscaras de Guerra. Guerreiros Batiris usam em combate enormes máscaras de guerra feitas de madeira. Cada goblin pinta e decora sua própria máscara para que pareça tão temível quanto possível. Além de intimidar inimigos, essas máscaras tem o mesmo propósito para os Batiri como brasões para os nobres cavaleiros de Faerûn. Guerreiros Batiri de tribos adversárias podem não conhecer o nome de um inimigo, mas eles conhecerão o Crocodilo Rosnante ou o Macaco Espigado.

Pilha de Batalha. Os guerreiros Batiri às vezes andam nos ombros uns dos outros em batalha, numa formação conhecida como pilha de batalha. Estes podem ter até nove goblins de altura. Cada goblin tem seus pontos de vida individualmente, mas a pilha se move e faz testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência como uma criatura. Somente o goblin no topo da pilha pode atacar, e somente o goblin na parte inferior pode se mover (todos os goblins empilhados em seus ombros se movem com ele). O goblin no topo faz todos os testes de habilidade e resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma para a pilha. O goblin na parte inferior faz todos os testes de habilidade e existência de Força, Destreza e Constituição para a pilha. Uma pilha de batalha não pode saltar, mas pode agarrar ou empurrar outra criatura, saltar em cipós e usar as ações Disparar, Desengajar, Esquivar e Esconder. A pilha tem vantagem em ataques corpo-a-corpo devido ao efeito cumulado de “táticas de matilha”; todos os goblins apontam lanças para o inimigo, mesmo que apenas um possa bater.

Quando um goblin da pilha chega a 0 pontos de vida, ele cai da pilha. Se a pilha tiver sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10, ela permanece intacta (embora com um goblin a menos). Em uma falha, a pilha desmorona e todos os goblins caem em um espaço de 1,5 metros quadrados.

Para formar uma nova pilha de batalha, um goblin deve usar sua ação para escalar nos ombros de outro goblin a menos de cinco metros do mesmo. Outros goblins podem se juntar a uma pilha de batalha



PILHA DE BATALHA BATIRI

existente da mesma maneira. Um goblin pode usar sua ação para se retirar de uma pilha de batalha, saltando em um espaço desocupado dentro de 1,5 metros da parte inferior da pilha.

Os Batiris inventaram as pilhas de batalha como uma forma de combater criaturas muito maiores do que elas, bem como uma maneira de alcançar os inimigos nas árvores. A formação da pilha de batalha tem o efeito adicional de tornar os insignificantes goblins mais altos e mais temíveis para seus inimigos maiores. As pilhas de batalha não são eficazes contra outras ameaças terrestres, já que todos, exceto o goblin de cima, desistem de seus ataques e mobilidade para fazerem parte da pilha.

GIGANTES DO GELO

Vinte gigantes de gelo chegaram a Chult em busca do *Anel do Inverno*. Seu navio está ancorado ao norte da entrada de Kitcher, e grupos de gigantes do gelo estão esquadrinhando a selva por sinais do anel e seu usuário, Artus Cimber. Uma gigante do gelo, chamado Drufi, lidera a caçada. Até agora os gigantes do gelo passaram despercebidos quanto a seus negócios, mas

é apenas uma questão de tempo antes de encontrarem uma patrulha flamejante do Forte Beluarian. Os gigantes do gelo odeiam Chult e seu clima, mas eles não vão desistir da busca pelo anel, seja qual for o preço.

GRUNGS

Esses homens-sapo, predominantemente malignos, vivem em aldeias espalhadas por toda a selva. Eles constroem suas estruturas primitivas de lama, cipós e vime, e ficam mais confortáveis nas árvores do que no chão. Eles alvejam inimigos com flechas envenenadas e pulam de galho em galho sem deixar nenhuma trilha.

Nem todos os grungs são maus. Alguns estão dispostos a ajudar os exploradores em troca de alimentos ou tesouros. Mal ou não, os grungs alertam os intrusos, pendurando os corpos de inimigos mortos nas árvores nas margens de seu território.

Alguns guias chultianos conhecem uma vila grung, a sul de Porto Nyanzaru, logo acima da cabeça do rio Tiryki (pronunciado tee-REE-kee). Para mais informações sobre esta aldeia, consulte “Dungrunglung”, página 58. O apêndice D contém informações adicionais sobre grungs.

HOMENS-TIGRE

Chultianos infectados com a licanthropia dos homens-tigre assombram a selva em pequenas famílias ou grupos. Todos em Porto Nyanzaru já ouviram esse rumor, mas nem todos acreditam nisso.

Homens-tigre orgulham-se de evitar os estrangeiros, incluindo os aventureiros, mas alguns são malignos e praticam um esporte de caça a intrusos que vêm saquear suas terras. Uma vez que os homens-tigre podem parecer humanos, eles se colocam facilmente como caçadores, guias, resgatadores ou exploradores chultianos para atrair presas. Esses guerreiros maldosos geralmente adoram Malar, o deus da caça. Outros continuam adorando qualquer divindade que reverenciavam antes de se tornarem um licanthropo.

DEUSES DE CHULT

Uma figura central na história de Chult é a divindade Ubtao, que há muito protegia a terra e a civilização chultiana. Mas Ubtao ficou furioso com a guerra interminável de seus adoradores e a crença de que ele sempre resolveria todos os problemas mundanos. Mais de um século atrás Ubtao simplesmente abandonou Chult, e sua influência não foi mais sentida ali desde aquele dia. Quando ele partiu, os chultianos sofreram um golpe espiritual paralisante, mas, eventualmente, as tribos desarmadas e guerreiras aprenderam a deixar de lado seus pequenos conflitos e se unir como um só povo. Até hoje, os dinossauros de Chult ainda são reverenciados como filhos sagrados de Ubtao por muitos chultianos, embora o próprio Ubtao já não seja popular.

Com Ubtao fora, os chultianos se voltaram para outras divindades, incluindo as que lhes foram apresentadas por missionários de civilizações distantes. Waukeen, uma deusa do comércio, é reverenciada por muitos comerciantes de Porto Nyanzaru. Outras divindades com santuários na cidade incluem Gond (deus do ofício), Savras (deus da adivinhação e do destino), Sune (deusa do amor e da beleza) e Tymora (deusa da boa sorte).

Além de divulgar a palavra de suas divindades, muitos missionários estrangeiros também exploraram os chultianos e suas terras atrás de lucro, o que levou a muitos conflitos. Os templos e santuários persistem, mas a maioria do clero é composta por chultianos. Os clérigos estrangeiros que professam de forma muito ativa não são bem-vindos em Porto Nyanzaru.

MORTOS-VIVOS

Mais de um século atrás, o senhor da guerra Ras Nsi levantou um exército morto-vivo para conquistar a cidade de Mezro. O exército consistia principalmente de chultianos mortos criados como zumbis e canibais transformados em carnicais. Ras Nsi e sua legião foram derrotados e levados de volta para a selva. Antes que Ras Nsi pudesse organizar outro ataque, Mezro mudou de plano, e Ras Nsi foi despojado de seus poderes divinos. Declarando-se um inimigo do mundo, ele se atirou sobre os yuan-ti. Os restos do exército de mortos-vivos de Ras Nsi se espalharam pela selva como uma praga, onde agora reivindicam centenas de quilômetros de terra selvagem como seu campo de caça. Para piorar as coisas, Acererak preencheu suas fileiras com horríveis criaturas mortas-vivas, como zumbis girallon e tiranossauros zumbis (ver apêndice D), principalmente para desencorajar os exploradores de chegarem muito perto de Omu. Conforme um atropal alimenta-se as almas dos mortos, ele cresce em poder. Eventualmente, ele se tornará poderoso o suficiente para controlar essas vorazes criaturas mortas-vivas. Até o momento, as hordas dos mortos-vivos de Chult não têm um líder.

PTERAPOVO (POVO CRUEL)

Esses reptilianos humanoides voadores malignos mergulham sobre presas distraídas, roubam o que podem e recuam para os seus altos covis para aproveitarem suas pilhagens. A velocidade e violência de suas incursões lhes valeu o apelido de “povo cruel” entre outras raças de Chult. Eles são inimigos naturais dos aarakocras. Veja mais informações do pterapovo no apêndice D.

TABAXIS

Tabaxis são felinos humanoides, originários do continente ocidental de Maztica. Alguns chultianos se referem a eles como “homens-gato” ou “homens-leopardo”. Grupos de tabaxis chegaram a Chult depois de fugir de traficantes de escravos. Eles são cultos e raramente malignos. Alguns trabalham como guias em Porto Nyanzaru. Outros entram na selva em pequenos grupos para caçar grungs e goblins para propósitos próprios.

Caçadores Tabaxis podem ser encontrados em qualquer lugar em Chult. Menestréis Tabaxis raramente são encontrados fora de Porto Nyanzaru. O Apêndice D inclui estatísticas para ambos. Um tabaxi também pode ser personagem de jogador (veja o *Volo's Guide to Monsters* para os traços raciais dos Tabaxi).

YUAN-TI

Depois de terem sido expulsos de sua antiga cidade (veja “Hisari”, página 65), os yuan-ti reivindicaram as ruínas de Omu como sua propriedade. Seus espiões em Porto Nyanzaru mantêm um olhar cauteloso sobre os príncipes mercantes, futuros caçadores de tesouros e aventureiros. Os personagens também podem encontrar de yuan-ti puro sangue, yuan-ti mestiços e os yuan-ti abominações, procurando na selva por assentamentos escondidos e tesouros perdidos.

Os yuan-ti de Omu acreditam que um portal selado está em algum lugar sob os Picos da Chama e que a sua abertura permitirá que Dendar, a Serpente Noturna, entre no mundo. O deus Ubtao se levantaria contra Dendar, mas com Ubtao fora do mundo, os yuan-ti acreditam que nada poderá parar a Serpente Noturna. Eles dedicaram um templo subterrâneo a esta víbora destruidora de mundos, e não estão muito longe de cumprir seu objetivo final.

Informações adicionais sobre yuan-tis podem ser encontradas no *Volo's Guide to Monsters*, bem como também no Apêndice D.

CAPÍTULO 1: PORTO NYANZARU



PORTO NYANZARU ABRAÇA O LITORAL NA extremidade sul da Baía de Chult. Nenhuma outra cidade existe em Chult, ao longo da costa ou em qualquer outro lugar, exceto em ruínas ou invadidas por criaturas monstruosas. Até recentemente, Porto Nyanzaru estava sob um firme controle de Amn, uma nação estrangeira. Nove anos atrás, Amn foi forçada a abandonar a cidade a um rico e poderoso consórcio de comerciantes chultianos apoiados pela Sociedade Ytepka (pronunciado yeh-TEP-kah) ou iriam se arriscar em um conflito sangrento que provavelmente teria fazendo a cidade conquistar sua independência de qualquer forma. Sete comerciantes chultianos ascenderam como príncipes mercantes influentes, pessoas eminentes que sobem e descem a Costa da Espada com seus produtos exóticos.

Porto Nyanzaru é um bastião da civilização e do comércio em uma terra selvagem. A quantidade de negócios que se desenrola aqui e o dinheiro que passa por suas casas de câmbio causa inveja a qualquer comerciante de Portal de Baldur ou Águas Profundas. É também uma cidade colorida, melodiosa, cheia de aromas e vibrante de uma forma única. Além do comércio, as principais atrações são as corridas semanais de dinossauros

nas ruas. Os locais e os visitantes apostam principalmente nos resultados das corridas. A cidade também possui grandes bazares, mansões e templos gloriosos, circos e lutas de gladiadores.

Inimigos cercam Porto Nyanzaru por todos os lados. A selva perigosa se une a répteis ferozes e mortos-vivos assassinos, piratas perambulam pelo mar circundante, e a boca da baía é o lar de uma insaciável tartaruga-dragão.

Personagens que sondam os locais escutam rumores que podem ajudá-los a sobreviver aos perigos de Chult. Os personagens podem obter equipamentos e guias antes de sair da cidade. Syndra Silvane é muito fraca para acompanhá-los ou fornecer qualquer suporte adicional.

Se você estiver executando esta aventura em um cenário de D&D próprio, você pode colocar Porto Nyanzaru onde você achar melhor e mudar seu nome. Se você estiver usando outro cenário publicado de D&D, você pode dispensar totalmente Porto Nyanzaru e usar uma cidade costeira diferente como ponto de partida para a expedição do grupo pela selva. Exemplos de outros cenários incluem a cidade de Sasserine à beira da Selva de Amedio de Oerth, a cidade de Slagovich, perto da Costa Selvagem de Mystara, e a cidade de Grantempestade no continente de Xen'drik de Eberron.

CHEGADA

Syndra Silvane teletransporta-se com os personagens para Zona Portuária de Porto Nyanzaru, não muito longe do escritório do mestre do porto (área 13). Ler:

Vocês aparecem em uma cidade tropical sob o sol ardente. Os sons familiares de corda rangendo no porto, ondas quebrando, barris pesados rolando através de pedregulhos - misturam-se com vozes e gritos praguejando em uma linguagem desconhecida, cheia de cliques, inalações e palavras de canto que a fazem parecer quase musical. O aroma de especiarias desconhecidas e de frutas tropicais mistura-se com o cheiro de peixes, alcatrão e lona do lado do cais.

Além de tudo isso, Porto Nyanzaru é uma explosão de cores. Os edifícios são pintados em tons brilhantes de rosa azul, verde, laranja e salmão, ou suas paredes são adornadas com murais retratando répteis gigantes e heróis míticos. Cada construção exibe cestas e urnas de argila com flores coloridas ou está coberta de parreiras frondosas e floridas. Menestréis com roupas brilhantes adornadas com penas e conchas apresentam-se nas esquinas. Flâmulas e toldos multicoloridos balançam no alto das muralhas da cidade. Uma multidão de crianças vestidas com chapéus e capas corre passando por vocês, gritando assustadas quando um artista de rua fantasiado como um lagarto de dentes grandes pisoteia e ruge atrás delas. Toda a cidade parece estar agitada, suando, rindo, insultando e cantando.

Syndra recomenda que os personagens garantam os quartos para si mesmo no Lagarto Ruidoso (se eles estão procurando por animação) ou Casa de Repouso da Kaya (se quiserem uma boa noite de sono). Ambas as pousadas estão localizadas perto do Bazar Vermelho (área 18). Enquanto isso, Syndra dirige-se para a mansão do príncipe mercante Wakanga O'tamu. Lá ela pretende ficar durante o restante da aventura. Se os personagens expressarem interesse em acompanhá-la, ela ficará mais que feliz em apresentá-los a Wakanga (veja "Príncipes Mercantes", página 25).

Ao descrever o ambiente e os sons de Porto Nyanzaru, enfatize o calor, a umidade, os sons e os cheiros exóticos e outros aspectos únicos de Porto Nyanzaru. Algumas das suas características notáveis são descritas a seguir:

- Dinossauros Médios e Grandes são utilizado como animais de carga para transportar carrinhos de duas rodas, para levantar cargas pesadas em guindastes e reboques de barcos ao longo dos canais.
- Os dinossauros competem em corridas semanais nas ruas. Esses dinossauros de corrida pintados em cores vivas são rápidos, cruéis e quase fora do controle de seus cavalgantes.
- Flores, plantas verdes e videiras crescem em todos os lugares, parecendo surgir das próprias pedras dos edifícios. A profusão de vegetação precisa de tratamentos constantes para evitar que raízes e rebentos prejudiquem edifícios ou telhados.
- Os muros e as torres de defesa da cidade são cobertos com toldos coloridos para proteger os guardas da chuva e do sol.

- Todas as ruas dentro das muralhas da cidade são pavimentadas com pedregulhos ou quartzo, e eles têm calhas profundas com até 60 centímetros de largura. Os moradores de Porto Nyanzaru prestam pouca atenção a qualquer chuva que não seja um alagamento mais pesado.
- Menestréis Tabaxi vagueiam pelas ruas, apresentando-se para quem joga algumas moedas.
- Muros dividem a cidade em distritos, e as arcadas abertas acima das ruas são pintadas com murais de dinossauros, montanhas e heróis míticos.
- Edifícios antigos caindo aos pedaços e cobertos de videiras e líquenes indicam a idade da velha cidade.

Os pisos térreos da maioria dos edifícios são feitos de pedra coberta de estuque e têm pequenas janelas ao nível da rua para manter o calor amenizado. Os pisos superiores têm paredes de bambu ou palha com janelas enormes, sob largos leitos de palha ou de azulejos, para deixar a brisa entrar. Todos os edifícios estão ricamente decorados com tinta, hera e flores vivas. Alguns são pintados em padrões simétricos e geométricos de linhas retas e ângulos afiados, enquanto outros retratam animais, monstros, paisagens e heróis de forma estilizada, única de Chult. Onde o espaço o permite, os prédios tradicionalmente incluem um jardim ou cerca viva.

Toda a água da cidade vem da chuva, então cada edifício tem uma cisterna ou barril de madeira para pegar água que vem do telhado. Toda praça pública é construída em torno de uma fonte ou bacia de chuva. Com tanta água correndo para baixo, Chultianos também fazem um excelente uso de aparelhos mecânicos movidos à água. Muitos edifícios têm rodas d'água embutidas em suas cisternas. A água da chuva que corre através de bicos ou canais gira a roda, que bombeia água para as piscinas, faz rodar moinhos, alimenta foles, tornos ou serras, ou cumpre qualquer outra tarefa que poupe mão de obra ou que os engenheiros de Chult possam sonhar.

MISSÕES SECUNDÁRIAS

À medida que os personagens exploram Porto Nyanzaru, eles podem encontrar PdMs que precisam de sua ajuda. Dada a urgência de sua missão, os personagens podem ser relutantes em aceitar missões secundárias. Eles não têm obrigação de completá-las; no entanto, completar uma missão paralela pode levar a recompensas e descobertas inesperadas.

Introduza quantas dessas missões secundárias você desejar. Os PdMs que as desencadeiam podem ser encontrados em qualquer lugar dentro da cidade. Se você não consegue decidir qual missão secundária escolher, role um d10.

1. **Colete uma Dívida.** K'lahu (N humana Chultiana feminina **bandida**), uma apostadora profissional que faz lances na Corrida do Carrasco (veja a área 3), pede aos aventureiros que venham com ela enquanto ela cobra uma dívida. O pagamento é de 10 por cento do que é arrecadado da dívida de 500 po, que é devida por um homem chamado Taban (N humano Chultiano masculino **gladiador**). Taban se recusa a pagar qualquer coisa até que ele seja reduzido a 20 ou menos pontos de vida, aí ele oferece uma bolsa contendo dez gemas de 50 po. Envergonhado por sua derrota e ansioso para redimir-se, Taban oferece para se juntar ao grupo como um acompanhante, exigindo nenhum pagamento pela duração da aventura.

- 2. Crie uma Distração no Forte Beluariano.** Rokah (N humano Chultiano masculino **espião**) trabalha para o Zhentarim. Os Zhents acreditam que os piratas formaram uma aliança com os Punhos Flamejantes. Rokah tem ordens para se infiltrar em Forte Beluarian e encontrar provas para que o Zhentarim possa chantagear o comandante do forte. Ele pede aos aventureiros para que o escolte em segurança até o forte e que criem uma distração para que ele possa saquear os aposentos do comandante. Como recompensa, Rokah oferece cobrir o custo de uma carta de exploração (50 po), que os personagens quase certamente precisarão se quiserem evitar futuros confrontos com os Punhos Flamejantes. Rokah também se oferece para apresentar os personagens a dois guias nativos - um par de irmãos tabaxi chamados Névoa do Rio e Frasco de Vinho (veja “Encontrar um Guia”, página 33) e pagar as taxas dos guias.
- 3. Escolte um Sacerdote para Acampamento Vingança.** Undril Silvertusk (LB meia-orc feminina **sacerdote** de Torm com visão no escuro 18 metros) é uma representante da Ordem da Manopla e chegou recentemente em Porto Nyanzaru. Ela precisa entregar um maço de ordens de seus superiores para Comandante Niles Quebraosso no Acampamento Vingança. Undril foi levada a acreditar que ela poderia simplesmente comprar um cavalo na cidade e viajar para o acampamento, mas agora que ela tem ciência do terreno e das condições, isso claramente não é possível. Ela espera se juntar a qualquer expedição encaminhada pelo Rio Soshenstar. Undril está bastante ligada a seu camisão de malha, mas ela não é irracional quando questionada com bons argumentos para remover a armadura. Se os personagens ganharem o respeito de Undril, ela intercederá fortemente em seu nome se surgirem dificuldades com o Comandante Quebraosso (como é provável e discutido no capítulo 2).
- 4. Explore a Bacia de Aldani.** Inete (LB humana Chultiana feminina **acólita** de Savras) teve visões perturbadoras de magos vestidos de vermelho operando uma base secreta em algum lugar da Bacia de Aldani. O chefe de seu templo, Vô Zitembe, tem muitas outras para se preocupar, mas deu permissão para ela investigar. Inete gostaria de se juntar, por segurança, à expedição dos personagens, se os personagens se dirigem para ou através dessa região. Ela fornecerá seus próprios alimentos e suprimentos, e “doará” mais 100 po para as despesas da expedição. Ela insiste em parar no templo de Savras para reunir seus pertences e insiste que os personagens a acompanhem. Se forem, os personagens poderão conhecer o Vô Zitembe (veja área 7).
- 5. Encontre Artus Cimper.** Uma meio-elfa chamada **Xandala** (veja apêndice D) aborda os personagens e afirma ser a filha de Artus Cimper. Fingindo preocupação, ela pede aos personagens para ajudá-la a encontrá-lo. Artus não pode ser encontrado por meio de magia, mas Xandala ouviu que Artus deixou a cidade com um reptiliano que não fala e tem um cheiro estranho. Ambos foram vistos pela última vez em direção à selva. Xandala quer o *Anel do Inverno* de posse de Artus, mas ela não compartilha isso com os personagens. Verãosábio, o **pseudodragão** de estimação de Xandala, pensa que a busca do anel é muito perigosa, mas desistiu de tentar falar isso à sua dona. Personagens com alinhamento Bom podem virar Verãosábio contra Xandala, ou pelo

menos obter informações que possam usar para impedir o plano de Xandala ou para ajudar Artus.

- 6. Ajude um Tintureiro.** Omala (N humano Chultiano masculino **plebeu**) é um mestre colorista na tinturaria (área 23). Ele recentemente comprou algumas frutas de macaco dançante no mercado negro e as usou para fazer e vender tintas. Pouco tempo depois, ele recebeu uma ficha de ferro da Sociedade Ytepka - um aviso sombrio. Ele deseja reparar seu crime e procura uma audiência com Kwayothe, o príncipe mercante que controla a venda legal de frutas. Temendo por sua vida, Omala pede aos aventureiros para acompanhá-lo para Trono Dourado (veja a área 4), onde ele planeja implorar o perdão de Kwayothe. Ele não tem dinheiro para oferecer aos personagens como recompensa. Kwayothe está disposto a perdoar o lapso de bom senso de Omala, desde que os personagens concordem em matar um homem chamado Shago nos próximos 10 dias - sem perguntas - e não falar da ação para ninguém. Kwayothe diz-lhes que Shago trabalha como guia do Forte Beluarian. Se os personagens falharem nessa tarefa, Kwayothe condenará Omala à Corrida do Carrasco (veja área 3) por seu crime.
- 7. Ajude a Aliança dos Lordes.** Lerek Dashlynd (LN humano Illuskano masculino **espião**), um agente da Aliança dos Lordes, oferece a troca de um barco a vela por um mapa preciso de Chult que mostre a localização exata das ruínas de Nangalore e Orolunga. Lerek representa interesses de ricos água-profundenses, e a oferta é genuína. Se os personagens apresentarem tal mapa, Lerek tem um clérigo que conjura *augúrio* antes de concordar em adquiri-lo, para se certificar de que ele não está comprando nada falso. Uma vez que ele esteja convencido de que o mapa é genuíno, Lerek providencia para que o barco prometido chegue em 10 dias.
- 8. Caçar Piratas.** O chefe do porto, **Zindar** (veja área 13 e apêndice D), é um membro secreto da Sociedade Ytepka. Ele sabe que três capitães piratas estão atacando navios mercantes indo e vindo da Baía de Chult. Os navios piratas são chamados de Presa Draconica, Olho Esmeralda e Stirge. Zindar tem permissão dos príncipes mercantes para oferecer uma recompensa de 2.000 po por cada navio pirata que é capturado e trazido para o porto e um bônus de 500 po para a captura de cada capitão pirata.
- 9. Salvar um Homem Inocente.** Belym (LB humano Chultiano masculino **plebeu**) está perturbado porque seu marido, Draza (LB Chultiano masculino **plebeu**), foi sentenciado à Corrida do Carrasco por roubar. Belym afirma que seu marido foi vítima de identidade trocada e condenado, sem audiência ou julgamento adequado. Ele não conseguiu persuadir ninguém com autoridade de que Draza é inocente. Ele dará aos personagens 25 pp (todo seu dinheiro) se eles ajudarem Draza do lado de fora, para que ele sobreviva à corrida. Draza está prestes a ser jogado no poço com um par de velociraptors, então os personagens devem agir rapidamente. Tanto as autoridades quanto os apostadores têm uma visão vil da interferência.
- 10. Encontre Sabedoria em Orolunga.** Eshek (NB humano Chultiano masculino **acólito** de Savras) esbarra com os personagens na rua e sussurra: “Fale com a sábia guardiã de Orolunga, a leste de Mbala. Ela o guiará para o que você procura”. Então

ele desmaia inconsciente. Quando ele desperta momentos depois, Eshek não tem memória alguma das últimas 12 horas além de uma necessidade de encontrar pessoas que correspondem às descrições dos personagens. Ele está tão intrigado com o que aconteceram quanto os personagens, mas ele os ajudará o quanto ele pode. Ao menos ele sabe onde Mbala é de falar com porteiros que estiveram no Acampamento Vingança.

LOCALIZAÇÕES NA CIDADE

Demonstrado no mapa 1.1, Porto Nyanzaru é uma cidade com muros dentro de muros. A riqueza crescente levou os moradores mais ricos da cidade a aumentar as defesas contra os perigos da floresta e, possivelmente, contra os perigos vindos dos distritos mais pobres que estão fora da muralha principal. Os muros são impressionantes barreiras de pedras maciças. Assim como outras estruturas no Porto Nyanzaru, eles são decorados com figuras geométricas, animais ou glifos mitológicos coloridos.

A cidade é definida por quatro colinas íngremes. A colina mais ao ocidente, chamada de Colina do Templo porque é a casa do templo de Savras, é completamente murada desde o seu terreno mais baixo. Uma larga ponte de pedra cruza colunas em arco da Colina do Templo até a Colina do Trono, lugar do Trono Dourado. Uma segunda ponte conecta a Colina do Trono até as encostas do sul, local de várias vilas de príncipes mercantes. A leste do porto, o Salão de Ouro brilha no alto da colina mais alta da cidade, o Monte Sibasa, que é conectada por uma ponte a uma colina vizinha Ykhvazi (pronunciado yick-ul-WAHzee), lugar do Grande Coliseu. Ruas e terraços íngremes cercam cada colina.

Fora dos muros principais estão três favelas: a Velha Cidade no sudoeste onde muitos edifícios são remanescentes de construções piramidais mais antigas; Garganta Malar ao sul, aonde prédios se prendem as paredes de um cânion exuberante, coberto por pontes de cordas; e Ancoragem Tiryki no sudoeste aonde os exploradores e o povo do rio se reúnem.

Cerca de metade da população da cidade vive amontoadas fora dos muros, onde eles estão sempre expostos a ataques repentinos de carnívoros ou mortos-vivos. Uma brigada voluntária dos cidadãos vigia a aproximação do perigo. Quando os residentes dos distritos exteriores ouvem o longo assopro nos chifres

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Há muita coisa acontecendo no Porto Nyanzaru e você não precisará depender de encontros aleatórios para manter as coisas interessantes. Dito isto, se os seus jogadores parecerem inquietos, use os encontros aleatórios no apêndice B para apimentar as coisas enquanto eles coletam suprimentos para a expedição. A qualquer momento o grupo pode ir até Volothamp Geddarm (veja "Habitantes da Cidade", página 24). A familiaridade de Volo com o Porto Nyanzaru faz dele uma fonte segura de informações. Se o grupo não tiver um guia da região selvagem, ele aconselha os personagens a encontrarem um antes de entrarem na selva. Volo também pode sugerir que os personagens participem das corridas de dinossauros (veja "Atividades para Fazer", página 31).

Se os personagens visitam Wakanga O'tamu, ele lhes entrega o diário do mago em sua posse. Se o grupo ainda não tiver conseguido um guia no momento em que se encontrar com Wakanga, ele recomenda que os personagens arrumem um através de Jobal. Volo pode facilitar a apresentação. Para obter mais informações sobre guias e suas taxas, veja "Encontrando um Guia" página 33.

de alerta, dia ou noite, eles lutam pela segurança do Distrito Mercantil e do Distrito Comercial até que todos os sons parem.

CIDADE VELHA

Três antigos zigurates cobertos de trepadeiras elevam-se acima deste distrito em ruínas. Todo o distrito é uma sobreposição de estruturas de pedra antigas e decadentes (mas ainda ocupadas) intercaladas com novas cabanas e casas de bambu e palha.

A Cidade Velha é dirigida por "príncipes mendigos" em um paralelo zombeteiro aos príncipes mercantes da cidade propriamente dita. Eles não têm autoridade oficial, mas cada um deles está no topo de uma rede de dívidas, favores, informações incriminatórias, e força leal que lhes permite fazer as coisas com uma eficiência que os príncipes mercantes às vezes invejam. Ao contrário dos príncipes mercantes, cujas posições são baseadas no bem-estar que passa de geração em geração na mesma família, as identidades e até mesmo os números dos príncipes mendigos mudam continuamente.

A Cidade Velha é degradada, mas não é uma favela ou um refúgio para os ladrões. A maioria dos moradores são trabalhadores de classe baixa ou artesãos em dificuldades que não podem arcar com os aluguéis mais altos de casas dentro das muralhas da cidade.

1. PALÁCIOS DOS MENDIGOS

Os Palácios dos Mendigos são os dois maiores zigurates da Cidade Velha. Lojas e cortiços de bambu estão atolados nas várias filas dos zigurates em profusão selvagem. Os níveis superiores são mais limpos e menos lotados do que aqueles próximos ao nível da rua. Uma estreita ponte de madeira conecta os níveis superiores acima da apertada e barulhenta rua.

2. CORRIDAS DO EXECUTOR

A estrada que atravessa a Cidade Velha se divide em torno de um fosso retangular, revestido de pedras, com 4,5 metros de profundidade, 15 metros de largura e 60 metros de comprimento. Os moradores originais de Amnian construíram-no como uma arena para um jogo de futebol altamente competitivo, e ainda oferece entretenimento barato para os habitantes locais. Velociraptors (ver apêndice D), aves ou outros animais famintos (um alossauro juvenil é um prazer garantido para a multidão) são soltos no buraco, depois os criminosos condenados caem em uma extremidade. Qualquer criminoso que consiga sobreviver através do desafio dos carnívoros até o fundo do poço pode subir por cordas amarradas e ganhar sua liberdade, junto com a adulação da multidão. Espectadores se alinham nas paredes para esses espetáculos - incluindo representantes de todos os níveis da sociedade do Porto Nyanzaru, não apenas moradores da Cidade Velha. As apostas são feitas em quais os criminosos que vão sobreviver, que vão morrer, o quão longe os corredores vão chegar antes de uma besta derrubá-los, e quantas mortes cada animal vai acumular.

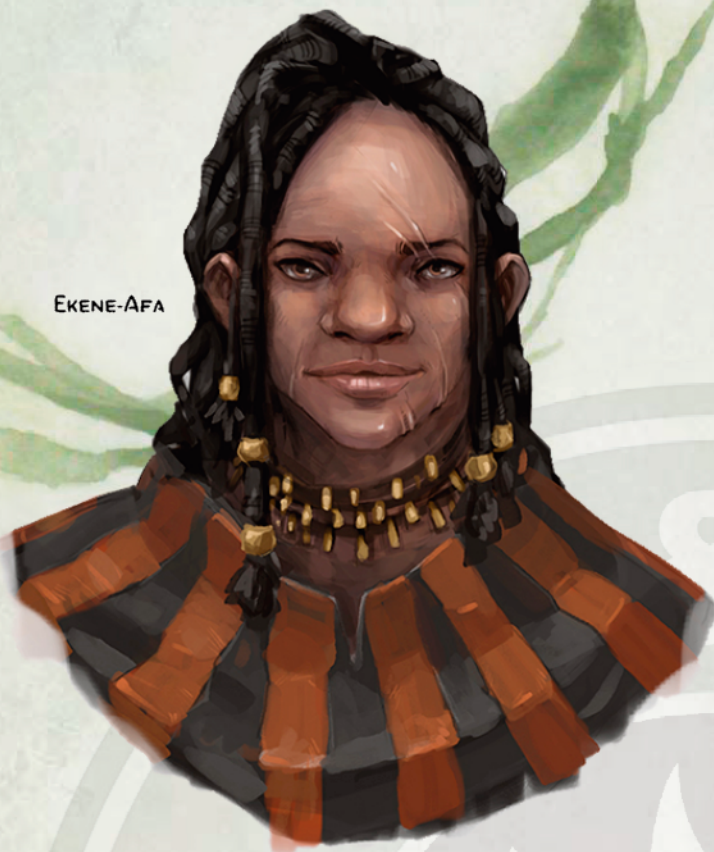
Um punhado de Chultianos tornaram-se celebridades sobrevivendo a múltiplas arrancadas através das Corridas do Executor. Tem sido dito que algumas pessoas continuam cometendo crimes apenas porque uma condenação é a única maneira de ser jogado no buraco, e a aposta é sempre mais alta com um infrator reincidente.

Ocasionalmente um animal consegue pular ou sair do buraco e correr furiosamente pela multidão aterrorizada. Momentos de tão alto risco



MAPA 1.1: PORTO NYANZARU

EKENE-AFA



proporcionam uma oportunidade perfeita para os espectadores serem heróis da cidade e ganhar favores dos príncipes mercantes.

3. POÇO DE REJEITOS

Um buraco enorme serve como lixão da cidade. Todo tipo de lixo é jogado, incluindo até cadáveres. É uma cicatriz apodrecida de lixo, água rançosa e vermes. Ratos, insetos e corvos são abundantes. Carniçais são vistos às vezes rondando o buraco em busca de cadáveres frescos.

Embora o nível de refugio na cova suba e desça, a cova nunca fica cheia. Isto é graças a um número desconhecido de **otyughs** vivendo no fundo e comendo o seu preenchimento diariamente. Eles estão contentes em permanecer no poço abundante, mas eles rapidamente atacam qualquer um descuidado ou infeliz o suficiente para escorregar na borda gordurosa e cair lá dentro.

DISTRITO MERCANTIL

A metade ocidental da cidade é chamada de Distrito Mercantil porque é o local do Grande Bazar e porque muitas das vilas dos príncipes mercantes estão lá. Em geral, esta é a seção de classe alta da cidade. A maioria dos comerciantes e negociadores da cidade vive e trabalha na Distrito Mercantil.

4. TRONO DOURADO

Este palácio serve como ponto de encontro dos príncipes mercantes do Porto Nyanzaru e é reconhecido como a sede do governo frouxo da cidade. Foi construída há décadas por um comerciante Amniano e é uma das estruturas mais opulentas da cidade, rivalizada apenas pelos grandes templos e pelas vilas dos príncipes mercantes. Uma guarda de honra de oito **gladiadores** Chultianos está sempre de plantão, para manter longe os vagabundos durante o dia e os ladrões durante a noite.

O Trono Dourado é o melhor lugar para conhecer qualquer um dos príncipes mercantes sem uma consulta. Eles raramente se encontram com visitantes que aparecem sem aviso prévio em suas casas. Durante o dia, cada príncipe comerciante tem 1 chance em 6 de estar no Trono Dourado, acompanhado por um séquito de auxiliares e guardas. Os personagens devem esperar 1d3 horas antes de receber uma audiência. Na verdade, os príncipes mercantes têm poucas responsabilidades diárias quando se trata de administrar Porto Nyanzaru, portanto, a menos que uma reunião seja realizada para discutir negócios na cidade, o atraso é apenas uma tática para ressaltar quem está no comando. Se os personagens tiverem notícias interessantes, eles provavelmente obterão uma audiência e receberão o máximo de tempo do comerciante que eles precisarem.

5. QUINTA DOS PRÍNCIPES MERCANTES

Cada príncipe comerciante tem uma quinta privada na cidade. Estas residências têm paredes lindamente rebocadas adornadas com murais brilhantes, pátios e arcadas enfeitadas com flores frescas, pátios de jardim abertos para o céu e enormes cisternas equipadas com rodas d'água para abastecer fontes, ventiladores e esculturas de parentesco.

Nenhum dos príncipes mercantes é capaz de encontrar personagens que aparecem sem serem anunciados em suas portas, a menos que os personagens fizeram algo digno de nota (como ganhar uma corrida de dinossauro, parar um carnívoro violento ou completar uma expedição que fez descobertas significativas). A exceção é Wakanga O'tamu, que acolhe todos os aventureiros que viajam na companhia de Syndra Silvane.

Para detalhes de uma quinta, consulte "Quintas do Príncipes Mercantes", página 27.

6. GRANDE BAZAR

O Grande Bazar, ou mercado, é um dos três corações pulsantes do Porto Nyanzaru - os outros são o mercado de joias e o Bazar Vermelho. Fiel ao seu nome, o Grande Bazar é o maior dos três.

Comerciantes de toda a Costa da Espada chegam a este mercado para comprar madeira, especiarias, remédios de plantas silvestres, crânios e garras de dinossauros, ferro, peles de tigre, marfim esculpido, batiri e trabalhos manuais, penas coloridas, frutas tropicais, macacos, carne de plesiosauro e todas as outras riquezas de Chult. Os negócios começam antes que o sol nasça, e o trato não para até que a escuridão esteja bem na cidade. É um circo barulhento, apressado e rico em aromas. Os guardas são numerosos, mas menos numerosos que os ouriços e batedores de carteira. Artistas de rua e menestréis de tabaxi aumentam a cacofonia. Os toldos coloridos protegem o mercado do sol e da chuva, mas também prendem o calor e os cheiros.

Tudo listado no capítulo 5 do *Player's Handbook* pode ser comprado no Grande Bazar. Itens incomuns podem não estar disponíveis (elefantes não são encontrados em Chult, por exemplo), mas um comerciante pode sempre ser contratado, o que trará um item para o pedido, pelo preço apropriado.

7. TEMPLO DE SAVRAS

Savras é uma divindade de magos, adivinhos, videntes e aqueles que falam a verdade, não importando se os ouvintes quiser ouvi-la. Seu símbolo é um olho monstruoso, ou uma bola de cristal preenchida com olhos. O templo de Savras é um dos edifícios mais antigos e grandiosos da cidade. O teto de azulejos de

sua grande cúpula se assemelha a um olho sem piscar, olhando para o céu.

Uma divindade dedicada a revelar a verdade pode parecer despertar pouco interesse em uma cidade de mercadores, mas Savras foi amplamente adorado em Chult muito antes da Praga Mágica. Naqueles anos, o clero de Savras era valorizado porque eles podiam acompanhar as atividades dos inescrutáveis Yuan-Ti. O povo das cobras ainda se destaca como bicho-papão na imaginação dos Chultianos, mas hoje em dia o clero da série de Savras se dedica a assuntos mais mundanos: presságios em torno dos negócios, o cuidado com os recém-nascidos e os assuntos do coração.

O sacerdote chefe do templo é o Vô Zitembe (LB humano Chultiano masculino **sacerdote**). Quando os personagens encontram o padre pela primeira vez, ele está no meio de uma conversa acalorada com três membros do Zhentarim (NM humano Tethyriano masculino **assassino**) que estão procurando por Artus Cimber. Os Zhentarins vieram ao templo para ver se Zitembe pode conjurar uma magia para ajudar em sua busca. Embora os assassinos ofereçam pagamento na forma de um rubi de 500 po, Zitembe percebe suas más intenções e os afugenta. Os assassinos parecem hesitantes em partir sem satisfação, mas a chegada dos personagens muda suas mentes, e eles partem com caretas em seus rostos. A chegada oportuna dos personagens faz Zitembe predisposto a ajudá-los.

Se ele é abordado em busca de ajuda ou conselhos para rastrear o traficante de almas, a primeira reação de Zitembe é expressar descrença de que a maldição da morte tenha algo a ver com Chult. Se os personagens fizerem um argumento convincente ou fizerem uma doação para a igreja de pelo menos 25 po, Zitembe concorda em “consultar os guias”. Esse ritual leva 24 horas, durante as quais Zitembe vê visões de “uma cidade de selva distante ao sul, cercada por penhascos e rastejando com cobras” e “um obelisco preto coberto de videiras”. Ele não ousou olhar mais fundo, mas pediu aos personagens que procurassem esta cidade e o obelisco.

8. TEMPLO DE GOND

O templo de Gond é uma pedra quadrada que se ergue atrás das docas reais. É popular entre os muitos artesãos, artesãos, ferreiros, escultores de marfim e engenheiros hidráulicos do Porto Nyanzaru. Onde a maioria desses templos tem uma forja como peça central, esta apresenta uma imensa fonte cujos jatos de água mudam continuamente para criar formas surpreendentes. Tudo é feito com bicos e válvulas movendo-se em câmaras, impulsionados pela pressão da água abundante da cidade.

9. TEMPLO DE SUNE

Isolado no topo de uma formação rochosa no mar, o Templo de Sune é acessível apenas por uma ponte elevada a partir do Templo da Colina ou de barco. Degraus íngremes terminam no penhasco do porto do templo. Quando visto à distância, o teto do templo parece flutuar no ar - uma ilusão criada por espelhos que revestem as paredes externas. No interior, os visitantes fiéis e casuais de Sune podem participar de banhos públicos, receber aulas de maquiagem e pentear o cabelo e aprender a se vestir de uma maneira que se adapte ao corpo, à profissão e ao clima do indivíduo. Os recém-chegados ao templo devem fazer um teste de Carisma. Aqueles que têm 15 ou mais são bem-vindos como irmãos e irmãs de Sune; aqueles que têm pontuação igual ou superior a 10 recebem conselhos



IFAN TALRO'A

amigáveis sobre como melhorar sua apresentação; e aqueles que pontuam 9 ou menos são recebidos com olhar triste e simpático e cercados por uma multidão de devotos mimados.

10. MERCADO DE JÓIAS

O mercado de jóias é intencionalmente denominado como uma miniatura, uma versão mais exclusiva do Grande Bazar. Seu principal negócio é a compra e venda de jóias que são extraídas das minas de Chult, mas muitos outros itens raros de luxo também são comercializados aqui. Este mercado é amplamente seguro contra batedores de carteira e ladrões, graças aos agentes de segurança contratados privadamente, patrulhando-os abertamente (guardas) e disfarçados (espões). Todos trabalham para o comerciante príncipe Zhanthi, que detém o monopólio do comércio de jóias no Porto Nyanzaru.

DISTRITO PORTUÁRIO

O Distrito Portuário de Porto Nyanzaru pode acomodar navios de todos os tamanhos. A parte leste fechada do porto é reservada para o uso dos príncipes mercantes, mas o restante das docas está disponível para uso por qualquer navio.

Se os personagens desejarem viajar pelo mar, eles podem reservar passagem no *Pégaso Atrevido* a um custo de 10 po por dia (para todo o grupo). Uma corveta de 18 metros construída para velocidade, ela tem um único mastro aonde tremula uma vela grande quadrangular mais duas velas triangulares, uma vela de popa e uma pequena vela de topo. Todas essas velas dão a ela uma velocidade máxima de 16 km/h em condições ideais.

O *Pégaso Atrevido* é capitaneado por Ortimay Veloz e Sombria (CB gnomo das rochas feminina **capitã dos bandidos** com visão no escuro a um alcance de 18 metros), que é ao mesmo tempo inteligente e calma. O primeiro imediato é Grig Ruddell (N humano Illuskano masculino **veterano**), um homem enorme cujo rosto está quase escondido por uma barba espessa com traços grisalhos. Além de gritar



JESSAMINE

ordens à tripulação e conversar em voz baixa com o capitão Ortimay, Ruddell mal fala. O remanescente da tripulação é composto por seis marinheiros (N masculinos e femininos **bandidos** de várias etnias).

Os personagens podem assumir que o principal negócio de Ortimay é contrabandear - e eles estariam corretos. No entanto, ela está feliz em levar os aventureiros onde quer que eles precisem ir. Ela sabe sobre a tartaruga dragão na Baía de Chult e espera que os personagens forneçam o tributo necessário. Ela também sabe que piratas rondam as águas ao redor de Chult, embora seu navio supere facilmente o deles.

Não há abrigos ou cabines permanentes no convés principal do *Pégaso Atrevido*. Uma lona pode ser ajustada na parte de trás do convés para sombra do sol tropical. Os marinheiros dormem no convés quando o tempo o permite. O convés inferior abriga a cabine do Capitão Ortimay e o porão de carga, que também serve para cozinhar, comer e dormir em condições ruins.

11. DOCAS REAIS

O termo “real” remonta à época em que Chult era governado por verdadeiros reis e rainhas em vez de mercadores. Agora, essas docas são reservadas para o uso exclusivo dos príncipes mercantes e dos diplomatas, dignitários e influentes comerciantes estrangeiros que os príncipes mercantes querem lisonjear com privilégio ou impressionar com a magnificência.

12. ESTÁTUA

A estátua no centro do porto representa um antigo rei Chultiano em pleno traje, resplandecente em uma tanga de pele de leopardo e um cocar de penas, conchas e dentes de tiranossauro; envolto em uma capa de pele de girallon e caudas de macaco; e empunhando o tradicional escudo oval e yklwa de Chult. Moradores chamam de Na N’buso, o Grande Rei.

A estátua não é tão antiga quanto o mítico rei que ela retrata. Foi erguido apenas cinco anos atrás, numa época em que o Porto Nyanzaru estava flexionando seu novo músculo mercantil, para impressionar estrangeiros a achar que Chult é uma terra independente com uma história gloriosa. Poucos são os que veem e não conseguem receber a mensagem.

13. ESCRITÓRIO DO MESTRE DO PORTO

Fora do escritório do mestre do porto há um quadro de avisos que fornece os nomes e o paradeiro de vários guias do deserto (veja “Encontrando um Guia”, página 33). O mestre do porto é um meio-dragão de ouro chamado **Zindar** (veja o apêndice D). Ele raramente está neste edifício sólido e arejado, no entanto; passa a maior parte do tempo lidando com as centenas de disputas, engarrafamentos e outros pequenos problemas que surgem todos os dias em um cais movimentado. Zindar descobre que sua presença pessoal imponente faz com que os problemas sejam resolvidos mais rapidamente e mais para sua satisfação do que qualquer número de subordinados pode realizar. Os funcionários do escritório raramente sabem exatamente onde Zindar está a qualquer hora, mas as mensagens podem ser deixadas para ele; ele vai deixar uma resposta dentro de 1d6 horas.

Se os personagens se apresentam como aventureiros, Zindar oferece uma missão (veja “Missões Secundárias”, página 16).

14. FAROL

Uma chama queima sobre o farol dia e noite para guiar os navios pela escuridão, neblina e chuva até o porto. Vários pôs podem ser adicionados ao fogo para criar espessas colunas de fumaça colorida que podem ser vistas do Forte Beluariano e das minas ao longo da Baía de Chult.

15. FORTE NYANZARU

O forte contém um guincho para elevar e abaixar uma imensa corrente de ferro esticada entre o forte e o farol. Quando a corrente é levantada, nenhum navio pode entrar ou sair do porto. A cadeia não foi levantada contra atacantes em décadas, mas é usada ocasionalmente para impedir que um navio fuja do porto com criminosos ou contrabando a bordo. O forte também possui duas balistas que podem disparar pesadas setas ou latas de fogo de alquimista. Sua guarnição consiste de um **nobre** (o castelão), quatro **veteranos** (oficiais) e quarenta **guardas** leais aos príncipes mercantes.

16. ARMAZÉM DO DISTRITO

Bens de todo tipo embarcados para dentro ou fora do Porto Nyanzaru são armazenados nesses armazéns. Os canais são cortados entre as fileiras de armazéns, permitindo que os navios sejam rebocados por dinossauros atrelados diretamente ao armazém desejado para facilitar o carregamento e o descarregamento. Um navio grande pode facilmente bloquear um canal, portanto é necessária uma boa gestão de tráfego; essa é uma das responsabilidades do mestre de porto.

Como qualquer distrito de armazéns, este é um grande deserto à noite, tornando-se um bom lugar para reuniões secretas e outros danos.

17. DOCA SECA

Porto Nyanzaru não é famoso por construir navios, mas muitos navios que vêm aqui acabam precisando

de reparos no casco, especialmente aqueles que tiveram desentendimentos com tufões, piratas ou Aremag, a tartaruga dragão (veja “Baía de Chult”, página 52). É um trabalho fácil para os dinossauros arrastarem os navios para fora da água para dentro do dique seco, para que os buracos possam ser remendados e as cracas raspadas.

DISTRITO COMERCIAL

O Distrito Comercial é onde a maioria das lojas regulares de Porto Nyanzaru está localizada e onde a maioria de seus comerciantes, mercadores e outros residentes de classe média vivem e trabalham.

18. BAZAR VERMELHO

Ninguém sabe como o Bazar Vermelho ganhou esse nome. Uma história é que o título vem das imensas fatias de carne de dinossauro vendidas aqui e os baldes de sangue resultantes que mancham as calhas lavadas pela chuva, e essa provavelmente é uma explicação tão boa quanto qualquer outra.

Os moradores de Porto Nyanzaru fazem compras para suas necessidades diárias no Bazar Vermelho. Ao contrário do Grande Bazar, que lida fortemente com bens duráveis e artigos de luxo, o Bazar Vermelho atende às necessidades de todos os dias: carne produzida localmente, legumes, frutas tropicais, roupas tropicais leves, repelentes de insetos, coletores de chuva e outros utensílios domésticos. Os compradores e vendedores do Bazar Vermelho são predominantemente locais.

Pousadas. Duas pousadas notáveis estão localizadas perto do Bazar Vermelho. O Lagarto Trovejante atende a uma clientela estridente, e uma cama para a noite custa 5 pp. A Casa de Repouso da Kaya é muito mais quieta, mas uma cama para a noite custa 1 po. Os guias de região selvagem são conhecidos por frequentar ambos os estabelecimentos, procurando trabalho (veja “Encontrando um Guia”, página 33).

19. MERCADO DE PEIXES

Os frutos do mar são um alimento básico em Porto Nyanzaru, porque a captura de peixes é mais fácil e segura do que a caça aos dinossauros, e o peixe macio tem um gosto melhor do que um réptil duro. O mercado de peixe é um ótimo lugar para comprar as refeições do dia. Os preços são mais altos de manhã, quando a qualidade e a seleção também são melhores.

20. GRANDE COLISEU

Esta arena de pedra é o local dos jogos de gladiadores (geralmente não letais, mas acontecem acidentes), combates sangrentos com animais e espetaculares circos. Os melhores gladiadores se tornam celebridades e ganham fortunas. Estátuas dos maiores campeões da arena alinham-se no topo das muralhas do Grande Coliseu, incluindo um dos atuais príncipes mercantes da cidade. (Ekene-Afa ganhou fama e fortuna como uma gladiadora antes de se aposentar da arena para se tornar uma comerciante e política)

Eventos são realizados em maioria a tarde; apenas shows especiais são realizados após o pôr do sol, já que o coliseu depende de luz natural. Durante a semana, o projeto conta com partidas qualificatórias, combates de consolação e outros eventos menores. Grandes eventos, campeonatos e extravagâncias especiais acontecem em feriados. Esse show pode incluir uma batalha entre “heróis lendários” e “piratas” (todos retratados por gladiadores), um jogo sangrento colocando velociraptors contra tigres, ou até mesmo um torneio de magos lutando contra carniçais capturados, esqueletos ou zumbis.



JOBAL

21. SALÃO DE OURO

Essa magnífica estrutura é um templo para Waukeen, mas os moradores a chamam de “Salão de Ouro” por seu teto dourado e brilhante e pelo foco de Waukeen no comércio e na riqueza. O Monte Sibasa é o ponto mais alto da cidade, e quando o sol está brilhando, a luz que brilha no teto do templo pode ser vista a quilômetros de distância no mar. Alguns moradores da cidade juram que o teto está coberto de ouro puro polido, mas é apenas tinta. Uma larga ponte de pedra liga o Monte Sibasa ao Grande Coliseu na Colina Yklwazi.

O principal sacerdote de Waukeen em Porto Nyanzaru é Sibonseni, Madre da Prosperidade (LN Chultiana feminina **sacerdotisa**). Ela é uma das residentes mais influentes da cidade, depois dos príncipes mercantes, e desfruta de um tremendo apoio de todas as camadas da sociedade para o trabalho beneficente do templo e para seu apoio às melhorias cívicas. Na verdade, o templo é também um dos bancos mais ricos da cidade. Quando Madre Sibonseni viaja pelas ruas, ela percorre em uma elegante liteira acompanhada por bateristas, cantores, dançarinos e ajudantes do templo que distribuem punhados de moedas de cobre aos pobres. Desnecessário dizer que isso causa engarrafamentos, mas as pessoas da cidade a amam.

22. CASAS DE BANHO PÚBLICAS

Porto Nyanzaru é uma cidade muito limpa, graças à chuva de limpeza, e seus moradores também são minuciosos quanto à higiene. A maioria seria repelida pelo pensamento de um dia sem banho. Dezenas de pequenas casas de banho em toda a cidade funcionam como clubes privados, mas a casa de banhos pública está aberta a todos e é dirigida pelo sacerdócio de Sune (ver área 9). É ao mesmo tempo igualitária e elegante: mercadores abastados e trabalhadores das docas acotovelam-se nos banhos de azulejos e nos vestiários com chão de mármore. Não há custo, mas os banhistas são convidados a deixar uma doação para o templo de Sune condizente com sua posição na vida. Porque os Chultianos são justificadamente orgulhosos desta



KWAYOTHE

facilidade, mesmo os mais pobres tentam deixar pelo menos um pedaço de cobre na garra gigante na entrada. Muitos massagistas independentes e massagistas estão à disposição para massagear os músculos cansados; esses serviços custam 2d10 pp.

23. TINTURARIA

Em paralelo a limpeza, Chultianos adoram roupas coloridas. A tecelagem têxtil não é uma das indústrias nativas de Chult, porque a floresta não é adequada para cultivar algodão ou criar ovelhas. No entanto, a selva e o mar fornecem tudo o que é necessário para criar corantes vibrantes em um arco-íris de cores. Comerciantes importam tecidos leves, lisos, que são tingidos em cores vibrantes e os padrões na tintura funcionam antes de serem vendidos localmente ou exportados de volta para as regiões onde o pano foi originado. Alfaiates locais criam o tecido em camisas compridas, calças na altura do joelho, cangas e kilts preferidos em Porto Nyanzaru.

O penhasco abaixo da tinturaria e o mar ao seu redor estão perpetuamente contidos em laranja brilhante, azul, vermelho, verde e amarelo, dependendo de quais cores estão sendo despejadas das tinas naquele dia. As pessoas empregadas nos trabalhos de tingimento são facilmente reconhecidas na fortaleza, porque as mãos e os pés estão igualmente bem manchados.

GARGANTA DE MALAR

Esta região fora dos muros da cidade é o bairro de favelas de Porto Nyanzaru. Dois cumes cobertos de selva ladeiam uma ravina profunda. Edifícios desorganizados se agarram aos lados dos cumes, cada estrutura aparentemente construída sobre o teto da pessoa. Durante a chuva pesada, o escoamento escorre pelo desfiladeiro, através dos Ubtas's Jaws (o grande portão na muralha da cidade, de frente para a Garganta de

Malar), e pelas ruas pavimentadas até o porto, muitas vezes varrendo cestas desacompanhadas, animais mortos e até Chultianos desajeitados ou azarados.

Pontes de corda e bambu estão penduradas acima da ravina. Alguns deles têm 60 metros de comprimento ou mais e oscilam a trinta metros acima do solo, aterrorizando os fracos de coração. Sabe-se que ladrões habilidosos soltam ganchos em linhas finas das pontes e "pescam" as bolsas nos cintos das vítimas.

24. TEMPLO DE TYMORA

O templo de Tymora é construído como uma robusta fortaleza de pedra pesada. Não é uma estrutura elegante, mas os residentes confiam que é um refúgio seguro quando a água da enchente desce pela Garganta de Malar ou quando os alarmes soam e não há tempo para alcançar a segurança da cidade antes que os mortos-vivos subam a ravina. As pessoas que vivem na Garganta de Malar não se consideram particularmente sortudas, mas o pouco de sorte que têm, atribuem à presença da Senhora entre eles.

ANCORADOURO TIRYKI

Este distrito a leste da cidade é povoado por treinadores de animais e outros tipos grosseiros. Os contrabandistas preferem as docas não regulamentadas da ancoragem sobre as docas policiadas e inspecionadas do porto, apesar da escassez de trabalhadores das docas e guindastes movidos a feras para auxiliar no carregamento e descarregamento.

Ao contrário da Garganta de Malar e da Cidade Velha. O Ancoradouro Tiryki não possui templos fortificados ou antigos zigurates de pedra onde os moradores podem se abrigar contra mortos-vivos ou carnívoros. A maioria das pessoas corre para o Portão Tiryki quando o alarme soa e espera passar antes que ele esteja trancado à frente deles. Felizmente, os animais em seus currais são mais sensíveis a inimigos que se aproximam do que os humanos, então poucas criaturas são capazes de se infiltrar na área sem serem detectadas.

25. CURRAL DE DINOSSAUROS

A maioria das bestas de carga da cidade foi treinada aqui e elas estão confinadas à noite. Anquilossauros e tricerátops são os mais comuns nesse papel. Dinossauros treinados para corridas de rua também estão aqui. A maioria dos treinadores de Chult tem um bônus de +5 em testes utilizando a perícia Adestrar Animais, e eles trabalham com os mesmos animais dia após dia.

HABITANTES DA CIDADE

Os Chultianos compreendem dois terços da população de Porto Nyanzaru. Os habitantes remanescentes da cidade são estrangeiros, muitos dos quais são aproveitadores ou aventureiros que buscam saquear Chult de suas riquezas ou ajudar a proteger a cidade contra invasões de monstros.

VOLOTHAMP "VOLO" GEDDARM

Personagens podem encontrar Volo em qualquer lugar em Porto Nyanzaru. Para mais informações sobre ele, veja o apêndice D.

O lendário viajante do mundo está em Porto Nyanzaru para entregar cópias assinadas de seu novo livro, *Volo's Guide to Monsters*, aos príncipes mercantes (alguns dos quais ele conhece bem, e outros ele alega conhecer

bem) e promover seu mais recente trabalho. É mais provável que os personagens encontrem Volo em uma das pousadas ou tavernas da cidade, ou na vila de um príncipe mercantil.

Volo é uma fonte de informação, mas nem tudo o que ele diz é verdade, apesar de seus sinceros reconhecimentos de precisão. Ele não vai se aventurar fora de Porto Nyanzaru sob quaisquer circunstâncias.

Se os personagens comprarem uma cópia do livro do Volo (50 po por uma durável edição capa dura), eles podem colocá-lo em uso. Sempre que quiserem saber sobre um monstro em particular descrito no livro, dê-lhes dicas úteis do *Volo's Guide to Monsters*. Não forneça estatísticas de jogos, pois essas informações não estarão disponíveis no mundo. Se esta referência não estiver disponível, use as informações no apêndice D.

PRÍNCIPES MERCANTES

Sete príncipes mercantes governam Porto Nyanzaru, cada um com um voto igual em questões de estado. Todos são Chultianos. Sua única qualificação é que eles são as sete pessoas mais ricas da cidade. Sua sede de governo é o Trono Dourado, um antigo palácio régio de Amnian, com vista para a baía. Um príncipe mercante que se aposenta pode ceder a sua posição a um membro da família ou a alguém de imensa riqueza acordada pela maioria.

Os príncipes mercantes cercam-se de familiares leais e subordinados, mas também empregam mercenários estrangeiros, tanto como guardas da cidade quanto como guardas pessoais. As maiorias desses mercenários são dos Zhents, e onde se encontram os Zhentarim, também se podem encontrar espíões Harpistas.

Os príncipes mercantes têm monopólios específicos em todas as mercadorias vendidas na cidade. Personagens que precisam de equipamentos ou suprimentos devem lidar diretamente com esses indivíduos ou com seus consórcios indiretamente. A única alternativa é recorrer aos mercados negros da Garganta de Malar ou do Acoradouro Tiryki.

EKENE-AFA

Comercializa armas, escudos, equipamento de viagem, coletores de chuva, selas, vagões e canoas

Ekene-Afa (LB humana Chultiana feminina **gladiadora**) venceu numerosos combates de gladiadores na arena de Porto Nyanzaru antes de investir seus ganhos em seus primeiros acordos comerciais. Ela é uma lenda entre a ralé comum que cresceu assistindo suas batalhas. Seu marido, Kura, é um pintor e tem dois filhos adolescentes gêmeos chamados Soshen e Tiryk. Soshen é um guarda da cidade, e Tiryk é um popular jôquei de dinossauros. Ambos foram nomeados conforme ritos Chultianos.

Ekene-Afa vende armas não-mágicas e escudos de todos os tipos, mas a maior parte de seu inventário consiste em punhais de pedra, yklwas com hastes de madeira e pontas de obsidiana (ver “Comprando um Item Especial”, página 31) e escudos feitos com molduras de madeira e camadas de pele de réptil esticada sobre eles. Ekene-Afa paga a Wakanga O'tamu para colocar encantamentos permanentes em alguns desses itens, que ela vende nos preços listados na tabela Escudos e Armas Mágicas à Venda.



WAKANGA
O'TAMU

ESCUDOS E ARMAS MÁGICAS À VENDA

Item	Preços de Ekene-Afa
munção +1 (por peça)	50 po
escudo +1, madeira	450 po
adaga +1 ou yklwa +1 (ver página 32)	500 po

IFAN TALRO'A

Comercializa bestas e treinamento de bestas

Ifan Talro'a (NE humano Chultiano masculino **nobre**) é um homem ganancioso, coniventemente apoiado por influentes e perigosos amigos entre os Zhentarim. Ele tem ciúmes do poder mágico de Wakanga O'tamu e da reputação de Ekene-Afa na arena. Talro'a vende bestas que podem ser treinadas como montarias ou animais de estimação, incluindo dinossauros e macacos voadores. O yuan-ti de Omu secretamente paga a Talro'a para avisá-los se os caçadores de tesouros estiverem seguindo para o sul da selva profunda. Ele usa cobras voadoras como mensageiras. Talro'a não sabe ao certo se as mensagens chegam aos yuan-ti, mas ele acredita fortemente nisso.

Ifan não tem família nem relacionamentos íntimos. Ele é naturalmente desconfiado de todos.

Comprando Bestas. Ifan Talro'a emprega dezenas de comerciantes em todo o Porto Nyanzaru que não só servem como seus espíões, mas também vendem animais domesticados que podem ser usados como companheiros, montarias ou animais de carga. Serpentes voadoras treinadas como mensageiras são populares entre os Zhentarim, e Talro'a não as vende para mais ninguém.

A tabela Bestas à Venda lista as criaturas disponíveis para compra em Porto Nyanzaru. As estatísticas para o hadrossauro, o deinonico e o macaco voador aparecem no apêndice D. Veja o *Monster Manual* para todos os outros.



ZHANTHI

BESTAS À VENDA

Besta	Preço de Ifan
Macaco voador, lagarto gigante ou hadrossauro	100 po
Anquilossauro, deinonico ou cobra voadora	250 po
Tricerátops	500 po

JESSAMINE

Comercializa plantas, veneno e assassinato

Jessamine (N humana Chultiana feminina **assassina**, cujo ponto de vida máximo está reduzido para 58) não fala com frequência. Quando o conselho se encontra dividido sobre uma questão, no entanto, Jessamine geralmente lança o voto decisivo. A maior parte de seu corpo está escondida sob vestes ondulantes e bandagens pretas bem embrulhadas.

Jessamine comercializa plantas, ervas, veneno e assassinato sancionado. O assassinato é ilegal em Porto Nyanzaru, como em quase todos os lugares, mas Jessamine tem o monopólio das “sanções” - textos que permitem uma morte por métodos ordenados (geralmente veneno ou esfaqueamento com uma lâmina). Por uma taxa adicional, seus agentes realizarão o assassinato, com resultados garantidos. O veneno é sua especialidade e ela tem uma vasta coleção pessoal. Ela vende todos os venenos listados na tabela Venenos no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide*, a preços de mercado.

Doze anos atrás, Jessamine teve um breve, mas tórrido caso de amor com um capitão de mar Amniano. O “fruto” desse caso é uma tímida filha chamada Ymezra. Sob o olhar atento de Jessamine, os tutores estão ensinando a Ymezra as habilidades que ela precisa para dominar os negócios da família um dia.

Maldição de Jessamine. Antes de começar a trabalhar sozinha, Jessamine trabalhava como

assassina para um paxá Calishita. Ela morreu em uma missão, mas seu benfeitor pagou um preço considerável para ressuscitá-la dos mortos. Como resultado de sua desgraça anos atrás, Jessamine agora está sofrendo dos efeitos da maldição da morte do Fomentador de Almas. Ela cobre sua carne apodrecida com lenços e bandagens, e é predisposta a ajudar qualquer aventureiro que tente ativamente acabar com a maldição da morte.

JOBAL

Comercializa guias e vendedores

Jobal (NM humano Chultiano masculino **batedor**) fez uma fortuna como guia em áreas selvagens quando o grupo para a qual ele trabalhava descobriu um impressionante tesouro de ouro e joias Chultianas. Milagrosamente, apenas Jobal sobreviveu ao desafio dos ataques de mortos-vivos e dinossauros, retornando para Porto Nyanzaru em uma canoa repleta de tesouros. Não há dúvida de que ele levou uma vida de aventura; seu corpo carrega muitas cicatrizes de suas escapadas. Seu principal espião, confidente e consorte é Aazon Talieri (NB humano Tethyriano masculino **espião**). Jobal confia nele implicitamente, e a lealdade de Aazon é irrepreensível.

Contratando um Guia. Se os personagens visitarem Jobal em busca de um guia, ele recomenda que eles procurem um ou mais de seus guias em Porto Nyanzaru (veja “Encontrando um Guia”, página 33). Jobal atribui a Aazon a tarefa de escoltar os aventureiros para qualquer guia de interesse. Jobal não exige pagamento adiantado, já que todos os guias em Porto Nyanzaru são obrigados por lei a pagar-lhe um corte justo de seus ganhos.

Se os personagens seguirem o conselho de Jobal e acompanharem Aazon, dê-lhes cópias dos folhetos 2, 3, 4, 5, 6 e 8, (ver apêndice E), enquanto Aazon apresenta o grupo a vários guias da cidade.

KWAYOTHÉ

Comercializa fruta, vinho, cerveja, hidromel, óleo, perfume e repelente de insetos

Kwayothé (NM humana Chultiana feminina **sacerdotisa**, usando um anel de resistência [fogo]) é calma e contemplativa de uma forma que é vagamente ameaçadora. Ela adora o deus do fogo Kossuth e gosta de torturar os outros, particularmente se envolver fogo e brasas. Kwayothé tem dois consortes - uma **súcubo** chamada Ixis e um **incubo** chamado Indar. Esses demônios tomam as formas dos belos Chultianos.

Kwayothé cresceu nas ruas de Porto Nyanzaru, pobre e indigente. Ela despreza a nobreza e quer destruir todos os vestígios das famílias reais de Chultianos. Ela considera Zhanthi seu inimigo mortal e ficou impaciente esperando que a velha nobre morresse. Embora ela esconda bem o seu desprezo, Kwayothé está sempre se intrometendo nos assuntos comerciais e familiares de Zhanthi. Se Zhanthi está ciente da hostilidade de Kwayothé em relação a ela e sua família, ela optou por não demonstrá-la.

Kwayothé emprega comerciantes que fazem seus próprios tecidos e repelentes de insetos. Para obter mais informações sobre esses itens especiais, consulte “Comprando um Item Especial”, página 31.

WAKANGA O'TAMU

Comercializa magia e conhecimento

Wakanga O'tamu (LN humano Chultiano masculino **arcano**) é o único conjurador arcano entre os príncipes mercantes. Ele é um amigo de longa data de Syndra Silvane, e ele é uma espécie de almofadinha que é facilmente seduzido por mulheres inteligentes - ou talvez seja apenas uma imagem pública cuidadosamente construída. Desconhecido para seus pares, Wakanga é simpático aos Harpistas e permite que eles usem sua vila como uma casa segura.

Wakanga lida com erudição, informação, conhecimento perdido, poções e pergaminhos. Ele sabe da maldição da morte, mas pouco mais sobre isso. Se os personagens parecem empenhados em acabar com a maldição, ele os ajudará da melhor maneira possível, incluindo a venda de pequenos itens mágicos (veja a tabela Itens Mágicos à Venda). Wakanga tem o monopólio desses itens em Porto Nyanzaru, então os personagens pagam seus preços ou não pagam. Por mais que ele queira ajudar, é improvável que ele estenda o crédito; Todas as compras devem ser feitas em moedas, pedras preciosas ou joias.

ITEM MÁGICOS À VENDA

Item	Preço de Wakanga
Poção, comum	80 po
Poção, incomum	300 po
Pergaminho, 1º nível	100 po
Pergaminho, 2º nível	550 po

Diário do Arcano. Em sua coleção, Wakanga tem um diário de explorador esfarrapado e danificado pela água que foi trazido para fora da selva há 15 anos. Ele descreve as explorações de vários lugares em Chult, mas não em detalhes suficientes para localizá-los em um mapa. O autor não mencionado, no entanto, faz muitas menções ao seu único companheiro de viagem: um guardião de escudo chamado Vorn. Se os personagens fizerem amizade com Wakanga, ele lhes dará o diário e os mostrará no mapa de Syndra onde ele foi encontrado (ele indica com precisão o hexágono contendo o guardião; veja "Vorn" no capítulo 2 para mais informações). O diário contém um fragmento do amuleto de controle de Vern, mas não fornece pistas sobre o paradeiro atual do amuleto. Como recompensa por encontrar e recuperar o constructo e seu amuleto de controle, Wakanga oferece um livro de magias contendo quinze magias determinadas aleatoriamente (role um d6 para determinar o nível de cada magia).

ZHANTHI

Comercializa gemas, joias, roupas e armaduras

Zhanthi (NB humana Chultiana feminina **nobre**) possui o sangue real em suas veias e poucos têm coragem de contestar a sábia e velha comerciante. Ela é uma membra secreta da Sociedade Ytepka (veja "Facções e Seus Representantes", página 29), e ela forjou laços com os Zhentarim para que ela possa monitorar as atividades da organização.

Zhanthi comercializa gemas, joias, tecidos Chultianos coloridos. Seu filho, Shago, é um guia estacionado em Forte Beluarian. Shago envia relatórios regulares para sua mãe sobre o que está acontecendo no forte, mas ele não é seu espião mais confiável entre os Punhos Flamejantes.

Zhanthi é uma das poucas pessoas que tropeçou em evidências do acordo secreto de Liara Portyr com os piratas, mas ele mantém esse conhecimento para si mesmo por enquanto. Zindar, o capitão do porto meio-dragão, está procurando por aventureiros para se desfazer dos piratas, enquanto Zhanthi está colocando o dinheiro da recompensa.

QUINTAS DOS PRÍNCIPES MERCANTES

Cada príncipe mercante mantém uma pródiga quinta onde vivem e conduzem seus negócios pessoais. Estas arejadas e opulentas mansões incluem quartos de hóspedes para visitantes importantes e parceiros comerciais, e são protegidas por guardas bem treinados todo o tempo.

O mapa 1.2 fornece uma amostra da planta dos andares. Cada quinta é tanto uma residência palaciana tropical quanto uma fortaleza. As muralhas externas têm de 2,5 a 3,5 metros de altura e 60 centímetros de espessura; são cobertas com presas carnívoras, conchas espiraladas e vidros quebrados que brilham de forma colorida sob o sol, mas também desencorajam intrusos. Qualquer personagem que escalar sobre a muralha deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 10 ou receberá 2 (1d4) pontos de dano cortante dos objetos afiados.

Você pode customizar uma quinta atribuindo os seguintes temas decorativos para cada príncipe mercante:

- Armas ornamentadas, escudos e pinturas emolduradas são exibidos por toda a quinta de Ekene-Afa, assim como papagaios tagarelas em gaiolas douradas.
- Ifan Talro'a decora sua quinta e jardins com relíquias e vasos saqueados das ruínas Chultianas, e **cobras voadoras** coloridas arrastam-se e deslizam através dos corredores espaçosos.
- As muralhas e pilares na quinta de Jessamine são pintadas com serpentes coloridas, e os chafarizes decorativos de pedra, assim como as fontes, compartilham este tema ofídico.
- As paredes da quinta de Jobal são adornadas com cortinas de seda, tapeçarias e cabeças empalhadas de animais.
- A quinta de Kwayothé exala ótimos perfumes e taças de frutas frescas podem ser encontradas por toda parte. Lâmpadas a óleo e braseiros são mantidas sempre acesas em homenagem a Kossuth.
- A quinta de Wakanga é iluminada com magias de *chama contínua* e música suave (criada magicamente) toca em toda parte. As portas das áreas privadas têm magias de *tranca arcana* conjuradas sobre si e **espadas voadoras** estão montadas nas paredes prontas para atacar sob o comando de Wakanga. O ocasional tapete de chão ou tapete suspenso poder ser um **tapete sufocador** disfarçado.
- A quinta de Zhanthi é decorada com conjuntos de armaduras douradas e grandes vasos de plantas; crânios adornados dos ancestrais de Zhanthi descansam em nichos nas paredes.

ANDAR INFERIOR

Pinturas, estátuas, murais, afrescos, tapeçarias e lâmpadas a óleo destinadas a impressionar os hóspedes decoram esse andar.

1. ENTRADA

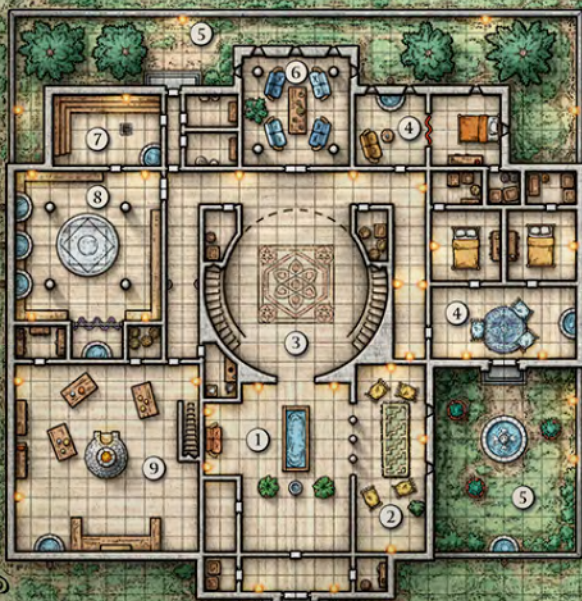
Este agradável e arejado pátio de azulejos tem uma fonte e plantas verdes. Visitantes podem se refrescar em um lavabo a esquerda da entrada antes de se encontrarem os moradores da quinta. O pórtico de entrada está sempre protegido por 1d4+1 **gladiadores** recrutados pela extensa família do príncipe mercador

MERCHANT PRINCE'S VILLA

1 square = 5 feet



LOWER LEVEL



UPPER LEVEL



MAPA 1.2: QUINTAS DOS PRÍNCIPES MERCANTES

ou escolhidos a dedo por sua lealdade e proezas de combate. Estes guardas estão sempre alerta contra trapaceiros e conjuradores tentando obter acesso à residência dos seus mestres, por isso eles têm vantagem em testes de perícias e resistências contra tentativas de distraí-los, enganá-los ou enfeitiçá-los.

O teto da entrada tem dois andares de altura. Em alguns lares ele pode ser aberto. Nesses casos, a fonte é afundada no chão e funciona como um dreno para a água da chuva.

2. SALA DE ESTAR

Esta é tanto uma área de espera quanto uma área de reunião para convidados que não são conhecidos pelo mestre da quinta e, portanto, ainda não têm acesso ao interior dos outros cômodos da casa. Colunas decorativas sustentam a porta arqueada da área 1. Tapetes e almofadas confortáveis estão organizados no chão. Pequenas janelas dão vista para o jardim, mas há seteiras para o caso dos visitantes não serem amigáveis como dizem ser.

3. GRANDE SALÃO

Um piso revestido magnificamente é flanqueado por duas amplas escadas que ascendem ao andar superior. As decorações estão de acordo com o gosto e especialização do príncipe mercador.

4. QUARTOS DE HÓSPEDE

A maior parte do lado direito da casa é dedicada à acomodação dos hóspedes. Três quartos com banheiros, mais duas salas de espera e acesso ao jardim, fazem esta parte ser muito mais luxuosa que uma estalagem típica.

5. JARDIM

Samambaias, palmeiras em vaso, orquídeas e outras flores tropicais são cultivadas no jardim que é aberto para o céu. Plantas Chultianas com propriedades ou aplicações úteis como veneno podem ser encontradas no jardim de um príncipe mercador que tenha inclinação para o herbalismo, tal como Jessamine. Consulte o apêndice C para exemplos de plantas raras.

6. SALA DE JANTAR

A mesa de jantar é muito baixa e fica somente a alguns centímetros do chão. As pessoas relaxam nas almofadas enquanto comem.

7. SAUNA

Além dos banhos diários, os Chultianos adoram relaxar nas saunas. O calor seco é uma mudança bem vinda em relação à umidade elevada de Chult. A maioria das saunas é aquecida com queimadores de carvão ou pedras quentes, mas nas casas dos príncipes mercadores, um **elemental do fogo** aprisionado fornece calor durante 24 horas e um servo ou escravo está sempre disponível para massagear músculos cansados.

8. SALA DE BANHO

A sala de banho é a base de uma mansão Chultiana, até mais que os quartos da família e a sala de jantar. A família relaxa aqui em momentos de privacidade, mas não é incomum um príncipe mercador realizar reuniões nesta sala com conselheiros confiáveis e negociantes próximos. Ser convidado para a sala de banho doméstica é considerado uma honra na sociedade Chultiana e tratar esse convidado com algo menor que a honra é um risco de ofender quem concedeu o convite.

9. COZINHA

A cozinha é grande, de teto alto e bem ventilado; caso contrário, o calor dos fogões a fariam, insuportavelmente quente. Escadas levam até a lavanderia (área 14).

ANDAR SUPERIOR

Os quartos nesse andar foram decorado visando o conforto. As obras de arte e outras decorações refletem o gosto do príncipe mercador ao qual a quinta pertence.

10. BIBLIOTECA

Chultianos são fãs de romance mítico e a cidade tem uma comunidade literária com muitos clubes de livros. Os mais bem sucedidos romancistas e dramaturgos do Porto Nyanzaru criam histórias sobre heróis lendários que vão atrás de suas amantes através do perigo inimaginável e as salvam de um destino pior que a morte – que mais frequentemente é ela estar sendo forçada a casar com alguém que não ama, do que passar pelo perigo de ser comida por um tiranossauro incrivelmente enorme, embora tiranossauros façam aparições regulares nesses tipos de contos.

Um personagem que passe algumas horas examinando minuciosamente estas obras de ficção e for bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15, encontrará livros úteis sobre a história Chultiana misturados a esses romances. Use isto como uma oportunidade de responder a algumas perguntas específicas feitas pelos jogadores. A biblioteca não revelará a localização de Omu, mas um livro que fale sobre as tradições pode mencionar a cidade e descrevê-la como ela era naquela época.

11. QUARTOS DA FAMÍLIA

Os filhos dos príncipes mercadores, esposas e outros membros próximos da família vivem nestes apartamentos. Eles são ricamente decorados com travesseiros e tapetes de pele de tigre.

12. SUÍTE PRINCIPAL

Uma brisa agradável sopra através de grandes janelas cobertas com treliça fazendo com que as plantas nos vasos se balancem suavemente. A cabeceira da cama principal é esculpida de forma fantástica com o tema dos negócios do comerciante. No cômodo conectado há um pequeno banheiro privado e um pequeno armário cheio de roupas caras, espelhos, pentes, entre outros apetrechos.

Tesouro. A suíte contém itens pessoais equivalentes a 2 rolagens na coluna “Gema ou Objetos de Arte” na tabela Pilha de Tesouro: Desafio 0-4 no *Dungeon Master’s Guide*. Se na sala houver gemas, há 50 por cento de chance de elas estarem trancadas em um baú de joias, necessitando, assim, de ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 15 para abrir.

13. SALA DOS GUARDAS

A sala dos guardas foi colocada intencionalmente entre os quartos da família e a suíte principal. Os guardas são responsáveis pela segurança da família no momento que eles estão mais vulneráveis – dormindo ou descansando em seus aposentos. Aqui sempre permanecem 1d4+1 **gladiadores** que são fanaticamente leais ao príncipe mercador e amplamente recompensados por tal devoção.

14. LAVANDERIA

Chultianos são tão metódicos a respeito das suas roupas quanto de seus corpos – algo que é quase essencial, dado o quão suam sob o clima de Porto Nyanzaru. As roupas são lavadas aqui todos os dias, depois penduradas em linha para facilitar a secagem no ar úmido.

15. QUARTO DE SERVIÇOS

Os aposentos dos funcionários estão isolados das áreas onde a família dorme por segurança. Não há nada de notável em relação a eles.

16. ARMADILHAS DE CHUVA

Todo cômodo na casa tem (no mínimo) uma pequena caixa d’água com água corrente vindo de um recipiente no teto, barris elevados ou de uma cisterna através de uma roda d’água.

FACÇÕES E SEUS REPRESENTANTES

O Porto Nyanzaru é o único centro civilizado em uma vasta península de grande riqueza. Muitas facções gostariam de pôr suas mãos nesta riqueza e todas elas têm agentes lutando pela influência na cidade ou vasculhando a selva em busca de oportunidades. Algumas delas podem ajudar os personagens e outras tentarão prejudicá-los.

ENCLAVE ESMERALDA

O Enclave da Esmeralda é uma ampla organização de especialistas em sobrevivência, que preservam a ordem natural erradicando ameaças não naturais. Eles lutam para evitar que a civilização e os ambientes selvagens se destruam.

LEIS E PUNIÇÕES

Os príncipes mercantes podem criar ou alterar leis por decreto conforme julgarem apropriado, e os juizes devem interpretar as leis livremente, mas com sabedoria. Tal sistema parece incentivar abusos e subornos, mas os tribunais Chultianos são surpreendentemente livres de corrupção.

A escravidão não é ilegal em Porto Nyanzaru, mas é desaprovada, e os príncipes mercantes não fazem negócios com escravagistas nem lhes concedem qualquer favor legal.

O assassinato é ilegal, mas “sanções” - permissões legais para matar alguém ou para fazer alguém ser assassinado - podem ser adquiridas com o príncipe mercante Jessamine. O preço depende da proeminência da vítima pretendida, a causa da sanção, e a riqueza do comprador. O preço mínimo possível é de 150 po; o máximo é ilimitado. A disponibilidade de sanções não significa que elas sejam comuns - é raro que mais de seis sejam vendidas em um ano. Isso tem menos a ver com o preço do que com o fato de que, se a notícia de quem seja o comprador da sanção se espalhar, nada pode impedir que os amigos da vítima sancionem o comprador original.

Apesar da sua grande ambição, o poder dos príncipes mercantes está totalmente contido na cidade. Para os outros lugares, Chult é governada pela lei vermelha de garras e dentes. Um indivíduo é tanto predador quanto presa, e o predador pode ser uma multidão de mortos-vivos, um alossauro voraz, um grupo de caça grung, piratas de Jahakan ou uma patrulha do Punho Flamejante.

Em Chult, o Enclave Esmeralda se ocupa principalmente em proteger os habitantes da ameaça dos mortos-vivos. Alguns guias em Porto Nyanzaru e no Forte Beluarian estão abertamente associados à facção, e alguns outros são membros secretos ou simpatizam com seus objetivos. A facção mantém vários postos avançados escondidos na selva. Eles servem como pontos de vigilância secretos e não funcionam como postos de combate.

Se os personagens se meterem em problemas na selva, o Enclave Esmeralda pode ser um potencial salvador.

PUNHO FLAMEJANTE

O Punho Flamejante é uma companhia de mercenários com sede em (e profundamente fiel a) Portal de Baldur. O Punho mantém uma fortaleza permanente em Chult, no Forte Beluarian. De lá, as patrulhas do Punho adentram a selva para “pacificar” o território e reivindicar tesouros perdidos. O Punho Flamejante já saqueou as ruínas de Mezro. Agora, os mercenários e seus investidores em Portal de Baldur desejam fazer exatamente o mesmo em Omu, mas eles não tiveram sorte em encontrar a cidade perdida. Os pesquisadores do Punho Flamejante estão convencidos de que a cidade fica a sul do Lago Luo, mas a leste dos Picos da Chama, no extremo oeste do Vale do Pavor. Devido à distância do Forte Beluarian, eles estão procurando por aventureiros para realizar uma exploração inicial dessa área e localizar aquilo que eles acreditam serem principalmente ruínas abandonadas.

A comandante do Forte Beluarian e membro mais alto do Punho Flamejante em Chult é Liara Portyr (veja apêndice D). Ela detém a patente de brasa (major) e tem autonomia completa em Chult, respondendo apenas ao Duque Ulder Ravengard de Portal de Baldur. Portyr designará felizmente alguns de seus mercenários para acompanhar os aventureiros pelo mar à Baía Segura ou até mesmo à Baía da Tartaruga-Mordedora - ambos são excelentes pontos de partida para qualquer incursão aos limites ocidentais do Vale do Pavor. Apenas seis patentes são reconhecidas no Punho Flamejante: punho (soldado raso), manopla (cabos), manipulador (sargento), chama (tenente), brasa (major) e marechal (general).

HARPISTAS

Os Harpistas são conjuradores e espiões que se opõem secretamente a qualquer abuso de poder sejam mágico ou de qualquer forma. Trabalhando sozinhos ou em pequenas células, eles coletam informações em toda Faerûn, analisam a dinâmica política de cada região ou reino, e usam o que descobrem para ajudar secretamente os fracos, os pobres e os oprimidos. Harpistas atuam abertamente apenas como último recurso.

Artus Cimber, um ex-membro dos Harpistas, está se escondendo em Chult. Ele possui um artefato chamado o *Anel do Inverno*, e outros Harpistas temem que o anel caia em mãos erradas. Para evitar isso, um punhado de espiões harpistas está vasculhando Porto Nyanzaru e Chult por pistas sobre o paradeiro de Artus - primariamente para proteger o anel, mas exatamente o que eles farão quando o encontrarem, é uma questão em aberto. Os esforços mágicos para localizar Artus têm sido inúteis, já que o *Anel do Inverno* protege a si mesmo e ao seu portador das magias de adivinhação e detectores de vidência.

ALIANÇA DOS LORDES

Várias cidades e assentamentos se uniram para formar a Aliança dos Lordes, uma coalizão que trabalha ativamente para eliminar ameaças à própria segurança e trazer prosperidade mútua. A coalizão é solta - alguns podem até chamá-la de frágil. Líderes da Aliança colocam seus próprios interesses acima das contrapartes de outras cidades, e seus agentes procuram honra e glória para si e para seus próprios lordes à custa dos membros menos poderosos.

Uma figura-chave na Aliança dos Lordes é o Grão-Duque Ulder Ravengard de Portal de Baldur, uma cidade com um interesse particular nos assuntos de Chult. A bandeira de Portal de Baldur dança sobre a fortaleza do Forte Beluarian, que é guarnecida pelos mercenários do Punho Flamejante, sob o comando da vassala de Ravengard, Liara Portyr. Se necessário for, Ravengard colocaria as prioridades de Portal de Baldur acima da Aliança dos Lordes.

Outras cidades da Aliança dos Lordes, como Águas Profundas e Inverno Velado, têm agentes em Porto Nyanzaru, onde buscam prejudicar as atividades das forças não aliadas, como Calimshan, Arnn e Tethyr, para expandir seu controle sobre os vastos recursos de Chult. A maioria desses agentes está aberta em relação a seus vínculos com a Aliança dos Lordes e se lançam como embaixadores de suas cidades, mas eles também empregam agentes disfarçados para minar os planos uns dos outros e realizar as tarefas menos agradáveis. A Aliança dos Lordes patrocina expedições de mapeamento à península, com o objetivo de encontrar mais tesouros ou minas que possam saquear.

ORDEM DA MANOPLA

Os membros da Ordem da Manopla juram proteger os outros das depredações de malfetores. Baseando sua fé em divindades de tendências boas, como Torm, Helm e Tyr, eles colocam a força de sua fé, seus corações e suas armas contra a vilania.

A Ordem empregou recursos consideráveis ajudando a combater a ameaça dos mortos-vivos em Chult. Sua base anterior, Acampamento Vingança, foi sobrepujada pelos mortos-vivos. A Ordem, intrépida, construiu uma nova fortificação ainda mais profunda na selva. Apelidada de Acampamento Vingança, ela passa agora por tempos difíceis. Seu comandante é um nobre lamentavelmente inválido, chamado Niles Quebraosso. Seus tenentes são mais propensos a compartilhar informações úteis ou oferecer auxílio, mas apenas se os personagens oferecem alguma forma de ajuda ao Acampamento Vingança em troca.

Todos os membros da Ordem da Manopla são incansavelmente corajosos, mas muitas de suas expedições caem por terra ou acabam em desastre absoluto quando confrontadas por condições que fogem ao seu treinamento e contradizem sua filosofia.

MAGOS VERMELHOS DE THAY

Os Magos Vermelhos estão em Chult para encontrar e roubar o Semeador de Almas para Szass Tam. Eles ocuparam o Coração de Ubtao e estão usando-o como base. Sua líder é Valindra Manto Sombrio. Ela permanece no Coração de Ubtao, enquanto seus lacaios Thayanos reviram as ruínas de Omu em busca de pistas sobre o paradeiro do Semeador de Almas. Para mais informações sobre Valindra, veja “Coração de Ubtao”, na página 53.

SOCIEDADE YTEPKA

A Sociedade Ytepka, também conhecida como a Sociedade Tricerátops, tem base em Porto Nyanzaru e dedica-se em impedir que qualquer indivíduo ou grupo abuse do poder ou perturbe a ordem social natural. Seus membros são principalmente Chultianos neutros. Em muitos aspectos, os objetivos da sociedade são semelhantes aos dos Harpistas.

A Sociedade Ytepka foi fundamental para libertar Porto Nyanzaru de potências estrangeiras e facilitar a ascensão dos sete príncipes mercantes. Seus membros agora trabalham incansavelmente para evitar que os Zhentarim e outras facções duvidosas assumam o governo ou ganhem influência indevida. Os Ytepkas também trabalham secretamente para eliminar a ameaça dos piratas, mas eles não conseguiram localizar a sua base ou rastrear seus espiões na cidade. Uma bela recompensa aguarda aqueles que conseguirem localizar definitivamente a base dos piratas ou capturar seus navios.

Atualmente, existem menos de cinquenta membros ativos da Sociedade Ytepka. Eles não denunciam sua adesão, mas se identificam usando um simples gesto de mão: uma mão esquerda levantada com o dedo indicador, dedo médio e terceiro dedo estendidos, representando os três chifres dos tricerátops.

Quando a sociedade julga que alguém danificou o tecido social de Chult ou está à beira de cometer um grande erro, eles entregam um aviso ao entregar anonimamente uma ficha de ferro com a semelhança de um tricerátops. Cabe ao indivíduo marcado descobrir o significado da ficha e tomar medidas para corrigir o comportamento ofensivo ou desfazer o dano feito. Se a pessoa ignora o aviso e persiste em ofender a sociedade, os Ytepkas garantem a permissão dos príncipes mercantes para aplicar um castigo conforme for apropriado, até e incluindo uma sanção (veja a caixa lateral “Leis e Punições” no início deste capítulo).

Infelizmente, por causa dos segredos da sociedade, muitas pessoas não entendem o significado dessas fichas de ferro, e há muita desinformação sobre os Ytepkas em Porto Nyanzaru. A Sociedade também não pega de volta as fichas entregues, assim, indivíduos inescrupulosos têm usado fichas velhas (ou mesmo falsas) para afastar concorrentes de disputas comerciais.

ZHENTARIM

O Zhentarim é uma inescrupulosa rede sombria que procura expandir sua influência e base de poder em toda Faerûn. Seus membros buscam riqueza e poder por quaisquer meios, embora a face pública da organização pareça muito mais benigna - os Zhentarim oferecem os melhores mercenários que o dinheiro pode comprar.

Os príncipes mercantes de Porto Nyanzaru contratam guardas Zhentarim para defender os muros da cidade e mercenários Zhentarim para proteger as operações de caça, extração de madeira e mineração na selva e nos contrafortes. A Rede Sombria tem usado esse amplo acesso à cidade para criar seus próprios campos de extração de madeira e operações de mineração. Ela também monta expedições de caça a tesouros. Além disso, os espiões da Rede Sombria souberam que Artus Cimber está em Chult, e montaram equipes para encontrar o ex-harpista e tomar o *Anel do Inverno* dele.

ATIVIDADES PARA FAZER

Porto Nyanzaru oferece uma grande variedade de distrações para visitantes, mas as seções seguintes descrevem quatro atividades que os personagens são propensos a se envolverem antes de saírem para explorar os confins mais sombrios de Chult.

- Comprando um item especial
- Corrida de dinossauros
- Encontrando um guia
- Coletando informação

COMPRANDO UM ITEM ESPECIAL

Os personagens podem facilmente encontrar a maior parte dos itens mundanos a venda em qualquer mercado de Porto Nyanzaru a preços padrões. Qualquer coisa necessária para se sobreviver na floresta é considerado um item mundano em Chult. A principal exceção é armadura pesada, que é rara em Chult e por causa disso demanda um alto preço: o triplo do preço que está no *Player's Handbook* para armaduras pesadas, ou o dobro se o personagem tiver sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 15 para barganhar o preço.

A única alternativa para comprar itens especiais pelos preços dos comerciantes é lidar com o mercado negro, que é altamente secreto em Porto Nyanzaru; os preços dos comerciantes reprimem duramente todos os concorrentes. Contatar um comerciante do mercado negro leva metade de um dia na Cidade Velha, na Garganta de Malar ou no Acoradouro Tiryki, e um teste bem-sucedido de Carisma (Enganação) CD 15, para fazer as perguntas certas às pessoas certas no momento certo. Para determinar o preço de um item no mercado negro, multiplique o preço normal do item (veja o *Player's Handbook* quando apropriado) por 1d4+2. Se uma quantidade atipicamente grande for solicitada, aumente o multiplicador de preço em 1.

Os seguintes itens especiais estão disponíveis para venda nos mercados Chultianos.

CANOA

Uma canoa pode ser comprada em Porto Nyanzaru por 50 po. Ela pode carregar até seis criaturas médias e tem uma velocidade máxima de 3,2 km/h.

De outro modo, ela é idêntica a um barco a remo (veja o capítulo 5 do *Dungeon Master's Guide*).



SÍMBOLO DE FERRO DA SOCIEDADE YTEPKA

A venda de canoas em Porto Nyanzaru é controlada pelo príncipe mercante Ekene-Afa.

REPELENTE DE INSETO

Repelente de inseto pode ser comprado em duas formas em Porto Nyanzaru: tabletes de incenso ou pomada gordurosa. O príncipe mercante Kwayothê controla a venda de ambos. Nenhum tipo de repelente protege dos insetos gigantes ou dos terríveis enxames descritos no apêndice A do *Monster Manual*.

Um tablete de incenso é vendido por 1 pp. Quando aceso, queima por 8 horas e repele insetos normais num raio de 6 metros a partir de seu centro.

Uma cabaça ou frasco, vendido por 1 po, contém uma quantidade para 20 aplicações de pomada sem cheiro. Uma aplicação protege seu usuário contra insetos normais por 24 horas. A pomada é a prova de água, então ela não é limpa pela chuva.

COLETOR DE CHUVA

Um coletor de chuva é uma simples engenhoca consistindo em uma lona de couro de 1,5 metros quadrado com uma moldura de madeira e pernas. Quando o couro é esticado sobre a moldura de madeira, ele forma uma bacia que pode capturar 7 litros de água potável por polegada de chuva e aguentar até 30 litros. A lona e a moldura de madeira são dobráveis para facilitar o transporte. Um coletor de chuva custa 1 po e pesa 2 quilos.

O príncipe mercante Ekene-Afa controla a venda de coletores de chuva em Porto Nyanzaru.

HIDROMEL

Hidromel é uma bebida fermentada cor de âmbar feita a partir do mel. É mais popular e comum em Chult do que cerveja. Uma caneca de hidromel custa 4 pc em Porto Nyanzaru ou 4 pc em Forte Beluarian. Um barril de 4 litros custa 2 pp na cidade ou 3 pp no forte.

A venda de hidromel é controlada pelo príncipe mercante Kwayothê.

YKLWA

Uma yklwa (pronuncia-se YICK-ul-wah) é uma simples arma branca que é a arma tradicional dos guerreiros Chultianos. Uma yklwa consiste em um eixo de madeira de 1 metro com uma lâmina de aço ou pedra de 20 centímetros. Custa 1 po e causa 1d8 de dano perfurante em um acerto. Apesar de ser uma arma que pode ser arremessada, a yklwa não é bem balanceada para arremessos (alcance 3/9 m).

O príncipe mercante Ekene-Afa controla a venda de yklwa em Porto Nyanzaru.

CORRIDA DE DINOSSAUROS

A cidade é famosa por suas corridas de rua semanais de dinossauros. Os dinossauros são pintados com símbolos coloridos e seus jôqueis tentam conduzi-los ao longo de um percurso que dá a volta no porto e nas quatro colinas da cidade. Espectadores raramente são feridos, mas é um esporte perigoso para os dinossauros e seus jôqueis.

Um típico dia de corrida tem três corridas: uma para animais de quatro patas, uma para animais de duas patas e uma dos “largados”. Muitos dos dinossauros envolvidos são jovens, já que versões adultas podem ser muito grandes e difíceis de serem controladas pelos jôqueis. Os dinossauros são amordaçados e tem suas garras e chifres partidos em todas as corridas, menos na dos desacorrentados.

A corrida para os dinossauros de quatro patas é dominada pelos jovens anquilossauros e triceratops, mas dimetrodotes também servem quando cavalgados por jôqueis pequenos. A corrida de duas patas é dominada por hadrossauros e deinonícos (novamente com jôqueis pequenos). Na corrida dos largados é possível ver jôqueis montados em todos os tipos de dinossauros, incluindo jovens alossauros e tiranossauros muito jovens.

APOSTANDO EM CORRIDAS DE DINOSSAUROS

Probabilidade	Rolagem	Ganha em	Pagamento	Exemplo de Corredor
7:1	d8	2-8	aposta ÷ 7	Grande Rosnador (jovem tiranossauro rex que agrada as multidões)
5:1	d6	2-6	aposta ÷ 5	Favorito de Ubtão (jovem triceratops em uma raia)
3:1	d4	2-4	aposta ÷ 3	Doce de Banana (um bem treinado hadrossauro)
2:1	d3	2-3	aposta ÷ 2	Triturador de Ossos (jovem e inquieto alossauro)
1:1	qualquer	exato	aposta	Grung Arrasador (jovem anquilossauro)
1:2	d3	1	aposta x 2	Cicatriz nas Costas (jovem tiranossauro rex em sua última corrida)
1:3	d4	1	aposta x 3	Menino Malcriado (allossauro com um treinador famoso)
1:5	d6	1	aposta x 5	Princesa da Floresta (deinoníco com um cavaleiro assustado)
1:7	d8	1	aposta x 7	Trovão da Montanha (dimetrodote velho)

CORRENDO COM DINOSSAUROS

Montaria	Deslocamento	CD Teste de Habilidade	CA	Pontos de Vida	Ataque	Dano	Constituição
Jovem alossauro	15/24	16*	13	30	+6	8 (1d10 + 3)	15 (+2)
Deinoníco	12/18	12*	13	26	+4	6 (1d8 + 2)	14 (+2)
Dimetrodote	9/15	8	12	19	+3	8 (2d6 + 1)	15 (+2)
Hadrossauro	12/15	10	11	19	+3	6 (1d10 + 1)	13 (+1)
Outro	12/18	12	12	24	+3	6 (1d8 + 2)	16 (+3)
Jovem triceratops	15/22,5	14	13	38	+5	6 (1d10 + 1)	15 (+2)
Jovem tiranossauro	15/30	18*	13	46	+6	9 (1d12 + 3)	17 (+3)

* Se um teste de Adestrar Animais feito com vantagem, devido aos cabrestos, falhar por 5 ou mais, o animal se estressa e fica fora da corrida.

APOSTANDO

Personagens podem apostar em corridas de dinossauros para ajudar a levantar fundos para uma expedição na floresta ou para ganhar algum dinheiro extra. Os corredores, as probabilidades disponíveis e as chances de vencer estão listados na tabela Apostando em Corridas de Dinossauros. Apostas podem variar de 1 pc a 500 po. Assim que as apostas estão estabelecidas, role um dado para cada aposta. Perder a aposta significa perder todo o dinheiro apostado. Ganhar significa ganhar um pagamento de acordo com o especificado na tabela. Apostas podem ser para uma vitória, colocação, apresentar ou fazer algo específico durante a corrida, (como atacar outro corredor ou arremessar seu jôquei), então muitas apostas podem ser ganhas durante uma única corrida.

Espera-se que os perdedores paguem em tempo hábil. Aqueles que não pagam ganham uma visita de um cobrador, acompanhado por Chultianos quebra-pernas (1d4+1 **rufiões** ou **gladiadores**, dependendo do nível e da reputação do apostador). Os agentes de apostas de Porto Nyanzaru nunca esquecem uma dívida; mesmo um ano longe em uma expedição na floresta não é tempo suficiente para apagar uma dívida de jogo não paga.

COMPETINDO

Personagens dos jogadores podem se envolver em uma corrida de dinossauros seja por seu próprio interesses seja por terem sido abordados por um time de corredores. Nesse caso, você terá que narrar a aventura. Isso pode ser um tanto divertido, especialmente se você deixar os jogadores que não estão diretamente envolvidos na corrida assumirem pelo menos alguns dos PdMs que estão competindo. Encoraje todos a competirem com vontade, mesmo se for do interesse do grupo que um dinossauro em específico ganhe.

Uma corrida acontece em uma pista de 90 metros; isso é um subjetivo, já que geralmente uma corrida envolve muito mais espaço. Em toda rodada, os cavaleiros fazem um teste de Sabedoria (Adestrar Animais); as CD para diferentes raças de dinossauros estão listadas na tabela Correndo com Dinossauros. A cada teste bem-sucedido, o primeiro número mostrado como velocidade do animal é adicionado na “contagem de corrida” do dinossauro. Se o teste falha a contagem não aumenta naquela rodada. Quando a contagem de um competidor alcança ou ultrapassa a marca de 90, aquele dinossauro cruzou a linha de chegada. Um competidor pode tentar correr com a maior velocidade listada chicoteando o animal furiosamente; nesse caso, o teste de Adestrar Animais é feito com vantagem, mas o dinossauro também deve fazer um teste bem-sucedido em Constituição CD 10 ao fim dessa rodada ou sua velocidade cai pela metade durante o resto da corrida.

A iniciativa não está envolvida. Os competidores podem fazer seus testes de Adestrar Animais em qualquer ordem ou todos ao mesmo tempo. Se dois ou mais dinossauros cruzarem a linha de chegada, na mesma rodada, aquele com a contagem maior vence. Se as contagens forem iguais, os competidores empataram. Se um evento termina em empate, é provável que ocorram brigas nos espaços de apostas.

No evento dos largados, os dinossauros podem atacar outros dinossauros se suas contagens estão apenas com 15 pontos de diferença entre si e o fim da rodada. Todas as estatísticas sobre o combate entre dinossauros estão listadas na tabela Correndo com Dinossauros. Se um dinossauro tem metade ou menos de seus pontos de vida iniciais, o competidor faz o teste de Adestrar Animais com desvantagem.

Para simplificar, competidores não podem atacar ou serem atacados, mas Mestres com algum traço

de crueldade podem flexibilizar essa regra. Apenas esteja ciente que se ataques entre competidores estão permitidos, é provável que o evento se transforme em uma luta de dinossauros ao invés de uma corrida. Criar um dinossauro de corrida é difícil e caro. A maior parte dos donos desses dinossauros não está disposta a perdê-los – especialmente os rápidos – em um banho de sangue semanal.

ENCONTRANDO UM GUIA

Guias podem ser encontrados em Porto Nyanzaru ou em Forte Beluarian. Todos os guias de Porto Nyanzaru devem ser registrados e servir sob os auspícios de Jobal, que toma para si uma parte dos ganhos e achados. Os Zhentarim também têm uma rede de contatos dentro do mercado negro na cidade que tem a disponibilidade de alguns guias. Jobal está ciente dessa rede e deixa perfeitamente claro que todos aqueles que não se registram com ele serão espancados, cegados ou decapitados.

Guias que trabalham para Jobal deixam suas informações de contato em quadros de mensagens do lado de fora de tavernas e pousadas ou no escritório do mestre do porto em Porto Nyanzaru.

Vários guias são descritos nessa seção. Alguns trabalharão de graça se os personagens concordarem em seguir algumas condições. De outro modo, os guias cobram 5 po por dia e o pagamento de 30 dias adiantados é o padrão, mesmo que esteja previsto que a expedição dure menos do que isso. Um teste de Carisma (Persuasão) CD 15 bem-sucedido abaixa o preço para 4 po por dia ou 3 po por dia se o resultado do teste exceder a CD por cinco ou mais. Os guias também podem renunciar a seus pagamentos em troca de uma parte do tesouro.

Você pode interpretar encontros preliminares e conversas com os guias ou simplesmente descrever todos os guias disponíveis para os jogadores e deixar que eles escolham. Para ajudar o grupo a escolher um guia, você pode dar aos personagens cópias dos folhetos 2 a 10 do apêndice E. Esses folhetos dão aos jogadores uma ideia das personalidades de cada guia. Você pode dar aos jogadores vários folhetos de uma vez ou entregar apenas aqueles referentes a guias que eles rastrearam.

AZAKA PRESA-TEMPORAL

Mulher-tigre (Porto Nyanzaru)

Quando os jogadores encontrarem Azaka, entregue a eles uma cópia do folheto 2 do apêndice E.

Azaka (NB humana Chultiana feminina **mulher-tigre**) trabalha fora de Porto Nyanzaru. Ela esconde sua licantropia dos personagens o máximo que pode e guiará os personagens de graça se eles concordarem em ajudá-la a recuperar um item que foi roubado pelo Pterapovo de Dedo-de-Fogo. Se questionada sobre o item roubado, Azaka apenas responde que é uma herança de família: uma máscara de madeira talhada de modo a se assemelhar à face de um tigre. É na verdade a *máscara da besta* (veja apêndice C).

Azaka percorreu a floresta em sua forma de tigre. Ela é familiarizada com Saja N'baza, a sábia e poderosa naga guardiã de Orolunga e, com prazer, levará os personagens até ela se eles estiverem em busca de orientação.

Azaka tem cerca de 1,8 metros e pesa 68 quilos. Ela não está disposta a deixar que o segredo de sua licantropia espalhe. Ela também tem medo de altura e não está disposta a se colocar em situações que a façam correr qualquer risco de cair de uma altura maior que 18 metros. As imunidades de Azaka contra danos não a protegem de danos relacionados a quedas.

EKU

Couatl disfarçado (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Eku, entregue a eles uma cópia do folheto 3 do apêndice E.

Eku é um **couatl** disfarçado na forma de uma mulher de meia-idade Chultiana. Ela é uma das poucas que sabe a localização de Omu, embora ela não conte esse fato. A couatl está procurando por aventureiros para ajudá-la a livrar a floresta do mal que a infesta. Ela irá trabalhar apenas com aventureiros de tendência Boa.

Enquanto está em sua forma humana, Eku está usando vestes azuis-clara e carrega uma bengala esculpida na forma de um couatl estilizado. Nessa forma, Eku tem cerca de 1,60 metros e pesa 50 quilos. Ela está em harmonia com os aarackocka de Kir Sabal e ela fez inúmeras jornadas para Nangalore para recuperar flores raras. Ela também está consciente das gárgulas malignas que guardam Omu, apesar dela nunca as ter encontrado, e também sabe sobre a naga guardiã de Orolunga, que tem habilidades proféticas lendárias. Se os personagens a contratarem como guia, mas não souberem para onde ir, ela recomenda que visitem a naga.

Eku tinha grande amor e respeito pelo povo de Mbala, que foram enganados e devorados por uma bruxa verde chamada Nanny Pu'pu. Eku recorda da bruxa como um dos maiores males em Chult. Se os personagens viajarem para perto Mbala e Eku estiver com eles, ela pede a ajuda deles para livrar o mundo de Nanny Pu'pu de uma vez por todas.

FAROUL E GONDOLO

Caçadores de recompensa atrapalhados (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Faroul e Gondolo, entregue a eles uma cópia do folheto 4 do apêndice E.

Faroul (NB humano Calishita masculino **batedor**) e Gondolo (CB halfling pés-leves masculino **batedor** com 13 pontos de vida) são dois almofadinhas em busca de sua sorte em Porto Nyanzaru. Mimado e pomposo, Faroul foi enviado para Porto Nyanzaru por seus pais, que disseram para ele fazer sua fortuna. Cheio de moedas e pronto para uma aventura, Faroul trouxe consigo seu amigo fanfarrão, Gondolo. Juntos, eles acreditaram que logo estariam vivendo uma boa vida em costas distantes. Dentro de poucos meses, eles

GUIAS COMO MEMBROS DO GRUPO

Um guia que é contratado pelo grupo torna-se um PdM parte desse grupo e recebe uma soma igual de experiência. Entretanto, o guia não sobe de nível como os personagens dos jogadores.

Você pode usar a regra opcional de lealdade apresentada no capítulo 4 do *Dungeon Master's Guide* para determinar a lealdade de um guia que não é seguidor de um mestre secreto. Guias desleais não arriscarão suas vidas para salvar os personagens dos jogadores e podem abandonar o grupo apenas para protegerem a si mesmo. Os guias aqui apresentados têm outros objetivos além de ajudarem os jogadores a sobreviverem. Ajudar os guias a cumprirem seus objetivos pessoais aumenta sua lealdade.

Um guia particularmente leal (valor de lealdade 10 ou mais) seguirá os personagens para lugares perigosos como Omu ou a Tumba dos Nove Deuses. Um guia pouco leal (valor de lealdade entre 1 e 9) provavelmente escolherá esperar os personagens do lado de fora do local ao invés de abandoná-los totalmente.

esbanjaram a fortuna de Faroul em corridas de dinossauros e estavam devendo para muitos agenciadores de apostas e príncipes mercantes. A única coisa que eles conseguiram de seus meses de devassidão foi um **tricerátops** de corrida flatulento chamado Zongo. Eles o compraram para as corridas, mas ele era desesperadamente lento; então eles o usam apenas como animal de carga.

Desesperado, Gondolo comprou um mapa do tesouro de um aventureiro atacado por uma febre e que precisava de dinheiro para comprar uma passagem de volta para Portão de Baldur. Miraculosamente, o mapa mostrava corretamente a localização dos Ossos de Needle. Essa infeliz dupla espera ser contratada por um grupo de aventureiros com uma divisão de tarefas iguais, então eles podem guiar o grupo para o que eles acreditam ser um tesouro escondido de um dragão fácil de ser recuperado.

Faroul tem cerca de 1,60 metros e pesa 80 quilos. Ele conta grandes histórias de bravura em batalha mas usa sua espada curta apenas em emergências.

Gondolo tem 1 metro e pesa apenas 36 quilos. Ele fantasia ser um poeta, pugilista e filósofo que vai inventar fatos importantes quando os de verdade acabarem. Ele tem um talento para escapar das garras do perigo e tem a comum sorte halfling.

HEW CORTA-PEDRA

Excêntrico anão matador de dragões (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Hew, entregue a eles uma cópia do folheto 5 do apêndice E.

Três anos atrás, Hew era parte de uma expedição anã buscando reabrir a Mina Coração de Dragão. A expedição encontrou Flama, a dragoa vermelha. Hew foi o único a escapar e só depois do dragão ter arrancado seu braço esquerdo. Hew deseja retornar a mina e matar o dragão, mas para isso ele precisa da ajuda de um grupo de corajosos aventureiros. Se os personagens o contratarem, Hew dirá ele que pode guia-los a qualquer lugar, mas os levará apenas até a Mina Coração de Dragão.

Ele é um anão escudo **furioso** com as seguintes mudanças:

- Ele é caótico neutro.
- Ele tem Sobrevivência +4.
- Ele tem resistência contra danos de veneno e faz testes de resistência a veneno com vantagem.
- Ele tem visão no escuro em um alcance de 18 metros.
- Ele carrega um machado de batalha, ao invés de um grande machado, que causa 7 (1d8+3) de dano cortante em um acerto. Hew não consegue usar o machado com as duas mãos, já que ele perdeu seu braço esquerdo.

MUSHARIB

Anão albino (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Musharib, entregue a eles uma cópia do folheto 6 do apêndice E.

Musharib (LB **anão albino** masculino **guerreiro espiritual**; veja apêndice D) serve de boa vontade como guia fora de Porto Nyanzaru, mas secretamente está buscando por um grupo de aventureiros com as habilidades e força certas para ajudá-lo a recuperar Hrakhamar – ou ao menos espiar seu tesouro e recuperar a Manopla de Moradin, uma relíquia anã. Se houver algum anão no grupo de jogadores, Musharib o focará e apelará para o amor pela raça anã para que esse personagem o ajude a recuperar a forja ancestral de seu clã. Em geral, ele dirige suas

respostas e perguntas para os anões do grupo, a não ser que não exista outra opção a não ser falar com os outros membros.

Musharib tem 1,30 metros e pesa 64 quilos. Ele usa um malho de madeira chamado Esmagacrânio. Sua armadura é decorada com ossos de dinossauros e é cortada e marcada por armas, garras e dentes.

QAWASHA E KUPALUÊ

Druida Chultiano e vegepigmeu (Forte Beluarian)

Quando os personagens encontrarem Qawasha e Kupaluê, entregue a eles uma cópia do folheto 7 do apêndice E.

Qawasha (NB Chultiano masculino **druida**) é um membro do Enclave Esmeralda com sede em Forte Beluarian. O druida viaja com um **vegepigmeu** chamado Kupaluê, uma palavra Chultiana que significa “erva andante”. Qawasha normalmente se refere ao seu companheiro apenas como Erva. Eles se comunicam entre si usando sua linguagem de sinais única. Veja Apêndice D para estatísticas de vegepigmeus.

Qawasha deseja livrar a floresta da ameaça mortaviva, então ele deliberadamente levará os aventureiros por regiões infestadas de mortos-vivos. Enquanto viaja pela floresta, Qawasha fala os nomes de flores e animais incomuns ao seu redor. O druida também tem uma aptidão para acampar em lugares onde chwingas (veja apêndice D) habitam e ele tem experiência em lidar com esses espíritos elementais.

Se os personagens contratarem Qawasha, ele recomenda que eles também comprem uma carta de exploração antes de deixar o Forte Beluarian. Qawasha testemunhou em primeira mão o tratamento que os Punho Flamejante deram a quem explora Chult sem a devida documentação.

Qawasha tem 1,60 metros e pesa cerca de 81 quilos. Erva tem 1 metro e pesa 13 quilos quando seco (22 quilos quando encharcado).

NÉVOA DO RIO E FRASCO DE VINHO

Irmãos tabaxi (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Névoa do Rio e Frasco de Vinho, entregue a eles uma cópia do folheto 8 do apêndice E.

Névoa do Rio e Frasco de Vinho (CB feminino e masculino **tabaxi caçadores**; veja apêndice D) são dois irmãos que tem uma aliança com os Zhentarim. Consequentemente, eles não pagam nenhuma taxa e não devem nenhuma fidelidade a nenhum príncipe mercante; eles mantêm seus negócios discretos, encontrando potenciais clientes na Garganta de Malar ou em casas sórdidas no Acoradouro Tiryki. Eles se referem a um e outro como Névoa e Frasco. Névoa tem cerca de 1,50 metros e pesa 45 quilos. Ela usa uma armadura de couro e um tapa-olho (ela perdeu seu olho direito em um acidente de infância envolvendo uma funda). Névoa é furtiva e se sente desconfortável em multidões, preferindo a floresta, que é onde se sente realmente em casa.

Frasco raramente fala, exceto para concordar com Névoa, geralmente repetindo as últimas palavras do enunciado de Névoa (com um ligeiro balbúcio) enquanto assente em concordância. Apesar de sua natureza lacônica, ele aprecia estar junto de pessoas e pode até mesmo ser considerado sociável para um tabaxi. Ele é alto e esguio (1,70 metros e 63 quilos).

Névoa e Frasco podem guiar os personagens para Dedo-de-Fogo e Dungrunlung. Eles também ouviram histórias de uma mulher em Mbala capaz de reanimar os mortos de forma que o cadáver recupere as habilidades e as memórias que ele tinha quando vivo.

Agentes Zhentarim em Porto Nyanzaru instruíram Névoa e Frasco para ficarem de olho em Artus Cimber. Se eles encontrarem Artus, os tabaxi tentarão aprender o máximo que puderem sobre ele. Da próxima vez que forem a Porto Nyanzaru, os tabaxi reportam o que viram e aprenderam para seus mestres Zhent, a não ser que sejam motivados a não falarem.

SALIDA

Espiã yuan-ti (Porto Nyanzaru)

Quando os personagens encontrarem Salida, entregue a eles uma cópia do folheto 9 do apêndice E.

Salida (NM **yuan-ti puro sangue** Chultiana feminina com Sobrevivência +5) se apresenta como uma guia em Porto Nyanzaru, mas ela realmente trabalha para Ras Nsi. Ela o mantém informado sobre as atividades de qualquer um que esteja se dirigindo ao sul em busca por Omu. Eles se comunicam através de *pedras de mensagem*. Salida mantém sua *pedra de mensagem* em uma bolsa e tenta se juntar à expedição dos personagens como guia, guerreira ou até mesmo como ajudante ou remadora.

Salida tem 1,60 metros e pesa 54 quilos. Ela está na forma de uma exploradora experiente. Sua roupa esconde suas manchas escamosas de pele que denunciam sua verdadeira identidade. Salida é especialista em criar insultos pitorescos e em inventar mentiras críveis para esconder suas verdadeiras intenções. Sua sagacidade faz dela uma companhia de viagem agradável – uma característica que ela usa ao máximo para poder se unir a expedição dos personagens.

SHAGO

Gladiador Chultiano (Forte Beluarian)

Quando os personagens encontrarem Shago, entregue a eles uma cópia do folheto 10 do apêndice E.

Shago (CB Chultiano masculino **gladiador** com Sobrevivência +7) é um Chultiano e o único filho de Zhanthi, um dos príncipes mercantes de Porto Nyanzaru. Ele trabalha fora do Forte Beluarian e, embora se apresente como um operador independente está ligado ao Punho Flamejante. Shago liderou muitas expedições pela floresta para os Punhos Flamejantes para derrotar os mortos-vivos, mesmo ele tendo grande medo de ser transformado em um zumbi ou um carniçal.

Apesar de seus medos, Shago sabe que os mortos-vivos devem ser derrotados. É por isso que ele trabalha com o Punho Flamejante. Os príncipes mercantes lamentam a ameaça dos mortos-vivos, mas além de contratarem guardas para protegerem Porto Nyanzaru não fazem algo para derrotar a ameaça. Sua mãe acredita que ela o contratou para ficar de olho nos Punhos Flamejantes, mas a lealdade de Shago está com os mercenários e ele raramente dá a ela qualquer segredo ou informação útil.

Shago tem 1,80 metros e 100 quilos, com grandes músculos e um sorriso amigável. Seu principal objetivo é impressionar Liara Portyr o suficiente para ganhar uma patente dentro do Punho Flamejante. Enquanto Shago for o guia, os personagens ganham vantagem em testes de Carisma feitos para influenciar membros do Punho Flamejante.

COLETANDO INFORMAÇÃO

O desafio para os personagens não é fazer as pessoas falarem sobre Chult; é separar a verdade do monte de lendas, histórias e mitos.

As melhores pessoas para se obter informação, são aquelas que realmente trabalham ou vivem na floresta: caçadores, guias e exploradores. Nenhum

teste de habilidade é necessário para fazer as pessoas falarem, mas para conseguirem informações confiáveis os personagens devem ir até onde as pessoas que realmente sabem as coisas se reúnem. Para cada hora gasta conversando com aventureiros bem-informados, um personagem pode fazer um teste de Sabedoria (Intuição) CD 15. Se o teste for bem-sucedido, role um dado de porcentagem e consulte a tabela Rumores de Chult para determinar o que o personagem aprendeu.

RUMORES DE CHULT

d100	Rumor	d100	Rumor
01-05	Povo-pássaro habita um monastério que paira ao lado de um planalto muitos quilômetros acima pelo Rio Olung, passando a Garganta Gargalhante. O povo-pássaro está mantendo como refém o último herdeiro real de Chult.	56-60	Existem tartarugas-mordedoras gigantes na Baía da Tartaruga-Mordedora. Uma delas é grande como uma casa. Ela é conhecida como Rei Toba e seu casco tem pedras preciosas engastadas nele.
06-12	No fundo do coração da floresta existe uma cidade construída por minotauros. Atualmente está tomada pelo povo cobra, mas coisas ainda piores se escondem em suas profundezas. Em visões, eu vi estranhos demônios gritando no escuro.	61-65	A Ordem da Manopla veio aqui para limpar a floresta dos mortos-vivos. Eles perderam um de seus acampamentos faz pouco tempo e eles mal conseguem manter outro. Eu vejo seus emissários o tempo todo subindo o Rio Estrela de Soshen em canoas para buscarem mais suprimentos e guerreiros em Porto Nyanzaru.
13-17	Se você subir o Rio Tiryki cinco dias à canoa, você verá um pináculo de pedra ao Leste. Nativos o chamam de Dedo-de-fogo. O "Povo Cruel" fez seu ninho ali, e se eles te perceberem, você pode se preparar para lutar.	66-71	Fique atento para qualquer névoa com coloração azul. Ela espalha uma febre que deixa as pessoas loucas.
18-22	As pessoas devem adquirir uma licença de exploração em Forte Beluarian antes de partir em qualquer expedição pela floresta. Os Punhos Flamejantes punem viajantes que não tem a documentação necessária.	72-77	Um dragão tartaruga chamado Aremag mora na Baía de Chult. Se você deseja zarpar de Porto Nyanzaru, você precisará de tesouros para agradar o animal ganancioso. Quanto de tesouro eu não posso dizer. Aremag lhe dirá o que ele quer e é melhor você dar o que ele pede.
23-28	Chult teve muitos reis e rainhas, mas nenhum tão belo como a Rainha Zalkoré. Milhares de guerreiros mataram e morreram por ela, mas a única memória de seu reino é o palácio do jardim de Nangalore, que está próximo da margem oriental do Rio Olung, ao norte do Lago Zuo.	78-82	Uma cidade em ruínas encontra-se acima do Rio Tath, além da Garganta Gargalhante. Supostamente ninguém explorou além do desfiladeiro, mas isso não é verdade. É que a maioria que foi até lá e voltou viva mantém silêncio sobre o que acharam lá. Eu tenho informações confiáveis que as ruínas são protegidas por uma naga que é tanto sábia quanto generosa.
29-33	Chult foi uma vez uma área de lazer para um dragão verde. Seus ossos marcam a localização de um tesouro escondido. Se você viajar para Mezro e se direcionar para leste para a Garganta Gargalhante e depois sul através de Kir Sabal, você pode esbarrar nos ossos do dragão e entrar para os livros de História!	83-87	O grande deus Ubtao uma vez guiou o povo de Chult, até que ele se cansou de suas constantes guerras e o abandonou. Desde então, os Chultianos se voltaram para a devoção a outros deuses, alguns enganadores e trapaceiros.
34-40	A cidade de Mezro não foi destruída pela Praga Mágica e, apesar de tudo, suas ruínas são uma ilusão. Eu ouvi um homem pálido sussurrar isso para um homem dinossauro. O homem dinossauro cheirava mal.	88-92	Muito tempo atrás, uma tribo pacífica do povo-peixe declarou que os Aldani haviam irritado Ubtao pescando e comendo todas as lagostas de um rio. Como punição por sua ambição, todos foram transformados nos monstros que habitam a Bacia Aldani,
41-45	Anões estão determinados a recuperar a Mina Coração de Dragão, mas um dragão vermelho vive lá agora. Não os vejo há algum um tempo.	93-96	No topo de um planalto olhando a Bacia Aldani está um vilarejo fantasma. Todas as pessoas lá desapareceram. Ninguém sabe o motivo. Você pode chegar à Bacia Aldani seguindo o Rio Estrela de Soshen.
46-50	A floresta está cheia de espíritos da natureza – pequenas criaturas elementais estranhas com máscaras. Eles não falam e eu nunca soube de se são perigosos, mas deve-se levar a sério seus poderes mágicos.	96-100	O grande deus Ubtao amava labirintos. Se você estiver dentro de qualquer labirinto, encontre um caminho através dele. Você ganhará a graça de Ubtao desse modo.
51-55	Alguns habitantes estavam esperando a chegada de um navio voador de Halruaan chamado <i>Deusa das Estrelas</i> . Ele nunca chegou. Acredito que tenha caído em algum lugar da floresta.		

CAPÍTULO 2: AS TERRAS DE CHULT



QUANDO OS AVENTUREIROS MONTAREM SUA expedição para o coração de Chult, eles têm a opção de arrancar de vários locais. Porto Nyanzaru é o ponto de partida mais óbvio. Ele oferece fácil acesso por canoa para os dois maiores rios, o Estrela de Soshen e o Tiryki. Viagens por esses rios fazem excelentes expedições improvisadas para aventureiros aprendendo os nós de terra implacável. Personagens podem também atacar do Forte Beluarian ou viajar de navio para locais costais como Baía de Jahaka, Enseada de Kitcher, Baía Segura, Baía Shilku e Baía da Tartaruga-Mordedora.

Chult é uma terra de aventura, e esse capítulo visa fazer a viagem dos personagens pela jornada pela região selvagem memorável. Por projeção, os locais de aventura não são costurados para personagens de determinado nível. Se o grupo de aventureiros é relativamente fraco, cabe aos jogadores escolher quando fugir ao invés de lutar, negociar ao invés de atacar, ou desistir ao invés de morrer. Cabe a você como Mestre ser flexível e manter a história seguindo em frente o melhor que puder. Se o encontro está indo mal para os aventureiros, você pode dizer que os monstros fugiram de repente, exigir a desistência do grupo, ou infligir

dano não letal. Você pode fazer um PdM aparecer para oferecer ajuda. Predadores pouco espertos podem ficar amedrontados por um vulcão entrando em erupção ou um tremor de terra. Em resumo, sempre há um jeito de transformar o infortúnio do grupo em uma chance de luta pela sobrevivência.

A EXPEDIÇÃO COMEÇA

Essa seção que segue contém informações que irão te ajudar a executar essa parte da aventura tranquilamente. A cada dia que o grupo viaja pela região selvagem, siga estes passos:

- Usando o mapa em grande escala, identifique o hexágono no qual o grupo se encontra atualmente. Não compartilhe essa informação com os jogadores se o grupo estiver perdido; ao contrário, mostre aos jogadores a localização do grupo apontando o hexágono apropriado no mapa de Chult que eles possuem.
- Deixe os jogadores determinarem em qual direção o grupo quer seguir, e se o grupo planeja mover em ritmo normal, ritmo acelerado, ou ritmo devagar (veja “Distâncias de Viagem” abaixo).

- Deixe os jogadores escolherem um navegador, e depois faça um teste de Sabedoria (Sobrevivência) pelo navegador para determinar se o grupo se perde (veja “Navegação” abaixo).
- Verifique se há encontros aleatórios pelo dia (veja apêndice B).
- No final do dia, verifique se algum dos membros do grupo está desidratado (veja “Desidratação” abaixo).

DISTÂNCIAS DE VIAGEM

No mapa de Chult, cada hexágono mede 16 quilômetros de um lado ao outro. Personagens se movendo em um ritmo normal podem viajar 1 hexágono por dia a pé por terreno de costa, de floresta, de montanha, de pântano, ou de planícies. Eles podem viajar 2 hexágonos por dia caso eles estejam viajando em uma canoa em um rio ou lago. A taxa de viagem rio acima ou rio abaixo é a mesma; os rios são tão lentos que a corrente é quase imperceptível. Sem canoas, a taxa de viagem ao longo de um rio é a mesma que o terreno que o circunda. Canoas se movem 1 hexágono por dia através de pântanos.

Se os personagens se moverem em ritmo acelerado, o jeito mais fácil de lidar com o progresso deles é rolando um d4. Em um resultado de 3 ou 4, eles avançam 1 hexágono adicional naquele dia. Personagens se movendo em ritmo acelerado recebem uma penalidade

ONDE ESTÁ ARTUS CIMBER?

Artus Cimer e o seu companheiro de viagem Picadinho são PdM de tendência boa que podem ajudar os personagens a conquistarem seus objetivos. Os dois estão descritos no apêndice D. Durante a aventura, Artus e Picadinho estão ou procurando por Orolunga ou juntando recursos e informações em Porto Nyanzaru. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar na península. Personagens tem uma pequena chance de encontrar Artus e Picadinho como um encontro aleatório (veja apêndice B).

Se Artus e Picadinho não aparecerem como encontro aleatório, aqui estão alguns lugares onde eles podem ser encontrados:

- Acampamento Justiça (explorando as ruínas)
- O Coração de Ubtao (espionando os Magos Vermelhos)
- Ancoradouro Jahaka (tentando libertar prisioneiros presos nas masmorras dos piratas)
- Kir Sabal (juntando informações dos aarakocra ou da Princesa Mwaxanaré)
- Orolunga (consultando com Saja N'baza)
- Literalmente qualquer lugar na floresta, fugindo de um bando de **carnicais** gritalhões, uma horda de **guerreiros tribais** canibais ou um **tiranossauro zumbi** (veja apêndice D)

Artus é relutante em revelar o motivo de sua exploração em Chult. Ele tenta ter um bom senso das intenções dos personagens antes de falar muita coisa. Uma vez que ele esteja confiante que eles estão todos do mesmo lado, ele trocará o que quer que ele saiba (que pode ser o quanto você quiser falar para os personagens) por qualquer informação que os personagens saibam. Uma vez que Artus e Picadinho ficarem sabendo sobre o Fomentador de Almas e o perigo que ele representa, eles ficam mais que felizes e ajudam o grupo a destruí-lo.

Qualquer grupo que inclua Artus e Picadinho, vão ter um tempo mais fácil sobrepujando os desafios da aventura. Porém, Artus está sendo perseguido pelas forças do mal. Gigantes de gelo, os Zhenarim, Xandala (veja apêndice D), Valindra Manto Sombrio (veja “Coração de Ubtao” mais tarde nesse capítulo), e os Magos Vermelhos de Thay podem aparecer em qualquer momento para tentar capturar Artus. Se Artus acredita que sua presença coloca os personagens em perigo, ele vai deixar o grupo e levar Picadinho com ele.

de -5 no valor da Sabedoria (Percepção) passiva, fazendo com que eles estejam mais propensos a perderem pistas e caírem em armadilhas. Se os personagens decidirem por um ritmo devagar, role um d4. Em um resultado de 1 ou 2, eles avançam 1 hexágono a menos naquele dia (em outras palavras, 1 hexágono em canoa e nenhum a pé). Em qualquer outro resultado, a cautela deles é recompensada, e eles viajam a mesma distância que um grupo se movendo em ritmo normal. Personagens se movendo em ritmo devagar podem se mover furtivamente. Enquanto eles não estiverem em campo aberto, eles podem tentar surpreender ou passar despercebidos por criaturas que encontrarem.

RASTREANDO QUILOMETROS

Ao invés de contar o movimento por hexágonos, você pode contar a real distância coberta (16 quilômetros por dia em ritmo normal, 24 quilômetros por dia em ritmo acelerado ou 14 quilômetros por dia em ritmo devagar), mas isso é mais provável que seja mais trabalho que não vale a pena se o grupo troca de ritmo todo dia.

Um personagem com um deslocamento de caminhada de 9 metros pode viajar 6,5 quilômetros por hora.

NAVEGAÇÃO

Faça com que os jogadores designem um membro do grupo para ser o navegador. O navegador pode ser um PdM, como um guia, e o grupo pode escolher navegador a cada dia.

No começo de cada novo dia de viagem, o Mestre faz um teste de Sabedoria (Sobrevivência) pelo navegador. O resultado do teste determina se o grupo fica perdido ou não durante o dia. O CD do teste é baseado no terreno mais comum daquele dia: CD 10 para costas e lagos, CD 15 para florestas, montanhas, rios, pântanos e planícies. Adicione um bônus de +5 ao teste se o grupo estiver em um ritmo devagar para o dia ou uma penalidade de -5 se o grupo estiver em ritmo acelerado.

Se o teste for sucedido, o navegador sabe exatamente onde o grupo está no mapa dos jogadores de Chult pelo dia.

Se o teste falhar, o grupo fica perdido. Cada hexágono no mapa é rodeado por outros seis hexágonos; quando um grupo perdido se mover 1 hexágono, role um d6 para determinar aleatoriamente em qual hexágono vizinho o grupo irá entrar e não divulgue a localização do grupo para os jogadores. Enquanto o grupo está perdido, os jogadores não conseguem identificar a localização do grupo no mapa deles de Chult. Na próxima vez que o navegador tiver sucesso no teste de Sabedoria (Sobrevivência) feito para navegar, revele a localização atual do grupo para os jogadores.

DESIDRATAÇÃO

Personagens que exploram Chult precisam de bastante água para se manterem hidratados. A água encontrada em rios ou no chão não é própria para ser bebida a não ser que seja primeiramente aquecida. Se eles têm um coletor de chuva (veja “Comprando um Item Especial”, página 31), personagens podem usar ele para coletar chuva e guardar a água em recipientes portáteis.

No final de cada dia, qualquer personagem que não tenha bebido pelo menos 7,5 litros de água fresca precisa ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou sofrerá 1 nível de exaustão. O teste de resistência é feito com desvantagem se o personagem estiver usando armadura média, armadura pesada ou roupas pesadas. Personagens em um ritmo



MAPA 2.1: CHULT

acelerado, ao invés de um ritmo normal ou devagar, adicione uma penalidade de -5 no teste de resistência contra desidratação.

Personagens viajando com animais de carga e outros animais devem mantê-los alimentados e hidratados também. Veja “Comida e Água” no capítulo 5 do *Dungeon Master's Guide* para os requerimentos básicos baseados no tamanho da criatura. Dinossauros e outras criaturas nativas de Chult podem procurar por comida e bebida enquanto estiverem no seu ambiente nativo.

DOENÇAS

As doenças que seguem podem afligir gigantes e humanoides explorando as florestas de Chult. Lembre-se que restauração menor e magias similares podem curar uma doença.

FEBRE DO MACACO LOUCO

Uma névoa mágica se arrasta pelas florestas de Chult. Contato com essa fina azul e inodora névoa pode infectar gigantes e humanoides com a febre do macaco louco. A magia *dissipar magia* destrói a névoa em um cubo de 6 metros começando em um ponto escolhido pelo usuário dentro do alcance da magia. Um encontro com essa névoa tipicamente cobre 1d6 áreas (120-730 metros quadrados).

Um gigante ou humanoide que entra em contato com essa névoa precisa ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 13 ou ficará infectado com febre do macaco louco. Uma criatura infectada ganha uma forma aleatória de loucura em longo prazo (role na tabela de Loucura em Longo Prazo no capítulo 8 do *Dungeon Master's Guide*) que se manifesta 1d6 horas depois da infecção e dura (1d10 x 10 horas). Se é permitido que a loucura dure seu curso completo, a criatura deve repetir o teste de resistência no final da loucura. Se a segunda jogada falha, a criatura sofre outro ataque de loucura em longo prazo (role de novo na tabela) que dura pela duração normal. Os sintomas da loucura continuam até que a doença termine.

MOLÉSTIA DE TREMEDEIRA

Insetos nativos a selvas e pântanos de Chult carregam essa doença, moléstia de tremedeira. A proteção mais fácil contra ela é um revestimento de pomada repelente contra insetos em toda pele exposta (para o preço do repelente de insetos, veja “Comprando um Item Especial”, página 31).

Um gigante ou humanoide que receba dano dos enxames de insetos ou das centopeias gigantes, escorpiões gigantes ou vespas gigantes é exposto a essa doença no final do encontro. Aqueles que não aplicaram repelente contra insetos desde o descanso longo anterior são expostos a essa doença quando terminam um descanso longo.

UMA CURA PARA PERSONAGENS MORTOS

Se um personagem de jogador morre enquanto explorando as selvas de Chult, um PdM guia pode sugerir que o grupo leve o membro morto para a vila fantasma de Mbala. Uma poderosa bruxa vive lá de acordo com os rumores. De acordo com as lendas locais, a bruxa forjou um pacto com o Lorde dos Ossos, um deus que concedeu a ela poderes para criar zumbis que mantém as suas personalidades passadas. Para mais informações para a dita bruxa, veja “Mbala” mais tarde nesse capítulo.

Um gigante ou humanoide exposto a essa doença deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará infectado. Uma criatura com armadura natural tem vantagem no teste de resistência. Demora 2d6 horas para os sintomas se manifestarem em uma criatura infectada. Sintomas incluem visão borrada, desorientação e uma queda súbita de temperatura corporal que causa tremedeira incontrolável e bater de dentes.

Uma vez que os sintomas comecem, a criatura infectada recupera apenas metade do número de pontos de vida quando gastar Dados de Vida e nenhum ponto de vida ao final de um descanso longo. A criatura infectada também tem desvantagem nos testes de habilidade e jogadas de ataque. No final de um descanso longo, uma criatura infectada repete o teste de resistência, livrando-se da doença em caso de sucesso.

BICHO DE GOELA

Minúsculos parasitas conhecidos como bichos de goela infestam as águas nas florestas, pântanos e rios de Chult. Qualquer gigante ou humanoide que ingerir água infectada deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 12 ou ficará infestado com bichos de goela. Sintomas imediatos incluem inflamação da garganta e falta de ar. Depois de 1d6 horas, o personagem infectado ganha 1 nível de exaustão que não pode ser removido (exceto conforme descrito abaixo) até que a doença seja curada. No final de cada descanso longo, a criatura infectada deve repetir o teste de resistência. Em uma falha, a exaustão da criatura aumenta em 1 nível; em um sucesso, a exaustão da criatura diminui em 1 nível. Se um sucesso no teste de resistência reduzir a exaustão da criatura infectada abaixo de 1, a criatura se recupera da doença.

Exploradores podem evitar contrair bicho de goela ao beber apenas água da chuva ou água que foi fervida ou magicamente purificada.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Chult é a casa de uma imensa variedade de plantas, bestas, monstros e seres inteligentes. Encontros aleatórios com a vida selvagem local são inevitáveis e ajudam a fazer a expedição do grupo mais memorável. O apêndice B contém guias para gerar encontros aleatórios em ambiente selvagem.

TERRITÓRIO MORTO-VIVO

Criaturas morto-vivas quase empurram a civilização humana para fora da península, exceto por alguns postos avançados onde Chultianos e seus aliados refugiam-se atrás de paredes. Mapa 2.1 mostra onde os mortos-vivos são mais presentes. Personagens passando pelo território marcado com um ícone de caveira e ossos negros são mais propensos a terem um encontro aleatório com mortos-vivos. A chance de um encontro com um morto-vivo aumenta em territórios marcados com um ícone de caveira e ossos vermelhos. A maioria dos guias conhece bem esse território. Quando mortos-vivos estão em evidência, viajar pelo rio é mais seguro que viajar pela terra, pois mortos-vivos são nadadores medíocres na melhor das hipóteses e porque é mais fácil colocar velocidade nas canoas e escapar pela água que escapar pela selva emaranhada.



MAPA 2.2: ACAMPAMENTO JUSTIÇA

LOCALIDADES EM CHULT

O mapa 2.1 representa a península de Chultiana com as principais localizações marcadas. O mesmo lugar aparece no canto do mapa em grande escala. O restante deste capítulo descreve esses lugares-chave, que são apresentados em ordem alfabética para facilitar sua consulta.

Se houver um local específico que você queira que os personagens descubram e explorem, você poderá movê-lo para que ele apareça ao longo do caminho dos aventureiros, e se necessário, atribuí-lo um novo nome. Por exemplo, a aldeia goblin de Yellyark não precisa estar no local marcado no mapa. Você pode colocá-la em qualquer lugar que você queira, ou criar outra aldeia goblin que tenha configuração semelhante. Muitos outros lugares descritos neste capítulo são igualmente adaptáveis. Além de realocar um lugar de interesse, você pode adicionar ou remover monstros e armadilhas para torná-lo mais difícil ou mais fácil.

ACAMPAMENTO JUSTIÇA

Vocês chegam a um acampamento ribeirinho vandalizado por destroços. As tendas estão mofadas e esfarrapadas, e todas as estruturas permanentes aparecem carbonizadas até o chão. Dois barcos a reboque permanecem intactos e amarrados a uma doca curta.

Ao norte do acampamento há uma serra ostentando uma estátua de pedra esculpida para se parecer com um homem erguendo um crocodilo nas costas medindo 24 metros de

altura. Entre os pés da estátua jaz um arco de pedra que conduz a um túnel escuro. Um curral bastante rudimentar, à esquerda da estátua colossal, contém um pássaro. Não há outros sinais de vida.

Quando a Ordem da Manopla desembarcou em Chult pela primeira vez na guerra contra os mortos-vivos, seus membros estabeleceram este acampamento base (mapa 2.2) em torno de um antigo santuário Chultiano, que os guias locais chamam de Toca do Crocodilo. O santuário não era o foco da atividade da ordem, mas era um objeto de intensa curiosidade. Apesar de estarem em ruínas, todas as armadilhas do santuário ainda permanecem ativas, e elas impediram todas as tentativas da ordem de alcançar o coração do santuário.

Os visitantes indômitos negligenciaram a construção de defesas em torno do acampamento, acreditando que seus próprios braços fortes eram proteção suficiente. Alguns meses atrás, eles foram provaram tragicamente que estavam errados quando centenas de mortos-vivos brotaram da selva e invadiram o campo. Apenas um punhado de guerreiros escapou desse abate. Nenhum corpo permanece no campo; os restos de todos os que morreram defendendo foram sepultados pela segunda leva de templários (agora no Acampamento Vingança), ou arrastados pelos perscrutadores da selva.

Assim que os personagens chegarem, o campo estará sendo observado por um grupo de dois **goblins** Batiri para cada personagem jogador. O líder do grupo é um **chefe goblin** chamado Yokka. Os goblins usam máscaras de madeira e se escondem na mata ao norte do acampamento. Eles acreditam

que o santuário é amaldiçoado, então eles o evitam. No entanto, Yokka teve uma visão de um tesouro dentro do santuário que poderia torná-lo uma grande figura em sua tribo, então ele e seus seguidores passaram os últimos dias tentando desenvolver a coragem para enfrentar as armadilhas do local. A chegada dos aventureiros será de grande vantagem do ponto de vista de Yokka. Bastar esperar que eles derrotem as armadilhas do santuário, daí os goblins poderão roubar o tesouro deles quando emergirem. Se não conquistarem, eles podem, ao menos, enfraquecer as defesas do santuário.

O bando de Yokka embosca o grupo de aventureiros sem revelar sua presença até o momento final. Por exemplo, se nenhum guarda é deixado para vigiar os barcos da equipe, os goblins roubam ou perfuram seus fundos. Se todos os membros entrarem no santuário, os goblins ficam de tocaia lá fora. Se todas as alternativas falharem, os goblins usam chifres de trombeta para atrair a atenção dos mortos-vivos (1d8 **zumbis** e 1d8 **esqueletos**) ou animais agressivos (um **alossauro** faminto e 1d4+1 **bicos de machado**).

1. TENDAS DE COMANDO

Os templários da segunda leva da Ordem da Manopla removeram todo o valor dessas tendas quando vieram inspecionar a cena do desastre. Um personagem vasculhando uma dessas tendas tem chance de 1 em 6 de provocar uma **serpente venenosa**.

2. TENDAS DOS SOLDADOS

Todas arruinadas de uma forma ou de outra. A maioria foi cortada por garras ou armas durante a luta, e a lona está a ponto de desintegrar-se em podridão no ódio da selva.

3. ORATÓRIO INCENDIADO

Durante a batalha, as lamparinas reviradas originaram incêndios numa parte da capela construída pelos templários, incendiando o estoque de material que deveria se tornar um quartel permanente. Tudo o que resta é uma ruína incendiada.

Tesouro. Um símbolo sagrado de prata do deus Torm (25 po) ainda atravessa uma tanga de couro numa cavilha da parede do santuário, visível até agora.

4. CHIQUEIRO DE ANIMAIS

Os templários criavam porcos neste chiqueiro. Eles já se foram, mas um bico de machado com 6 pontos de vida e nenhum ataque efetivo (0 EXP) ficou preso dentro do curral. Se os personagens deixá-lo sozinho ou solto, isso não causará problemas. Se eles atacam ou assediam o pássaro, seus grilhões atraem cinco bicos de machado adultos, que sairão da selva 2 rodadas depois, prontos para atacar o que quer que seja.

5. LATRINAS

Durante o ataque no campo, a coragem de um dos templários falhou com ele, e ele fugiu dos mortos-vivos subindo na latrina mais ao sul. Ele sobreviveu ao ataque, mas não conseguiu sair sozinho da fossa, e ele morreu de sede dentro de alguns dias.

Tesouro. O cadáver possui uma cota de malha (arruinada), um martelo de guerra e uma bolsa contendo cinco pedras preciosas variadas (10 po cada).

6. MOCAMBO DO HOMEM CROCODILO

Este santuário foi construído há séculos pelos Chultianos. Esculpida em uma encosta pedregosa, sua entrada fica entre os pés da estátua de pedra de 2,4 metros de altura que delineia um homem carregando um crocodilo nas costas. Qualquer Chultiano pode identificar isso como uma figura da mitologia local e pode recordar a história para os personagens. Qualquer Chultiano poderá dizer o que a estátua significa, leia:

Nos primeiros dias do mundo, o homem estava às margens do rio tomado pelo medo. O Crocodilo ergueu a cabeça da água e perguntou: "O que te incomoda, primo, homem?"

O homem disse: "Eu devo atravessar este rio, mas tenho medo de entrar sozinho na água, porque estás com teus irmãos."

O Crocodilo respondeu: "É verdade, você não estaria a salvo. Mas eu vou transportá-lo através do rio com segurança nas minhas costas, se você prometer retornar o favor". O homem concordou, e o Crocodilo o carregou com segurança pela água.

Quando chegaram a borda distante, o Homem perguntou: "Como posso lhe retribuir?" O Crocodilo respondeu: "Desejo ver o reino dos seres humanos, mas temo ir lá sozinho, porque estás com seus irmãos. Tu deves me levar nas costas ao seu reino". O homem tinha sido enganado, mas uma promessa é uma promessa, então ele carregou o Crocodilo com segurança em suas costas por todo o reino dos humanos, uma jornada que durou muitos anos. Ele também jurou, com sua raiva, que nunca mais os Homens e os Crocodilos seriam amigos novamente, e assim permaneceu até hoje.

Este conto é uma dica que pode auxiliar os personagens a atravessarem com segurança as armadilhas do local sagrado.

Homem e Crocodilo. Nenhuma das armadilhas no santuário será desencadeada caso os personagens estejam carregando um ao outro nas costas igual ao Homem e o Crocodilo. Esses personagens ainda podem ser feridos por uma armadilha desencadeada por outra pessoa; mas eles não vão desencadear nenhuma. Explorar o santuário é difícil, no entanto, para uma equipe de duas pessoas. Há um perigo recorrente de que eles perderão o equilíbrio ou o carregador cairá. A qualquer momento em que não estejam transportando ou se carregando, eles arriscam disparar armadilhas como qualquer outra pessoa. Se o piloto for pelo menos uma categoria de tamanho menor do que o transportador, o operador faz os testes de Força e Destreza necessárias e realiza testes de resistência com vantagem.

Saliências. Em alguns lugares, o piso do santuário ergue-se a 2 metros, formando uma borda. Nenhum teste é necessário para escalar uma só borda, mas a altura da borda torna difícil ver o que está por vir. Uma equipe de condutor/transportador provavelmente é alta o suficiente para ver sobre uma borda, mas para escalá-la, o transportador deve fazer um teste de Força (Atletismo) CD 15 bem-sucedido; o piloto pode ajudar no teste. Se o teste falhar por 5 ou mais, ambos se escorregam para o andar inferior e, por 1 rodada pelo menos, eles são apenas dois indivíduos, não um condutor e um transportador. Se o teste falhar por menos de 5, eles caem para a frente no terraço superior, se espalham, e provavelmente desencadeiam qualquer armadilha naquele nível.

Armadilhas Sorrateiras. Salvo indicação contrária, uma armadilha pode ser detectada com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13. Melhor seria se um personagem fizesse essa verificação apenas uma única vez para toda equipe. Se os jogadores insistirem buscar armadilhas juntos, os goblins podem aproveitar a oportunidade e roubar as canoas do grupo ou as armadilhas da própria plataforma.

6A. COMPLEXO DO POÇO

O teto aqui tem 7 metros de altura e está coberto com teias de aranha e o piso de pedra foi coberto com uma camada grossa de lama, trepadeiras e folhas secas, então as tentativas de detectar esta armadilha de poço são feitas com desvantagem. Um indivíduo que atravessa esta parte do piso tem uma chance de 50 por cento de desencadear o alçapão e cair no poço de 6 metros de profundidade, sofrendo o dano da queda normal.

Uma vez que o poço esteja aberto, uma borda estreita permanece ao redor da beirada externa. A borda pode ser percorrida de forma segura com um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10, mas um personagem que esteja carregando alguém em seus ombros deve fazer o teste com desvantagem.

6B. ARMADILHA DE LÂMINAS

O teto aqui de 7 metros de altura está coberto com teias de aranha. Cada indivíduo que passe por esta seção do corredor tem uma chance de 50 por cento de desencadear uma arapuca de lâminas escondida em quatro nichos da parede. Qualquer criatura na seção de 3 metros do percurso das lâminas deve fazer um teste de Destreza CD 13, ou sofrerá 18 (4d8) de dano cortante ou apenas metade disso caso seja bem-sucedido. Uma vez identificada, a armadilha pode ser desativada por marteladas, espigas ou o amasso das lâminas nos nichos com quatro testes separados de Força CD 10 (para martelar o metal suficientemente). Cada teste bem-sucedido, reduz o dano de uma lâmina da armadilha em 1d8.

6C. AZULEJO QUEBRA-CABEÇA

Para alcançar esta seção do salão, os personagens devem escalar uma borda de 2 metros de altura (veja "Saliências" acima). A área ao norte da borda forma um terraço de 5 metros de altura, cujo piso é de azulejos quatro por quatro. Há apenas espaço suficiente para que uma pessoa fique no topo da borda sem pisar nos azulejos, mas, além disso, o piso padrão encobre o solo de parede a parede, desobstruindo-se apenas na outra borda de 2 metros de altura que separa esta seção da área 6D. O portão de madeira da área 6D é largo e, quando aberto, cobre uma área de quatro por quatro. Um personagem que esteja apoiado nas costas de alguém pode perceber isso, mas uma pessoa de altura normal não vê a linha inferior da porta - e isso é ruim, porque parte daquela linha inferior na porta brilha levemente (role 1d4 para determinar qual é o quadrado). Mesmo que alguém possa ver essa área da porta, o brilho é tão fraco que necessita teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13.

O padrão de brilhos na porta corresponde ao padrão de brilhos no chão, com a fileira da porta inferior combinando com a linha do piso mais próxima dos personagens. Se um indivíduo aplica mais de alguns quilos de pressão para qualquer quadrado, exceto o que correspondem ao quadrado iluminado na porta, chamadas

mágicas explodem das paredes. Todas as criaturas devem fazer um teste de Destreza CD 13, ou sofrem 22 (4d10) de dano de fogo ou metade do dano caso seja bem-sucedido. Andar no azulejo correto não acarreta em nada e um novo quadrado na segunda linha da porta se acende - novamente, muito fraco. À medida que os personagens avançam através dos azulejos no chão, a borda bloqueia cada vez mais o brilho da porta, tornando sempre difícil para os personagens ver qual quadrado está aceso, a menos que eles estejam apoiados nos ombros de um companheiro.

O padrão de brilhos dos azulejos no chão pode ser cruzado com segurança, basta pisar nos quadrados que se acendem na porta, ou por uma equipe de duas pessoas condutor/transportador. Pressionar qualquer outro quadrado desencadeia as chamadas. Este gatilho e armadilha são mágicos para que não possam ser desarmados ou bloqueados mecanicamente. A conjuração de *dissipar magia* no chão desabilita a armadilha por 1 hora.

6D. PORTA QUEBRA-CABEÇA

Para chegar a esta porta, os personagens devem escalar outra borda de 2 metros de altura, acima da qual o teto tem 2,5 metros de altura. Uma porta de madeira na parte de trás da borda não possui alça ou travão aparente. Para abri-la, os quatro quadrados iluminados devem ser tocados, de baixo para cima, por uma equipe de condutor/transportador emulando o Homem e o Crocodilo. Os dois quadrados inferiores devem ser tocados pelo transportador e os dois primeiros pelo condutor. Se os quadrados forem pressionados corretamente, a porta se abre na área 6E. Se os quadrados errados forem pressionados, ou apertados na ordem errada, ou pressionados pelas pessoas erradas, um *glifo de vigilância* na porta desencadeia a magia *onda trovejante*. Encontrar o glifo requer uma busca minuciosa da porta e um teste bem-sucedido de Inteligência CD 13. Toda criatura deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 13. Em falha, a criatura sofre 9 (2d8) de dano trovejante, e é empurrada a 3 metros da porta e cai na área 6C, disparando a armadilha naquele lugar (caso seja possível). Uma criatura que tenha sucesso no teste sofre apenas metade do dano e não é empurrada.

6E. TESOURO

O piso desta câmara empoeirada de 12 metros de altura e 6 metros de largura estão cheios de ossos de dinossauro. As teias se estendem das paredes para um pilar central de 9 metros de altura, enrolado em torno dele há uma estreita escada de pedra com degraus empoeirados. Um homem carregando um crocodilo foi esculpido em relevo no pilar. Os relevos seguem os degraus até o topo da pilastra, no qual se senta uma grande e linda jarra de cerâmica.

A escadaria de espirais ao redor do pilar tem 60 centímetros de largura, e cada passo é 30 centímetros mais alto que o outro. Sempre que um personagem que estiver carregando outro iniciar o seu turno na escada, tanto o condutor como o transportador deve fazer um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10. Se ambos os testes falharem, o condutor e o transportador caem. Caso contrário, a equipe mantém seu equilíbrio.



Passos Marcados. Há no total, trinta degraus. Cada um dos passos 3, 10, 17 e 23 possuem uma magia *glifo de vigilância* colocada sobre ele, preparada para disparar ao toque. Os personagens que estejam imitando a figura do Homem e o Crocodilo não desencadeiam os glifos. Cada glifo desencadeado libera uma esfera elétrica de 6 metros de raio. Toda criatura na área deve fazer um teste de Destreza CD 13, ou sofre 22 (5d8) dano elétrico ou metade disso caso seja bem-sucedido. As criaturas emulando o Homem e o Crocodilo tem desvantagem no teste. Para detectar um glifo, a poeira deve ser limpa, e um personagem que procura o degrau deve ter sucesso em teste Inteligência (Investigação) CD 13.

Tesouro. O jarro é um *jarro de alquimia*, colocado há alguns anos atrás por Chultianos que o reverenciavam como dádiva de Ubtao. A única maneira segura de pegar o *jarro de alquimia* é emular o Homem e o Crocodilo. Qualquer membro de uma equipe de condutor/transportador pode pegar o jarro com segurança e levá-lo para fora da sala. Se o jarro for pego por qualquer outra pessoa, tijolos soltos começam a cair do teto. Todo mundo na área 6E é atingido pela queda de tijolos e deve fazer um teste Destreza CD 13, sofrendo 10 (3d6) dano por concussão se falhar, ou metade de dano se for bem-sucedido. Uma criatura que comece seu turno na sala repete o teste de resistência, após 3 rodadas, os tijolos deixam de cair.

Uma equipe de condutor/transportador que tenta descer as escadas enquanto carrega o *jarro de alquimia* faz um teste de Destreza (Acrobacia) com desvantagem, a menos que o jarro seja colocado em uma mochila, ou pendurado em um saco ou algum outro utensílio de bagagens livres.

ACAMPAMENTO VINGANÇA

Através da folhagem, você vê uma fortificação de madeira rústica - um complexo murado com torres de vigia e tendas dentro dela, cercados por uma vala repleta de estacas afiadas. Uma grande guarita fica de frente para o rio, na costa da quais quatro barcos a remo estão amarrados a um poste de madeira. Ao redor do forte, há pilhas de cadáveres humanos carbonizados e carcaças de animais esfolados, cobertos de moscas.

Os cadáveres ao redor do forte (mapa 2.3) são os restos de feras e mortos-vivos que atacaram o acampamento. Os moradores acampados tiraram a carne dos dinossauros mortos e outras bestas para se alimentar, deixando o resto para apodrecer.

Um punhado de guerreiros da Ordem da Manopla escapou do ataque dos mortos-vivos contra o Acampamento Justiça, recuando para acima do Rio Soshenstar em direção à Bacia Aldani. Três dias depois, eles terminaram sua retirada se entocando neste ponto. Eventualmente, soube-se da situação deles em Porto Nyanzaru e desde então eles foram reforçados. Seu pequeno acampamento original foi transformado em uma base fortificada muito mais capaz de resistir a ataques do que o Acampamento Justiça jamais foi.

Isso não quer dizer que o campo seja um lugar são e saudável. Vapores desagradáveis e nuvens de insetos descem sobre eles vindos da pestilenta Bacia Aldani, situada poucos quilômetros ao sul. Os cavaleiros estacionados aqui estão cheios de doenças e exaustos de suas batalhas constantes contra os gigantescos carnívoros da selva durante o dia e os horrores mortos-vivos à noite.

3. TORRES DE VIGIA

Cada torre de vigia tem um nível superior defendido (fornecendo uma cobertura de três-quartos) que fica acima da paliçada do acampamento. Um nível abaixo consiste em um piso de madeira levantado vários metros acima do solo e fechado com uma combinação de madeira fina e lona para criar um espaço razoavelmente seco. Lorsa Bilwatal, Wulf Rygor e seu grupo de batedores Chultianos têm seus aposentos nesses alojamentos mais baixos da torre de vigia.

Teoricamente, cada torre de vigia é provida por dois **guardas** dia e noite, mas a falta de pessoal às vezes reduz isso a um guarda ou força os cavaleiros a se revezarem na vigília.

4. CURRAL

Os cavaleiros construíram este curral para suínos, mas o acampamento mostrou-se muito insalubre para eles e todos morreram. O gado atual consiste em quatro **bodes** doentes.

5. TENDAS DO HOSPITAL DE CAMPO

Essas tendas estão cheias dos soldados doentes e moribundos da Ordem. Em qualquer momento, cada tenda comporta 2d6 pacientes que sofrem de uma série de doenças. Os acólitos que cuidam dos doentes estão tão doentes quanto e tão exaustos que não podem fazer uso efetivo de sua magia. Qualquer ajuda que os personagens forneçam é muito apreciada, especialmente se eles doarem *poções de cura* ou outras magias. Se os personagens fornecerem ajuda médica substancial, a Irmã Cyas se tornará sua firme defensora contra as exigências irracionais do comandante Quebraosso.

6. TENDAS DO COMANDO

O comandante Quebraosso entende bem de guerra quando envolve linhas de batalha, bandeiras hasteadas, trombetas e trens de suprimentos, mas essa guerra de emboscar e rastejar pela selva só o frustra e ilude. Ele passa a maior parte do tempo em sua tenda de comando, debruçado sobre mapas imprecisos e revisando de relatórios sobre os suprimentos do acampamento. Seus dois subordinados imediatos, Ord Barbafogo e Perne Salhana, fazem um trabalho louvável em administrar o campo na ausência de uma liderança eficaz de Quebraosso.

O Comandante Quebraosso tem dois problemas urgentes. Se os personagens chegam de barco, ele precisa deles para levar mensagens e sete soldados doentes rio abaixo para Porto Nyanzaru. Cada soldado está sofrendo de febre do macaco louco, moléstia de tremedeira ou bicho de goela (ver “Doenças”, página 40). Se os personagens chegam a pé, Quebraosso insiste que eles liderem um destacamento de seus soldados (consistindo de quatro **guardas** e quatro **guerreiros tribais**) em uma patrulha de duas semanas na direção de onde vieram; Suas ordens são para destruir qualquer morto-vivo que encontrarem. Se qualquer um dos pedidos for recusado, Quebraosso ordena que os personagens sejam presos e amarrados pelos pés e mãos em torres de vigia separadas, para aguardar julgamento por insubordinação durante uma emergência militar. Se eles forem considerados culpados, a pena deve ser despi-los de todos os equipamentos, amarrá-los a árvores na floresta e deixar para os carnívoros ou mortos-vivos.

Personagens suficientemente poderosos podem realmente ganhar uma luta contra o acampamento inteiro, mas mesmo se o fizerem, eles serão marcados para a morte pela Ordem da Manopla onde quer que eles entrem em Chult (e provavelmente em outros lugares nos Reinos Esquecidos). Se personagens escoltarem Undril Presaprata até o acampamento e ganharam seu respeito (veja “Missões Secundárias”, página 16), ela irá interceder em favor dos personagens e persuadir o Comandante Quebraosso a deixar os personagens partirem. Caso contrário, eles precisarão vencer Ord e Perne com argumentos persuasivos para evitar o julgamento de Quebraosso. Cada um deles pode ser influenciado com um teste de Carisma (Persuasão) de CD 15, mas somente se o personagem que fizer o teste tiver um ótimo caso de leniência.

7. TENDAS DOS SOLDADOS

Cada tenda é destinada a abrigar quatro pessoas com conforto razoável. Elas têm piso de madeira para manter os ocupantes acima da lama, e colchões de pano cheios de junco para dormir. Nenhum material, no entanto, é adequado para uso a longo prazo em Chult. A lona está crivada de mofo e fungo, a umidade penetra rapidamente pelo chão e insetos de todas as variedades imagináveis se desenvolvem nos colchões.

8. LATRINAS

Em qualquer lugar, exceto Chult, essas latrinas seriam excelentes. Aqui, a chuva diária inunda as covas e libera seu conteúdo através do acampamento. Como se isso não bastasse, as estruturas de madeira estão afundando no solo macio ao redor dos poços, ameaçando a qualquer momento desmoronar completamente. A maioria dos soldados no campo evita as latrinas e, em vez disso, se aliviam na selva (se puderem se voluntariar para detalhes de trabalho externo) ou sobre o topo da parede da paliçada. Qualquer opção é mais segura e mais higiênica do que usar as latrinas.

ANCORADOURO JAHAKA

Três navios piratas usam o Ancoradouro Jahaka (mapa 2.4) como esconderijo: o *Presa Dracônica*, o *Olho Esmeralda* e o *Stirge*. Os três são navios à vela (ver capítulo 5 do *Dungeon Master's Guide*). Veja a matéria adicional “Piratas do Ancoradouro Jahaka” (página 46) para informações sobre o capitão e a tripulação de cada embarcação.

Apenas um desses navios pirata está atracado no ancoradouro de cada vez. Um segundo navio navega próximo, fora do porto, a no máximo um quilômetro e meio de distância, pronto para defender o ancoradouro.

O terceiro barco está sempre no mar, geralmente à espreita de vítimas. Você pode determinar aleatoriamente onde cada navio está. O capitão do navio que está atracado comanda o ancoradouro em seu navio.

O ancoradouro está abrigado dentro de uma caverna marítima. Ela ecoa e é úmida, mas pelo menos mantém a chuva diária do lado de fora. Os piratas a equiparam com um píer e um forte mal-acabado feito de tábuas, barris velhos, grelhas de convés, mastros e tudo que conseguiram arranjar. Ele abriga um armazém onde os piratas guardam seu butim roubado até que possa ser vendido (área 4), uma cela onde prisioneiros são mantidos até terem seu resgate pago ou serem vendidos (área 5), e uma taverna onde os piratas se divertem (áreas 6A-6C).

Os três capitães piratas estão em parceria com Liara Portyr do Forte Belurian, que os fornece informações sobre embarcações que estão indo e vindo de Porto Nyanzaru e ajuda os piratas a venderem suas cargas roubadas. Navios portando a insígnia de Portão de Baldur costumam serem deixados em paz, como condição para a cooperação de Portyr. A comandante dos Punho Flamejante fica a par das patrulhas navais originárias de nações do continente, e passa essa informação para os piratas via uma *pedra de enviar mensagem*.

Para os piratas, mais precioso que a informação do acordo com Liara Portyr, é conhecimento dessa base secreta, e todo pirata deve fazer um juramento de sangue para proteger sua localização. Qualquer navio que navegue a uma distância visual do ancoradouro é atacado e perseguido, se necessário. O *Pégaso Atrevido* (veja “Distrito Portuário”, página 21) tem uma boa chance de escapar, por ser tão rápido; para outros navios, a fuga é improvável.

Qualquer um que se aproxime do ancoradouro pela selva tem poucas chances de ser deixado ir embora. Se os personagens esbarrarem no Ancoradouro Jahaka, os piratas alegam que é um posto mercantil ou base exploratória estabelecida pelos Punho Flamejante ou um consórcio de mercadores, e eles farão uma cena convincente nesse sentido. Eles farão o que for necessário para fazer os estranhos baixarem a guarda, e então matá-los ou capturá-los.

O teto da caverna fica 18 metros sobre a água, em média (isso varia um pouco com a maré). Encontra-se 15 metros acima do nível da terra e 6 metros acima da torre de vigia e do pórtico da entrada. Duas colunas naturais de pedra atravessam a boca da entrada com uma abertura de apenas 7,5 metros entre elas, de modo que navios precisam ser cuidadosamente rebocados caverna adentro por pequenos barcos e manobrados com cordas uma vez dentro.

Graças à sua posição escondida e à perpétua névoa da baía, a caverna é difícil de encontrar, a

não ser que se saiba onde olhar. Um observador alerta automaticamente vê as estruturas e o navio atracado dentro da caverna se passar a oitocentos metros da orla. A uma distância de 3 quilômetros, um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 é necessário. Vigias no ancoradouro percebem um navio a 3 quilômetros automaticamente.

A primeira linha de defesa dos piratas é um anel de rochas submersas a quatrocentos metros da orla. O capitão de um navio que tentar atravessar precisa fazer um teste de Inteligência CD 10. Se passar, o navio passa as rochas em segurança. Se falhar por 4 ou menos, o navio atinge uma rocha e sofre alguns vazamentos, mas não sofre danos severos e pode continuar a tentativa de travessia. Se o teste falha por 5 ou mais, uma rocha causa danos significativos; o navio pende para o lado, e seu deslocamento cai pela metade até o casco ser reparado. Atingir uma terceira rocha faz o navio naufragar. Os piratas, é claro, sabem onde estão as rochas e as evitam.

A torre de vigia (área 6) e toda a passarela elevada da torre até o armazém (área 4) tem parapeitos com ameias para defesa. Eles oferecem meia-cobertura.

Além das tripulações dos navios, o Ancoradouro Jahaka é lar de alguns piratas que respondem ao taverneiro Bosco Palm'adaga (área 6A) - e apenas porque ele é o mestre cervejeiro.

1. PORTÃO DA SELVA

A faixa estreita de terra entre a falésia e a água está fechada por uma parede de 4,5 metros de altura feita de toras espessas de palmeira unidas por fortes cipós. Suas bases estão firmadas no chão, e a parede toda é sustentada pelo lado de dentro por mais toras de palmeira. A parede serve para manter mortos-vivos e dinossauros do lado de fora. Os portões são feitos grosseiramente, mas reforçados com barras de ferro e apoiados por duas pesadas barras de madeira. Os piratas nunca abrem estes portões sem aprovação do atual capitão responsável pelo ancoradouro.



ELOK JAHARWON

LASKILAR

ZAROUN AL-SARYAK



MAPA 2.4: ANCORADOURO JAHAKA

2. PÍER

O navio pirata que está no porto está preso a este píer. A carga é descarregada usando a grua do armazém (área 4). O píer está coberto com musgo escorregadio e sempre necessitando de reparos.

Dois pequenos barcos ficam aqui. Um é uma simples canoa para carregar comida e água aos prisioneiros na área 5. O outro é uma jangada de seis remos e um único mastro, usada para rebocar navios entrando e saindo do ancoradouro. Qualquer marinheiro reconhece que a canoa seria rapidamente virada pelas ondas se fosse tirada do porto seguro, mas a jangada pode ser remada e navegada no mar aberto em uma emergência. Ela tem deslocamento máximo de 8 km/h à vela e metade disso quando remada, e pode levar até dez passageiros de tamanho Médio.

Um pequeno píer permite acesso a Pedra Rango de Tubarão. Prisioneiros sem valor ou que tem alguma informação e se recusam a dar, ou piratas que quebraram seriamente o código dos bucaneiros, podem ser amarrados à rocha. Lá eles irão se afogar na maré alta ou serão mordidos por tubarões e outros predadores até sua punição estar completa ou suas línguas se soltarem o bastante.

3. QUARTOS DOS OFICIAIS ATRACADOS

Cada um dos três capitães tem uma dessas câmaras para uso pessoal. Na prática, os capitães raramente as usam, preferindo o conforto e segurança das cabines a bordo de seus próprios navios. Em vez

disso, o uso desses quartos privativos é concedido como recompensa para membros da tripulação que se distinguiram na última viagem, pois, normalmente, eles tendem a ser sujos e fedidos.

4. ARMAZÉM

Os três capitães guardam seu butim neste armazém compartilhado. A porta dupla é selada com um cadeado de ferro do qual apenas os capitães têm as chaves. Ele pode ser destrancado com ferramentas de ladrão e um teste de Destreza CD 20.

Uma balaustrada fortificada fica acima do ancoradouro ao sul. A plataforma de madeira se estende sobre a água em palafitas, e uma grua na plataforma serve para levantar carga até o armazém. Enfiadas na tosca parede dos fundos do armazém estão dúzias de lâminas enferrujadas - velhas espadas longas, espadas curtas, floretes, cimitarras, e adagas.

Entre as lâminas enferrujadas espetadas na parede estão dez **espadas voadoras** que se soltam sozinhas e atacam quando o tesouro na sala (veja "Tesouro" abaixo) é perturbado. As lâminas animadas não atacam qualquer criatura usando um tapa-olho, nem se ativam quando uma criatura com um tapa-olho mexe no tesouro.

Tesouro. O tesouro do armazém está armazenado em diversos baús destrancados, sacos, caixotes selados e barris. O tesouro consiste de 6400 pc,

2500 pp, 300 po, 60 pl, dez braceletes de ouro (25 po cada), um cálice de electro (25 po) e dois *pergaminhos de magia* (*arrombar e pequena cabana de Leomund*) em tubos de madeira com rolhas.

5. A JAULA

Prisioneiros são mantidos nessa grande e imunda cela até serem resgatados ou vendidos como escravos. Ondas altas às vezes invadem a câmara, ensopando a todos e deixando poças no chão. Toras de palmeiras formam as barras na frente da jaula; elas são fixadas no lugar por pregos fortes que precisam ser removidos com marteladas barulhentas antes que as toras possam ser erguidas para formar um espaço amplo o suficiente para uma criatura Pequena ou Média passar. A fuga é perigosa por três motivos. Primeiro, os piratas de guarda no topo da torre (área 6) ficam de olho na jaula. Segundo, 1d4+1 **tubarões dos arrecifes** habitam as águas sob a jaula. Terceiro, o único lugar para onde fugitivos podem ir é a selva, que é mais cruel que os piratas.

Se há quaisquer prisioneiros na cela quando os personagens chegam ao Acoradouro Jahaka fica ao seu critério, mas ela raramente está vazia. Além de marinheiros e mercadores capturados, podem também haver Harpistas, Zhents ou aventureiros. Aventureiros presos aqui podem ser membros da Sociedade dos Aventureiros Vigorosos, um grupo de Cormyr que mapeia lugares desconhecidos e caça artefatos perdidos. Personagens que ainda não encontraram Artus Cimber e Picadinho podem encontrá-los se escondendo nas proximidades, planejando libertar os prisioneiros. Como um ex-membro da Sociedade dos Aventureiros Vigorosos, Artus tem a motivação de ajudar outros membros da sociedade em perigo.

6. TORRE DE VIGIA

Esta torre mal-acabada eleva-se 9 metros acima da terra firme. Ela está cercada por um parapeito de ameias que fornece meia-cobertura aos defensores. Uma balista está montada na torre. Ela pode ser usada contra embarcações atacando o ancoradouro, mas é primeiramente para defesa contra grandes répteis ameaçando a parede da selva (área 1). Dois piratas (**bandidos**) estão sempre cumprindo seus turnos no topo da torre, e saem da Bodega de Bosco (área 6A) se o sino de bronze de alarme for soado. Uma escadaria em espiral esculpida em um pilar de rocha dá acesso à Bodega de Bosco.

6A. BODEGA DE BOSCO

Esta estrutura é feita do casco de um navio capturado que era muito lento para ser usado como navio pirata, mas tinha uma ótima qualidade: não tinha infiltrações. Os piratas o arrastaram pra fora da baía, o despedaçaram e tombaram de cabeça para baixo para formar uma espécie de construção. Agora ele é a Bodega de Bosco, uma taverna que atende os piratas fora de serviço relaxando no Acoradouro Jahaka. A sala contém bancos, cadeiras e algumas mesas num chão de areia. Ela fede a cerveja derramada, comida velha e fumaça rançosa de tabaco.

O proprietário é Bosco Palm'adaga (NM humano masculino **rufião** com um *anel de influência animal*), assim chamado porque ele nunca dá a mão para ninguém sem sua outra mão pousada ameaçadoramente sobre a adaga em seu cinturão. Ele mantém um **deinonico** (ver apêndice D) semi-domado

Piratas do Acoradouro Jahaka

Três navios piratas usam o Acoradouro Jahaka como base, e seus capitães forjaram alianças tênues uns com os outros e com Liara Portyr do Forte Belurian. Use os planos de convés do apêndice C do *Dungeon Master's Guide* para representar cada navio pirata, conforme necessário. A tripulação de cada navio está descrita a seguir.

Presa Dracônica

Capitão Elok Jaharwon (NM humano Chultiano masculino **homem-javali**) não tem paciência ou senso de humor. Ele foi o imediato do *Preso Dracônica* até um ano atrás, quando ele liderou um motim e atirou o antigo capitão ao mar. Os outros capitães ainda estão se ajustando a seu novo e mal-educado companheiro, que parece determinado a forçar o caminho para se autodenominar rei dos piratas.

Elok quer parar de enviar uma parcela dos lucros dos piratas para Forte Belurian, o que encerraria a aliança com Liara Portyr e provavelmente seria autodestrutivo; os piratas poderiam manter mais do seu lucro, mas eles tomariam menos tesouros e sofreriam mais riscos. Os outros capitães veem as desvantagens claramente, mas Jaharwon está conquistando seguidores entre os piratas de menor status nas três tripulações.

A tripulação do *Preso Dracônica* inclui uma imediata chamada Kalita Louca (LM humana Chultiana feminina **espiã**), quinze **bandidos** Chultianos, três **rufiões** Chultianos, e uma "bruxa do mar" chamada Olho da Profundidade (N humana Calishita feminina **druida**).

Olho Esmeralda

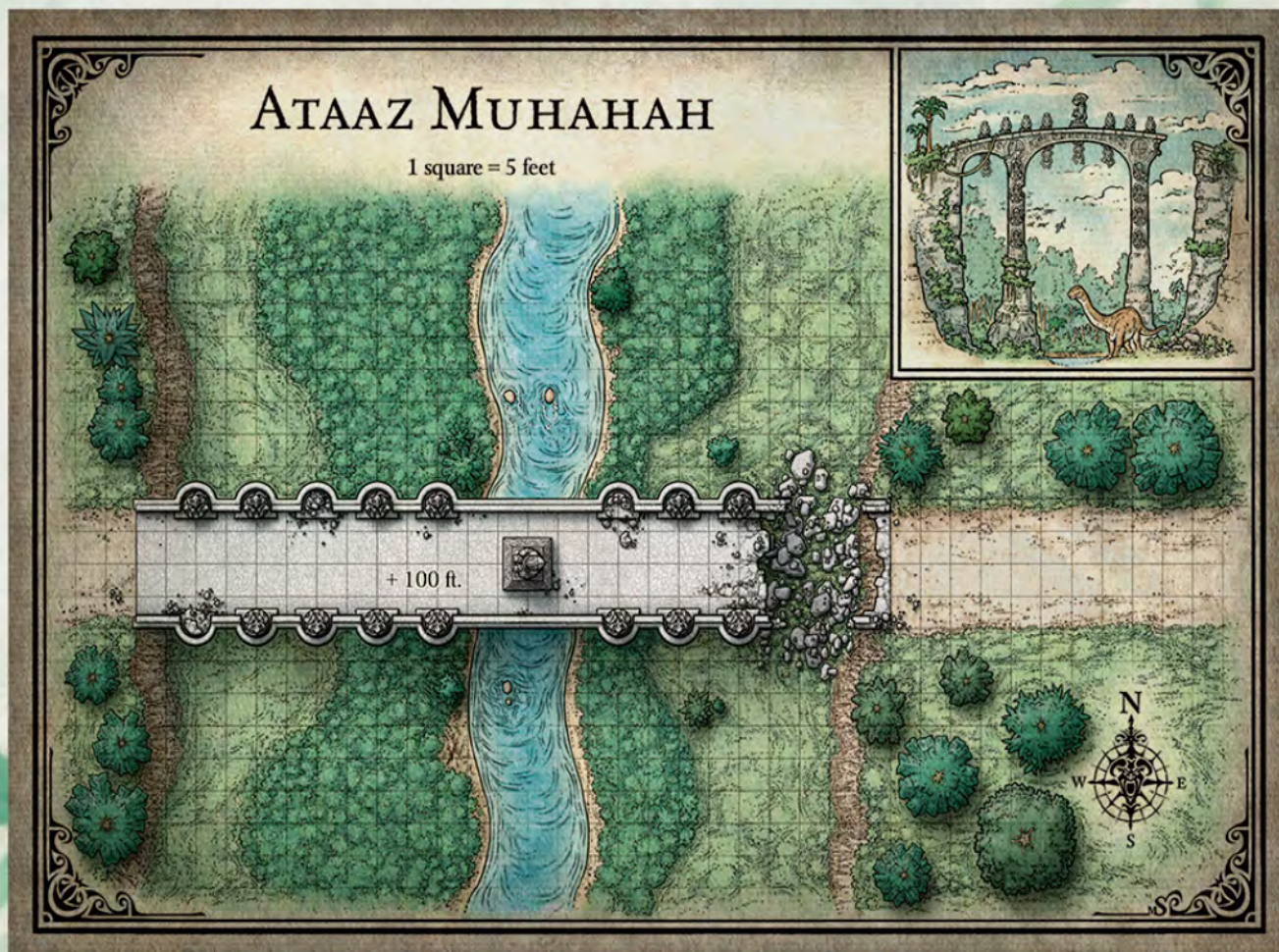
O cuidadoso Capitão Zaroum Al-Saryak (LM humano Calishita masculino **capitão dos bandidos**) tem um apreço especial por pedras preciosas. Ele veste um casaco costurado com pedras brilhantes (750 po) e leva uma cimitarra com pedras preciosas embutidas no punho (1250 po). Seu navio, o *Olho Esmeralda*, tem cabines decoradas como quartos de um palácio Calishita. Al-Saryak gosta de cortar as cabeças daqueles que o desagradam e as pendurar na figura de proa de seu navio: uma sereia. Um ferimento antigo custou seu olho esquerdo e o deixou com uma cicatriz em forma de um grande X no rosto. A cavidade do olho arruinado agora leva uma pedra mágica que permite a Al-Saryak enxergar caminhos fantasmagóricos que levam a tesouros. A pedra não funciona para mais ninguém. Al-Saryak fica com a *pedra de enviar mensagem* pareada com a de Liara Portyr (veja "Forte Belurian", página 61).

A tripulação do *Olho Esmeralda* consiste de um imediato chamado Voltan (CM humano Calishita masculino **furioso**), doze **bandidos** Calishitas, dois **rufiões** Calishitas e cinco **guerreiros tribais** Chultianos.

Stirge

Capitão Laskilar (NM humano Tethyriano masculino **capitão dos bandidos** usando uma *capa do saltimbanco*) é um requintado e exagerado pirata que se cansou de perseguir navios mercadores e ouvir seus capitães choramingar e implorar pelo lucro perdido e sangue derramado. Ele prefere buscar tesouros perdidos e itens mágicos, mas não escavando ruínas e tumbas; em vez disso, ele vai alegremente perseguir aventureiros por selvas e oceanos para roubar qualquer tesouro pilhado que ele acreditar que eles possuam. Seu navio, o *Stirge*, é cheio de mercenários e malfeitores ansiosos por fazer seu trabalho sujo. Laskilar também mantém contato com uma série de patrocinadores ricos em Porto Nyanzaru e outros portos mais distantes que estão dispostos a pagar fortunas majestosas pelos itens mais raros roubados.

A tripulação do *Stirge* inclui um imediato chamado Calcanhar (NM meio-orc masculino **gladiador**), doze **bandidos** Chultianos e Tethyrianos, seis **rufiões** Chultianos, e um sacerdote do mar louco chamado Caldos Hellingskorn (CM Illuskano masculino **sacerdote de Umberlee**).



MAPA 2.5: ATA AZ MUHAHAH

como animal de guarda, que ele controla com seu anel mágico. Os piratas se referem ao raptor como Punhos - porque se alguém que é tolo o bastante para deixar isto cutucar sua mão não terá mais nada de sobra.

A qualquer hora do dia ou da noite, 2d6 piratas (**bandidos**) estão festejando na Bodega de Bosco. Outros 1d6 piratas estão desmaiados nas mesas ou no chão.

6B. COZINHA

Os clientes de Bosco não estão muito interessados em comida, mas o pouco que ele oferece - tubarão cozido, cobra assada, e outras delícias da selva - é preparado aqui. Quando as sobras ficam tão velhas que os piratas não querem mais comer, elas são dadas para o deonônico ou enviadas para os cativos na jaula (área 5). A porta para a cozinha está sempre fechada, para evitar que Punhos assalte a dispensa.

6C. CASAMATA DO BOSCO

O quarto pessoal de Bosco tem uma rede, um baú trancado cheio de roupas e objetos, alguns livros embolorados e uma pilha de palhas para Punhos dormir. Bosco carrega a chave de seu baú, e a tranca pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste de Destreza CD 15.

Tesouro. Um fundo falso no baú pode ser encontrado com um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12. O compartimento carrega 58 po, 140 pp, uma *poção de respirar na água*, e três tapa-olhos negros. (Os capitães piratas colocam os tapa-olhos antes de tentar retirar tesouros da área 4.)

ATAAZ KAHAKLA

O cânion do rio chamado Ataaz Kahakla ("Garganta da Morte") provoca maravilhamento na maioria das pessoas que o veem. As paredes rochosas, que variam de 15 a 60 metros de altura, são revestidas por uma fileira de recifes de corais. Estão todos mortos, mas mantêm as cores do arco-íris, tornando o cânion uma paisagem marinha pseudosubaquática. Misturados entre os corais jazem os esqueletos intactos de plesiossauros, tubarões gigantes e outras criaturas marinhas.

ATAAZ MUHAHAH

Mostrado no mapa 2.5, Ataaz Muhahah ("Garganta Zombeteira") é um abismo gigantesco recortado por uma antiga passarela de pedra chamada Ponte do Macaco. A estrutura ganhou esse nome por causa dos macacos que se encontram pendurados pelas caudas nas suas paredes e partes inferiores. Os macacos são uma mescla de macacos vivos e esculturas antigas que fazem parte da ponte. A maioria das esculturas foi prejudicada pela ação do tempo, mas a aparência do que foi esculpido permanece intacta.

Os macacos tagarelas gritam continuamente, e o desfiladeiro ecoa com o som de seus gritos e guinchos em uma grande algazarra.

Ocasionalmente, os ecos acima e abaixo do desfiladeiro se sobrepõem de tal maneira que transforma a cacofonia em risadas arrogantes e zombeteiras. Quando isso acontece, os macacos aterrorizados ficam em silêncio por vários minutos enquanto o "gargalhar" desaparece antes de retomarem comunicação.

As figuras simbólicas do labirinto foram esculpidas de forma proeminente na ponte e nos seus apoios de pedra. Qualquer Chultiano assim como a maioria dos guias pode confirmar que os símbolos exóticos do labirinto e sua justa resolução estão associados ao antigo culto de Ubtão. Um personagem pode obter essa informação com um sucesso no teste de Inteligência (Religião) CD 20.

FENDA DA PONTE

Uma parte da ponte desmoronou e caiu lá embaixo, deixando uma fenda de 6 metros. Em cada extremidade das bordas, sobrou apenas uma superfície precária e insegura.

A fenda de 6 metros é muito longa para a maioria dos personagens cruzarem com uma manobra de salto. Um pulo da borda mais alta para a borda mais baixa, no entanto, mede apenas 4,5 metros, enquanto da mais baixa para mais alta equivale a 7,5 metros. Os restos desmoronados do parapeito reduzem a distância em 1,5 metros, mas aterrissar em uma dessas superfícies estreitas requer um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 13; uma falha indica que o indivíduo deslizou na superfície escorregadia da pedra e caiu no desfiladeiro (uma queda de 30 metros).

RELÍQUIA DE UBTÃO

Uma relíquia de pedra se encontra no meio da ponte. Consiste em uma estátua imponente de um guerreiro Chultiano vestindo uma máscara de guerra, ele está agachado como uma pantera pronta para atacar. Como os macacos esculpidos em outros níveis da ponte, a escultura é altamente estilizada. Gemas brilhantes lampejam em suas órbitas oculares.

Um esqueleto humano jaz esmagado próximo aos pés da estátua. Vários dos seus ossos estão obviamente quebrados, mas é impossível dizer se essas lesões aconteceram enquanto a pessoa estava viva ou foram causadas por carneiros após a morte.

A estátua é, de fato, um **golem de pedra** criado para defender a ponte contra seus antigos invasores. Ataca qualquer pessoa que a profanar (incluindo a tentativa de remover suas gemas oculares, que são puramente decorativas e inúteis), que danifique a ponte ou que passe por ela sem fazer a devida reverência a Ubtão. A homenagem necessária envolve a colocação da ponta do dedo no centro de uma das esculturas labirínticas da ponte fazendo, em seguida, um traçado que indique o caminho a ser trilhado. Guias nativos de Chult sabem disso. Os labirintos simbólicos não são extremamente complexos. A maior dificuldade advém dos líquens e musgos crescendo sobre eles. Se estes forem eliminados com uma faca ou outra ferramenta antes de traçar o labirinto, ele pode ser rastreado corretamente com uma verificação bem-sucedida de Inteligência CD 5. Se a superfície não for limpa anteriormente, o CD aumenta para 10. Se for limpa esfregando as mãos nuas, o golem interpreta que o rastreamento do labirinto foi incorreto e ataca. Traçar o labirinto com uma adaga ou outra ferramenta conta como nada; ele deve ser feito com um dedo.

Se o golem tiver a oportunidade de combate, ele empurra os inimigos da ponte. O golem é tão pesado que tem vantagem em testes de Força (Atletismo) para

resistir a ser empurrado. Não persegue os inimigos da ponte, a menos que eles continuem usando ataques à distância ou feitiços contra ele depois de se retirarem.

O esqueleto deitado nos pés da estátua é tudo o que resta de um explorador humano atingido pelo golem. Há muito tempo foi desprovido de seus bens.

VINHAS SUSPENSAS

Centenas de videiras ficam abaixo da ponte. Os personagens podem atravessar o desfiladeiro debaixo da ponte, movendo-se de a mão em mão, de videira em videira, balançando até o fim. Isso não ativará o golem de pedra, mas requer dois testes de habilidade bem-sucedidos: um para segurar firme a videira Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) CD 10 para cruzar as videiras e balançar sem cair no desfiladeiro, e um de Sabedoria (Adestrar Animais) CD 10 para fazer a travessia sem causar pânico nos macacos, que consideram as vinhas da ponte como casa. Se o teste de Adestrar Animais falhar, o personagem será atacado por 1d4 **babuínos**. Os animais lutam normalmente, mas o personagem pendurado nas videiras tem desvantagem em cada jogada de ataque e testes de habilidade enquanto estiver sob ataque.

ATAAZ YKLWAZI

As lâminas de basalto negro desta encovada gruta vulcânica sobreelevam-se do solo para criar uma espécie de floresta viscosa: uma que pode facilmente sorver o sangue de mochileiros imprudentes que se atrevam a encostar nas pilhas de ébano tão afiadas quanto as navalhas cortantes de mesmo nome.

Ataaz Yklwazi ("Garganta da Navalha") constitui uma porta de entrada para o Vale da Honra Perdida ao norte. O vale é o domínio das salamandras de fogo. Eles protegem o desfiladeiro com patrulhas regulares, emboscando os intrusos que acreditam serem fortes o suficiente para derrotar. A patrulha típica consiste em quatro **salamandras de fogo guerreiras** montados em **striders gigantes** (veja apêndice D para as estatísticas das duas criaturas).

A encovada gruta de basalto vulcânico também é o território de caça predileto de uma **dragoa vermelha jovem** chamada Tzindelor, apelidada de Flama por aqueles que a viram e sobreviveram. O terreno traiçoeiro está cheio de esqueletos carbonizados das vítimas de Flama. Se os personagens optarem por fazer um descanso longo no desfiladeiro, eles terão um encontro com a dragoa no final do descanso. Para obter mais informações sobre Flama, consulte "Mina Coração de Dragão", página 75.

BACIA ALDANI

Os rios Tath e Soshenstar fluem para fora desta bacia pantanosa, que é conhecida como um território de caça para dinossauros e enxames de insetos hematófagos. Planaltos altos e paredes de densa folhagem cercam o pântano.

A bacia foi nomeada por causa dos Aldani, uma raça de povo-lagosta (ver apêndice D). Muitos Chultianos recordam fábulas infantis sobre os misteriosos povos-lagosta que viviam nos rios e lagos de sua terra natal. Nenhuma testemunha confiável relatou um encontro com o povo-lagosta em décadas, então a maioria dos Chultianos acredita que os Aldani foram extintos. Na verdade, o povo-lagosta recuou para lagos isolados nesta bacia, onde eles se mantiveram escondidos por um século.

Quando o céu está claro, o Coração de Ubtão pode ser visto flutuando acima do pântano de até 80 quilômetros de distância (role 1d4 a cada dia para determinar quantos hexágonos são visíveis através da névoa e do nevoeiro de calor). Consulte “Coração de Ubtão”, página 53, para obter mais informações sobre este local.

BAÍA DA TARTARUGA-MORDEDORA

Esta baía é incomparavelmente linda. Embora o céu seja escuro com nuvens de fumaça e cinzas rasgado por relâmpagos, praias de areia branca, florestas exuberantes, recifes de coral radiantes, e vida selvagem colorida faz dela um retiro sossegado comparado aos horrores de Chult. A encosta não está livre de seus perigos, mas até eles são convidativos e magníficos de se observar. Frondes tri-flores, arapucas, e jaculis são comuns, como também a feroz e agressiva tartaruga-mordedora gigante que dá o nome à baía. Veja o apêndice D para mais informações destas criaturas.

Ciclopes rondam a costa e tem seu covil nas cavernas das montanhas vigiando a baía. Estas criaturas simples não são hostis naturalmente, mas eles são inseguros e cautelosos com recém-chegados. Qualquer sinal de intenções maliciosas da parte dos estranhos é o suficiente para fazer com que o Ciclope saia de apreensivo para hostil. Eles são peritos em sobreviver os perigos da Baía da Tartaruga-Mordedora, o que pode transformá-los em aliados valiosos se os personagens oferecerem alguma coisa que eles queiram. O ciclope sempre precisa de ferramentas de metal (espadas curtas servem como boas adagas), e eles ficam encantados com maravilhosas bugigangas mágicas. Por incentivos generosos, ciclopes podem até ser contratados para servir como transportadores, guardas, ou guias para uma expedição em direção ao norte para dentro da imensa selva entre os Picos da Chama e o Vale do Pavor.

REI TOBA

Uma **tartaruga-mordedora gigante** (veja apêndice D) de um tamanho nada usual (120 pontos de vida) gosta de tomar sol nas praias durante o dia. Chultianos se referem a esta besta como o Rei Toba. Resíduos mágicos da Praga Mágica cristalizou parte de seu casco. A magia de seu casco concede ao Rei Toba vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Tesouro. Se a poderosa tartaruga for derrotada, sessenta cristais podem ser retirados de seu casco e vendidos por 10 po cada.

BAÍA DE CHULT

Os navios precisam atravessar a Baía de Chult no vai e vem do Porto Nyanzaru ou das praias a oeste do Forte Beluarian. A entrada do ancoradouro é vigiada por Aremag, uma tartaruga-dragão, cujo olho esquerdo é cego e leitoso, e um pedaço de seu casco está faltando. Aremag exige que os navios despejem tesouros na baía para apaziguá-la. Aremag então recolhe o saque e o esconde em seu covil, que ninguém ainda encontrou.

Se os personagens entrarem ou saírem da Baía de Chult por navio, Aremag aparece:

O mar em frente esbraveja e agita, e as ondas bravias caem sobre o arco do navio, com destino a encosta de dentes-de-serra que se ergue a partir da espuma atizada. A correnteza avança contra os rochedos escarpados como rios que caem

pela montanha. Por fim, a visão da ilha emergente para de crescer em tamanho e coragem, embora o mar ao redor esteja lançando o vosso navio facilmente a deriva. À vista disso, uma enorme explosão de vapor explode por entre a crista das ondas, e através do nevoeiro, entrecortado pelo arco-íris, você vê um bico imenso e um olho leitoso do tamanho de um barril de porco que olha cega e agressivamente em sua direção. À medida que a água vai se acalmando, você também percebe uma dúzia ou mais de barbatanas de tubarão circulando o navio.

Aremag falará primeiro no idioma Dracônico; se ninguém responder inteligentemente, ela mudará para Aquan.

Durante a negociação, a tartaruga dragão circunda lentamente o navio. Em um primeiro momento, os personagens deverão circular continuamente pelo convés do navio para manter o contato visual com a criatura, mas, eventualmente, o monstro marinho provocará um enorme arremesso de ondas com seu movimento. Deve ser óbvio para todos que a tartaruga dragão poderia facilmente afundar a embarcação.

Aremag exige tributo para a travessia segura, mas não especifica um montante. Aqueles que estiverem a bordo devem jogar seus objetos de valor em um saco e despejá-lo ao mar, à vista da inspeção de Aremag, até que a tartaruga-dragão esteja satisfeita com a oferta. Aremag irá extorquir uma quantidade diferenciada de cada embarcação, dependendo de quão rica ela suspeite que a carga seja e quão gulosa se sente no momento. Para determinar o valor mínimo em peças de ouro que Aremag aceita, role 2d4 x 50 po. À medida que cada oferta fresca é exibida e adicionada ao saco, a tartaruga dragão ruge “Mais!” até o total atingir ou exceder o mínimo. Se os personagens atuam ridiculamente quanto a isso - acrescentando apenas uma mísera quantidade de cada vez, por exemplo - Aremag cuspirá impacientemente uma explosão de vapor acima do navio e atingirá o casco do navio com sua perigosa cauda, fazendo com que todos no convés façam um teste de Força ou Destreza CD 15, quem falhar será lançado ao mar. A baía está cheia de tubarões dos arrecifes, e qualquer um que permaneça na água por mais de 3 rodadas será atacado por 1d4 deles.

Algumas negociações são possíveis. Um sucesso em um teste de Carisma (Persuasão) CD 15 pode convencer Aremag de que os tripulantes não têm mais nada para dar, desde que tenham colocado pelo menos 50 po de valor no saco. Apenas um personagem pode fazer o teste; os outros podem ajudá-lo, se eles contribuem com um argumento convincentemente plausível para o argumento. O rolamento será feito com desvantagem se o saco tiver menos de 100 po de valor, ou com vantagem, se o saco tiver 150 po ou mais. Sempre que esse teste falhar, Aremag reage como descrito acima, como se os personagens estivessem adicionando apenas algumas poucas peças de ouro por vez.

Quando a oferta atingir o suficiente, Aremag anuncia “Já chega! A quantia foi atingida.” A bolsa pode ser jogada no casco de Aremag, na boca ou diretamente na água. A tartaruga dragão submerge sem mais conversa, fazendo com que o navio chacoalhe e galgue violentamente até o mar se acalmar. Os personagens podem ver o enorme disco de sua concha mergulhando nas águas da baía até desaparecer nas profundidades sem luz.



VALINDRA
MANTO SOMBRIO

BAÍA JAHAKA

Navios piratas entram e saem dessa baía conforme vêm e vão do Ancoradouro Jahaka. O Rio Tath mergulha diversas cachoeiras abaixo antes de desaguar na baía, e assim uma névoa perpétua flui da foz do rio e através da baía. Esta névoa não é particularmente densa, mas seu efeito se acumula com a distância, então ela restringe a visibilidade para poucos quilômetros em todos os dias exceto nos de ventania. O contorno das montanhas costeiras pode ser visto de qualquer distância na baía, mas os detalhes - algo do tamanho de um navio ou menor, por exemplo - não são discerníveis a mais de 3 ou 4 quilômetros de distância. Como a baía tem cerca de 30 quilômetros de largura e 60 quilômetros de profundidade, é um excelente esconderijo para piratas. Qualquer navio que adentre a baía sem saber precisamente onde olhar tem poucas chances de avistar o Ancoradouro Jahaka.

BAÍA SEGURA

A Baía Segura tem uma reputação por ser um local relativamente seguro para ancorar. Muitas explorações de Chult começaram por sua praia de areais brancas, que se estende até onde a vista alcança por toda a costa da baía. Uma cidade Chultiana chamada Ishau uma vez já teve sua localização na cabeça desta baía, mas as suas fundações afundaram no mar durante a Praga Mágica. As construções da cidade ainda estão em sua maioria intactas, mas elas agora estão a mais de quilômetros de terra firme. Tubarões, plesiossauros, e bruxas do mar rondam suas imediações.

BAÍA SHILKU

A lava ainda irrompe do vulcão que destruiu Shilku, e corre como um rio incandescente até a Baía Shilku. A água sulfurosa é venenosa, portanto grande parte da vida no mar da baía está morta e a costa a sua volta é desértica. Pontos de terra segura ainda podem ser localizados ao longo das praias na costa oeste, mas um navio que cruzar pela costa leste próxima a Shilku está fadado a perder suas velas - e possivelmente muito mais - para as rochas vermelhas quentes que raramente chovem do céu ou para as cinzas incandescentes que flutuam quilômetros afora da baía antes de finalmente se apagarem nas águas fétidas e sibilantes.

CORAÇÃO DE UBTÃO

Um pedaço maciço de terra e rocha despedaçada da terra flutua sobre a floresta pantanosa, a cerca de cem pés acima do solo. Uma árvore petrificada se eleva acima da rocha, com suas raízes de pedra que sobressaem do fundo. Entre o corpo da rocha e a ramificação dos galhos da árvore, cria-se a impressão de um gigantesco coração de pedra pendurado no céu. A impressão é ainda mais horrível pelo líquido vermelho que goteja das raízes.

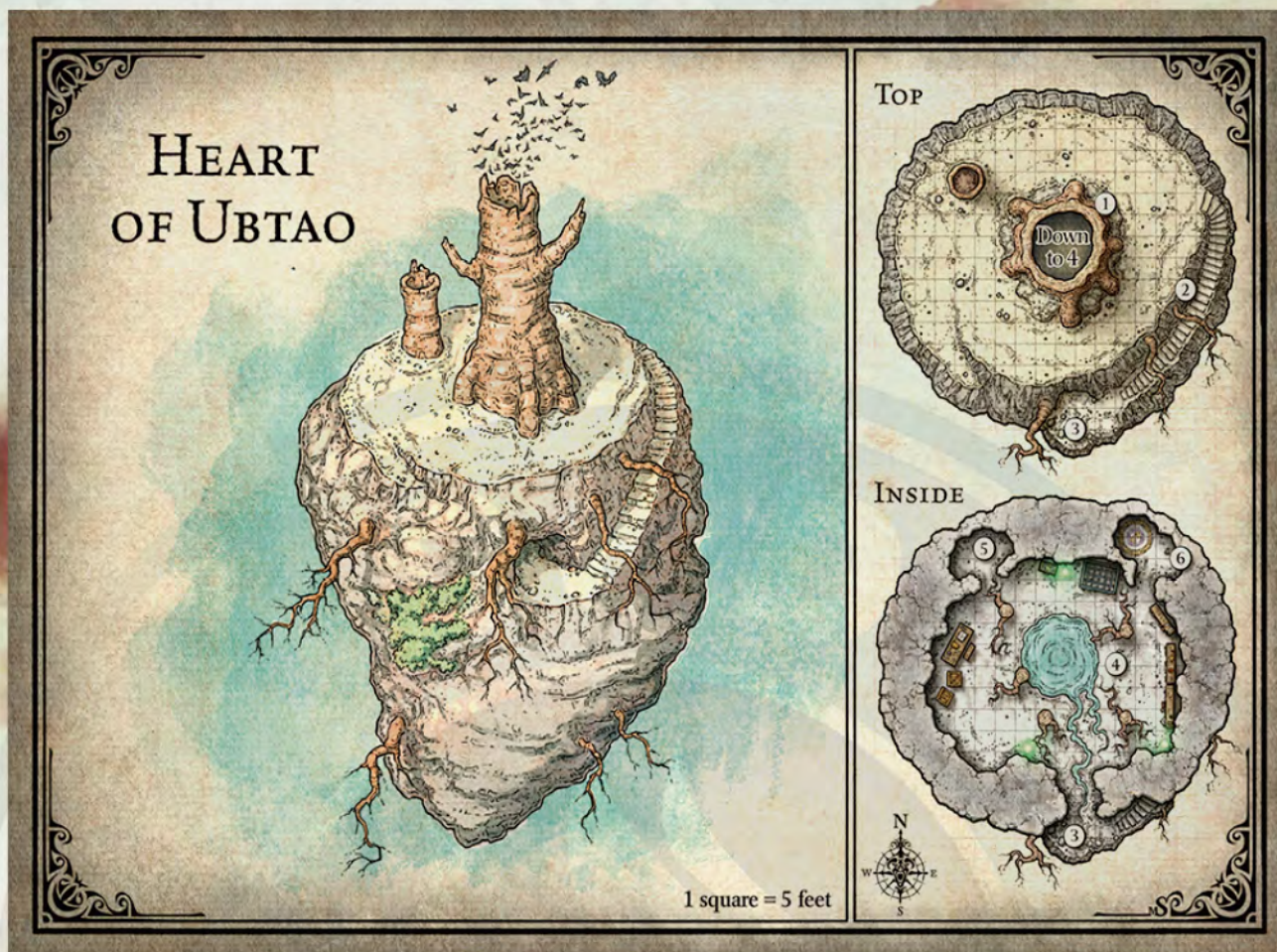
Você vê uma entrada de caverna ao lado do "coração" que gira lentamente e uma escada que serpenteia da caverna até o topo achatado onde a árvore petrificada está parada. A escada definitivamente não é natural; foi esculpida com ferramentas na rocha.

O Coração de Ubtão (mapa 2.6) é um argueiro de terra - um pedaço maciço de terra sustentado por magia que não pode ser dissipada. Ele paira a 60 metros acima do solo e gira lentamente no sentido anti-horário, completando uma volta a cada hora. Chultianos o chamam de Coração de Ubtão porque o argueiro de terra tem uma vaga forma de coração, e a árvore petrificada acrescenta a impressão de veias e artérias. O líquido vermelho pingando é a água da chuva que foi manchada pela filtragem de depósitos de minério de ferro na rocha.

Os Chultianos que viram o argueiro de terra acreditam que ele é realmente o coração petrificado do deus Ubtão, e eles o consideram sagrado. Os sacerdotes de Ubtão costumam viajar até aqui nas costas de dinossauros voadores para buscar visões dentro do coração e implorar a Ubtão para retornar. Muitos Chultianos ficariam inflamados em saber que o Coração de Ubtão tornou-se o covil de um monstro morto-vivo.

Valindra Manto Sombrio trabalha para Szass Tam, o mais poderoso lich entre os Magos Vermelhos de Thay, embora ela não seja uma Maga Vermelha. Ela encontrou o coração e o transformou em uma base para usar enquanto seus lacaios buscam o Fomentador de Almas. As ordens de Szass Tam são para tomar o controle do Fomentador de Almas, se possível, ou destruí-lo de outra forma. Valindra criou um círculo de teletransporte dentro do coração que ela usa para viajar instantaneamente dele para Thay (onde seu filactéria é armazenado com segurança), para entregar relatórios para Szass Tam e pegar novas instruções.

Personagens que exploram o Coração de Ubtão certamente conhecerão Valindra. Ela considera a possibilidade dos participantes atravessarem seu



MAPA 2.6: CORAÇÃO DE UBTÃO

caminho, e ela não será necessariamente hostil com eles. Sua missão é pegar o Fomentador de Almas a qualquer meio; se aventureiros podem ajudá-la a conseguir isso, ela vai usá-los.

Valindra é um elfo **lich**, com as seguintes mudanças:

- Valindra possui tendência neutro e mau
- Ela fala Abissal, Anão, Comum, Dracônico, Elfo e Infernal.
- Ao preparar suas magias, Valindra pode trocar qualquer magia em sua lista de magias preparadas por outra magia de mago do mesmo nível.
- Com uma ação bônus, Valindra pode mascarar sua carne arrepiante e se parecer com um elfo vivo. Essa ilusão mágica dura até que ela encerre o efeito com uma ação bônus ou até que ela use a ação lendária Olhar Assustador. O efeito também termina se Valindra cair a 30 pontos de vida ou menos, ou se *dissipar magia* for conjurada sobre ela.
- Ela não pode fazer ações de covil no Coração de Ubtão.

Com a habilidade de aparecer como um elfo vivo, Valindra pode ocultar facilmente sua condição de lich e sua associação com Thay. Ela se apresenta como uma maga acadêmica que quer “aprisionar” o Fomentador de Almas; dessa forma, sua magia única pode ser estudada enquanto está seguramente em quarentena do mundo. Ela argumenta que destruí-lo deve ser um último recurso.

Valindra acredita que o Fomentador de Almas

está escondido em algum lugar nas ruínas de Omu. Ela compartilha essa informação com os personagens, mesmo que ela suspeite que a deixassem de fora, entretanto, eles podem enfraquecer algumas das defesas de Omu.

Se os personagens não conseguem alcançar o mote de terra quando eles o encontram pela primeira vez – ou, pelo menos, nenhum caminho para que todos possam alcançá-lo – eventualmente, eles veem uma elfa olhando para eles da escada. Depois de alguns momentos, ela os elogia em élfico, perguntando seus nomes, por que eles vieram, e assim por diante. Se essa conversa for boa, ela abre um *portal arcano* (conjurado de um pergaminho) e convida os personagens dos jogadores a entrarem. Se eles têm muitos carregadores ou combatentes PdM, ela pede que apenas as “figuras-chave” entrem, explicando que sua casa não tem espaço para toda a expedição. Valindra assegura os personagens que seus companheiros estarão seguros no chão.

A lich não tem interesse em matar os personagens, desde que haja alguma chance de serem úteis. Se um combate se desencadeia (e há pouca razão a menos que os personagens comecem), Valindra deixa seus servos mortos-vivos lidarem com os aventureiros e depois se esconde por seu *círculo de teletransporte* para Thay. Os círculos de destino não são registrados em qualquer lugar do coração, então seguir ela é impossível. Ela retornará em alguns dias, quando as coisas se acalmarem. A maneira como ela procede desse ponto é deixada para sua imaginação.

1. ÁRVORE PETRIFICADA

Um **enxame de morcegos** habita esta árvore oca e petrificada. Os morcegos emergem todas as noites para banquetear e atacar qualquer outra criatura de sangue quente que entre em sua cova. No fundo da árvore há um buraco aberto que se abre no teto da área 4.

2. ESCADAS

Estas escadas são suaves e não mostram muito sinal de desgaste. Apenas um punhado de criaturas andara sobre eles: Valindra, alguns de seus servos, e os sacerdotes de Ubtao que fizeram peregrinações ao coração. Não há risco de cair a menos que um personagem faça algo tolo, mas a altura é vertiginosa.

3. ENTRADA DA CAVERNA

O piso desta entrada inclina-se ligeiramente para o interior do coração, de modo que a água cai através dela continuamente. A boca da caverna parece natural, ao contrário dos degraus fora dela.

4. COVIL DE VALINDRA

Esta caverna é bolorenta e mal iluminada pela luz do dia, filtrando-se através do tronco de árvore oco e petrificado, 6 metros acima. Um conjunto de raízes sujas ocupa o centro em 6 metros do chão, entre pilares naturais formados pelas raízes da árvore petrificada. Três estantes grandes estão de frente na parede à direita da entrada da caverna. Uma mesa e vários caixotes de madeira estão de frente na parede esquerda. Em frente à entrada encontram-se duas portas abertas para câmaras menores e, entre elas, uma grande gaiola de ferro.

As patrulhas de mortos-vivos de Valindra, por vezes, capturam inúmeros exploradores e os trazem aqui. Os prisioneiros são mantidos na gaiola de ferro enquanto Valindra os interroga, depois os descarta no pântano. A gaiola não está em uso quando os personagens chegam, a menos que você escolha colocar Artus Címbre e Picadinho aqui como prisioneiros.

Como um lich, Valindra não fica incomodada por quão úmida e desconfortável seja a caverna. Se esse assunto surgir, ela explica que, como um elfo, ela não precisa de uma cama ou de horas e horas de sono; ela simplesmente medita por um tempo em sua mesa todos os dias. O resto de seu tempo é dedicado a seus mapas e histórias, procurando por possíveis pistas escondidas para o Fomentador de Almas.

Tesouro. As estantes estão repletas de livros, pergaminhos, tábuas e mapas, tudo sobre Chult de uma maneira ou de outra. Eles cobrem a história, a geografia, a cultura e a filosofia natural em grande profundidade, mas todos eles são anteriores à Praga Mágica. Valindra literalmente mataria para possuir o mapa de Syndra Silvane, se ela soubesse de sua existência. Seus livros de magias não estão aqui – eles estão à salvo em Thay – mas as prateleiras tem dois pergaminhos de portal arcano.

5. GUARDIÕES MORTOS-VIVOS

Colocados neste armário estão seis **zumbis** Chultianos e dois **girallons zumbis** (ver apêndice D). Eles permanecem aqui inertes até serem atacados, ou até Valindra chamá-los para lutar ou agir como criados.

6. CÍRCULO DE TELETRASPORTE

O círculo de teletransporte de Valindra está gravado no chão desta câmara. Qualquer pessoa com proficiência na perícia Arcanismo reconhece que é o círculo e pode anotar ou memorizar seus símbolos para que ele possa ser usado como um destino de outro círculo de teletransporte. Valindra não é tola o suficiente para deixar os símbolos de seu círculo de Thay gravados em algum lugar desta cova, para que ninguém possa segui-la se ela escolher escapar.

DEDO-DE-FOGO

Elevando-se sobre a cobertura da selva há um pináculo de pedra de 90 metros de altura, formado naturalmente, com uma fumaça emanada por um farol flamejante no topo. As paredes do pináculo são simples e pontilhadas com pequenas cavernas. Escadas de aparência frágil pendem de bordas estreitas em vários pontos elevados.

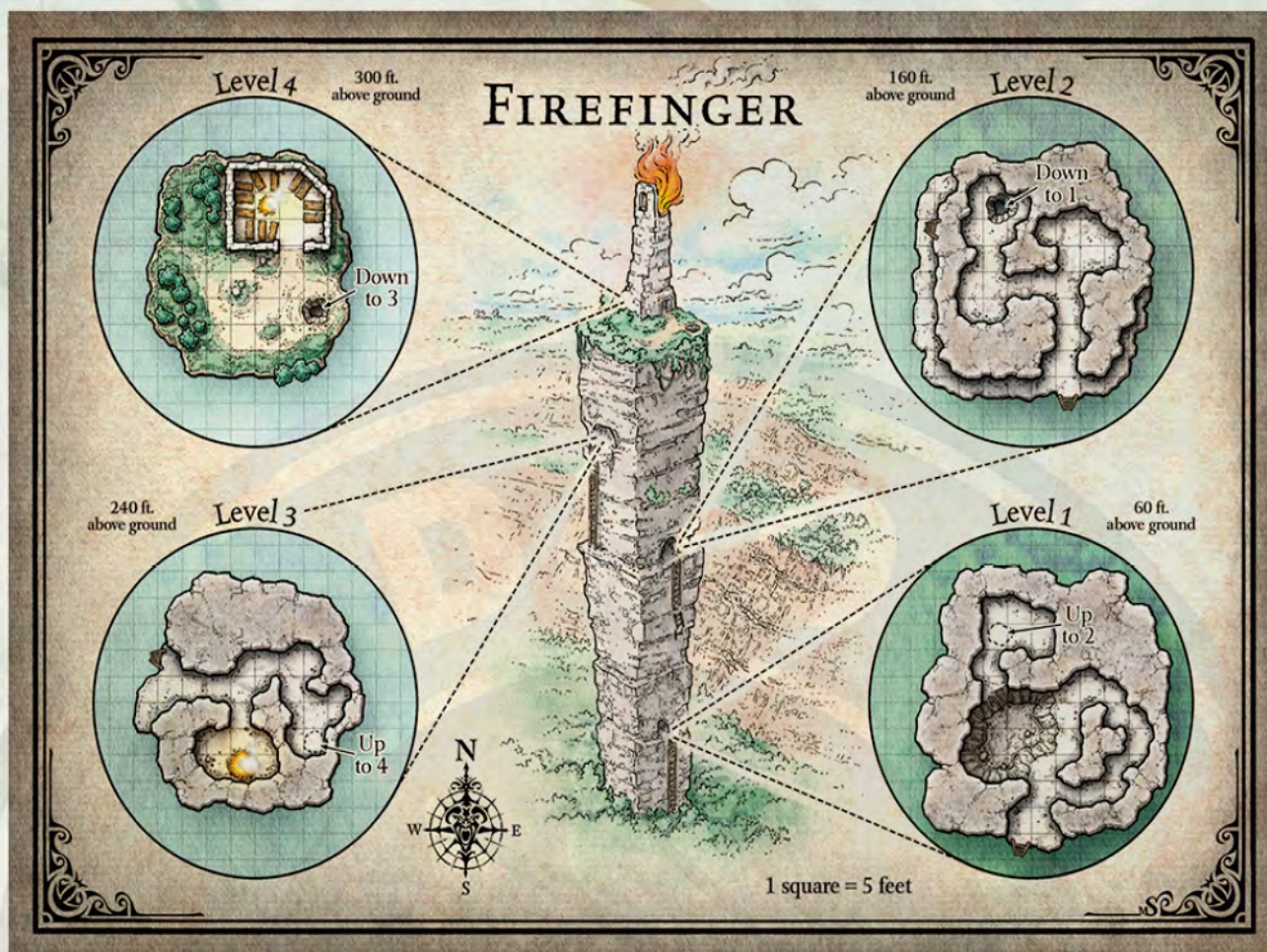
O pináculo rochoso chamado Dedo-de-Fogo (mapa 2.7) é uma antiga torre sinalizadora Chultiana. Antes de a Praga Mágica derrubá-las, muitas dessas torres foram usadas para enviar mensagens entre as cidades através de chamas coloridas à noite ou fumaça colorida durante o dia. Dedo-de-Fogo é uma das poucas ainda em pé, se não a única.

Dedo-de-Fogo foi assumida por um bando de pterapovos que se aproveita de caçadores e exploradores ao longo do rio Tiryki. A torre é um covil perfeito para os pterapovo; em um dia limpo, a partir de seu ponto de vantagem de 90 metros de altura, eles podem detectar qualquer coisa movendo-se no rio a menos de 16 quilômetros de distância, e suas muralhas simples e escadas em ruínas tornam-na potencialmente letal para qualquer coisa sem asas que tente subir.

Se Azaka Presatemporal (ver capítulo 1) estiver com os personagens, ela insiste para que eles ataquem o pináculo. Ela sugere esperar até o anoitecer ou a chuva, se nenhum dos personagens pensa nisso. Se os personagens se recusam a atacar o pterapovo, Azaka abandona o seu trabalho com desgosto.

A melhor maneira de se aproximar do Dedo-de-Fogo sem ser visto pelos pterapovo é ficar debaixo de uma cobertura da floresta pesada e cruzar as áreas abertas apenas quando a chuva ou a escuridão limitam a visibilidade. Se essas precauções não forem tomadas, peça ao grupo que faça um teste de Destreza (Furtividade) CD 12. Se o grupo falhar no teste, os pterapovo atacam de cima. O número da força de ataque é de dois **pterapovos** (ver apêndice D) para cada membro do grupo. Se os pterapovo forem superados em número, os sobreviventes fogem para o pináculo e avisam os outros (nesse caso, os personagens perdem o elemento surpresa).

Perto da base do pináculo, os personagens encontram o corpo de um elfo caído na lama. A maioria dos membros está quebrada, a caixa torácica esmagada, e galhos quebrados e folhas soltas estão presos no que resta de suas roupas. Este infeliz explorador foi capturado no rio, levado para Dedo-de-Fogo, despojado de seus objetos de valor, depois jogado do topo da torre até sua morte. Não muito longe, os personagens encontram outro corpo, e um terceiro, e assim por diante enquanto examinam ao redor da base da torre.



MAPA 2.7: DEDO-DE-FOGO

Este mesmo destino aguarda qualquer personagem capturado pelos pterapovo.

As escadas de corda e madeira montadas no pináculo são antigas e esmigalhadas. Cada personagem que sobe por uma escada para o próximo nível superior (do chão ao nível 1, do nível 1 ao nível 2 e assim por diante) deve fazer um teste de Destreza (Atletismo) CD 8. Se o teste for bem-sucedido, o personagem alcança o próximo nível com segurança sem danificar a frágil escada. Se o teste falhar, alguns degraus da escada são danificados e a CD aumenta em 2 para todos seguindo atrás do alpinista. Se o teste falhar por 5 ou mais, a escada está danificada e o alpinista cai, possivelmente até a morte, a menos que sejam tomadas precauções (amarrar personagens juntos, por exemplo).

Os pterapovo planam ao redor do pináculo de forma constante, exceto quando está chovendo. Eles não prestam muita atenção ao pináculo, porque eles acreditam arrogantemente que estão seguros em sua fortaleza. Os personagens podem tomar precauções para evitar serem detectados, mas estarão surpreendentemente seguros, desde que atinjam o pináculo sem serem vistos. Durante a chuva ou à noite, não há chance de serem vistos escalando a torre. Durante o dia em tempo limpo, um pterapovo circulando nota alpinistas com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 20, a menos que os personagens tenham tomado outras precauções.

As cavernas do Dedo-de-Fogo foram formadas pela erosão e têm tetos que variam de 2 a 3 metros de altura.

NÍVEL 1. CAVERNA ABANDONADA

Uma escada agarrada na face sul do pináculo termina neste nível, que fica a 18 metros acima do solo.

Os pterapovos não usam esta caverna, cuja característica mais proeminente é um poço de 3 metros de profundidade. A distância mais curta no poço onde os personagens podem dar um salto em distância é de 4,5 metros. Escalar para dentro ou para fora do poço é fácil e requer um sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 5. No entanto, o primeiro personagem que entra no poço perturba quatro **aranhas-lobo gigantes** que se aninham em fendas ao longo das paredes do poço. Apenas um personagem com uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva de 17 ou mais não se surpreende quando as aranhas atacam.

Alcançando o Nível 2. Uma chaminé de pedra leva até o nível 2. É uma subida de 30 metros com muitos apoios, mas vários pontos complicados e tortuosos; é necessário um teste de Força (Atletismo) CD 8 para subir ou descer sem a ajuda de equipamento de escalada ou magia.

NÍVEL 2. CAVERNA DE STIRGES

Uma escada agarrada na face sul do pináculo termina neste nível, que fica a 48 metros acima do solo.

Os pterapovo não usam esta caverna. No entanto, a câmara no canto nordeste é o covil de nove **stirges**, que se agarram ao teto de 3 metros de altura. Eles não reagem a menos que múltiplos personagens entrem na sua caverna ou alguém traga uma tocha ou outra chama acesa, caso em que atacam.

Seis meses atrás, um explorador que foi capturado pelos pterapovos conseguiu escapar e descer até lá, antes de virar presa dos stirges. Seu cadáver dessecado está caído ao longo da parede norte da câmara dos stirges, e o brilho de ouro e pedras preciosas pode ser visto através das roupas esfarrapadas e uma bolsa apodrecida.

Tesouro. Os personagens que derrotam os stirges e averiguam o explorador morto encontram 15 po, um anel de ouro e corralina (60 po) e duas estatuetas de ônix que representam chwingas (50 po cada). Consulte apêndice D para obter mais informações sobre os chwingas.

Alcançando o Nível 3. Agarrada à face ocidental do pináculo há uma borda, acima da qual há uma escada que conduz ao nível 3. Sempre que um personagem cruza a borda, role um d6. Em uma rolagem de 1, uma súbita rajada de vento ameaça empurrar o personagem da borda. O personagem deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 9. Se o teste falhar, o personagem cai na base do pináculo, a menos que ele esteja protegido por cordas.

NÍVEL 3. NINHO PTERAPOVO

Este nível está a 75 metros acima do solo. Uma escada que se agarra à face ocidental do pináculo conecta esse nível ao debaixo.

Pterapovo anciãos habitam essa área. Eles construíram um ninho tradicional que está mais bem protegido do vento e da chuva. A câmara sudoeste é o lar de quatro **pterapovos** idosos (13 pontos de vida cada, veja apêndice D). Eles passam a maior parte do tempo cuidando do fogo (o que torna a câmara muito quente e esfumacada) e esculpindo totens macabros com os ossos de seus inimigos.

Quando os Pterapovos têm prisioneiros, eles são confinados na porção leste desta caverna. Atualmente, há um prisioneiro: um **arakocra** masculino chamado Nephyr. Ele é de Kir Sabal e foi emboscado por pterapovos enquanto patrulhava. Seus pulsos, tornozelos e bico estão amarrados com corda, e ele não tem armas. Ele sabe que, pelo menos, oito pterapovos vivem no pico do Dedo-de-Fogo, mas ele não tem ideia de quantos existem atualmente.

Se os personagens o libertarem, Nephyr é grato. Antes de partir, ele exorta os personagens a visitarem Kir Sabal e pedir a Asharra para realizar a Dança dos Sete Ventos. Esta dança, diz ele, faz parte de um ritual mágico que concede a criaturas não aladas a capacidade de voar. Uma vez em Kir Sabal, Nephyr espalha a notícia do heroísmo dos personagens. Os personagens ganham vantagem em testes de carisma feitos para influenciar os arakocras de Kir Sabal a partir desse ponto.

Alcançando o Nível 4. Uma chaminé 15 metros de altura sobe até o pináculo de Dedo-de-Fogo. A chaminé contém muitos apoios e requer um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 8 para escalar sem kit de escalada ou magia. A essa altura, qualquer ruído significativo no eixo alerta o pterapovo na área 4 sobre a presença de intrusos.

4. PINÁCULO

O pico do pináculo é plano e mede aproximadamente 12 metros quadrados. As bordas estão desmoronando; não seria seguro ficar muito perto de qualquer uma delas. Videiras e a moitas baixas crescem em profusão. Ossos e pedaços de

carne de dezenas de criaturas estão dispersos por toda parte.

Uma torre de pedra em ruínas se ergue outros 9 metros acima do canto norte da plataforma. Uma flama ardente flutua no ar, pairando acima da torre. Os detritos caídos da torre estão amontoados em torno de sua base. Três criaturas humanoides com bicos de agulhas e asas de couro estão devorando os últimos fragmentos de carne dos ossos bem mastigados perto de uma porta aberta na base da torre.

O pináculo do Dedo-de-Fogo está a 90 metros acima do solo. Quando o céu está limpo, os personagens podem ver mais de 32 quilômetros ao redor da torre. Mais importante ainda, eles podem distinguir os planaltos dispersos, os Picos da Chama e outros vulcões e montanhas que circundam a costa sul, e as enormes lacunas na cobertura da selva que marcam a Bacia Aldani, o Lago Luo e o Vale das Cinzas.

Os pterapovos nunca usam a chaminé entre os nível 3 e 4 além de ocasionalmente para deixar alimento para um prisioneiro. O topo da chaminé é cercado por rochas e arbustos baixos, proporcionando ocultação suficiente para três criaturas médias. Esconder-se dos pterapovos requer um teste bem-sucedido de Destreza (Furtividade) CD 12, com vantagem durante a noite ou quando está chovendo.

Seis **pterapovos** (ver apêndice D) vivem em cima da torre, incluindo o líder do bando, Nrak, que tem 40 pontos de vida. Nrak é uma criatura cheia de ódio com uma cicatriz que começa no topo da cabeça e corta o lado direito do rosto e do tórax abaixo da sua asa direita.

Se Azaka Presatemporal (ver capítulo 1) estiver com o grupo, considere adicionar mais pterapovos à luta; ela balança o equilíbrio em favor dos atacantes. Pterapovos adicionais circundam o grupo do alto e podem se juntar à batalha a qualquer momento. Pterapovos não hesitarão em empurrar um personagem que tolamente fica à beira da torre. Eles podem saltar da torre, circular pelos flancos e usar seus ataques de mergulho por grande vantagem.

O farol do Dedo-de-Fogo é uma pluma mágica de fogo que expele extraordinário calor. Qualquer criatura que começa seu turno dentro de aproximadamente 3 metros do fogo sofre 10 (3d6) de dano de fogo. Qualquer criatura que entra na chama ou começa seu turno nela sofre 35 (10d6) de dano de fogo. Uma *dissipar magia* bem-sucedida (CD 17) conjurada na chama a dissipa.

Tesouro. Dentro da torre estão ninhos grosseiros e quatro baús de madeira bolorentos. Os baús não estão trancados. Juntos eles tem 2.000 pc, 730 pp, quatro gemas (50 po cada), e um *pergaminho de comunhão com a natureza*. Um dos baús também contém uma máscara de madeira envolta em pano que se assemelha a um rosto de tigre estilizado. Esta é a *máscara da besta* de Azaka (ver apêndice C). Se ela está com os personagens, reivindica-a imediatamente.

DESOLAÇÕES DE NSI

Este vasto trecho da selva foi devastada por uma praga há muito tempo e nunca se recuperou. As plantas aqui são doentes e venenosas. No coração desta terra abandonada estão localizadas as ruínas do palácio do senhor da guerra Ras Nsi: um forte rochoso

desmoronado que uma vez estava situado nas costas de dezenas de gigantes tartarugas morto-vivas. A sua destruição pelo descontrolo dos mortos-vivos de Ras Nsi foi tão completa que nada permaneceu desta que uma vez foi uma estrutura tão bela, exceto pelos cascos esmagados e ossos descolorados das tartarugas, e montes de pedra tão bagunçados que não dá para saber onde que ficavam os contornos das antigas paredes, que aos poucos afundam no pântano. A chance de um encontro aleatório nesta região é dobrada.

DUNGRUNGLUNG

Os grungs de Dungrunglung (mapa 2.8) labutam sob a tirania de seu rei despótico, Groak, que é obcecado em convocar a deusa Nangnang e acasalar-se com ela. Para agradar seu rei, os grungs ergueram um santuário de barro de 18 metros de altura, onde Groak planeja atrair a deusa e onde ela, por sua vez, pode abençoá-lo com gerações de Groakinhos reais, tocados por deus.

Embora os grungs sejam tradicionalmente tramoias, gananciosos e geralmente desagradáveis de lidar, os grungs de Dungrunglung estão passando por momentos desesperadores. Ghouls e zumbis ameaçam sua existência, e seu veneno é ineficaz contra os mortos-vivos. Consequentemente, os grungs são fortemente incentivados a usar pessoas de fora para resolver seus problemas de mortos-vivos, em vez de fazer deles escravos ou refeições.

Rei Groak detém o controle absoluto em Dungrunglung, e seus súditos seguem suas ordens sem questionar. No entanto, se a balança do poder, mudar firmemente para Krr'ook ou Roark (veja a matéria adicional "Grungs de Dungrunglung"), os grungs não hesitam em rasgar membro por membro de Groak em um frenesi catártico. Em algum momento, enquanto se aventuram por Dungrunglung, os aventureiros serão abordados em segredo por Krr'ook.

Em qualquer momento, Dungrunglung é o lar dos grungs representados por todas as castas e cores. Há apenas um grung dourado (Groak) e um grung vermelho (Krr'ook). Para obter os blocos de estatísticas e mais informações sobre castas, consulte apêndice D.

Os grungs não falam nenhum outro idioma além do seu, o que complica qualquer negociação com eles. Como eles tratam os aventureiros depende de quão fortes eles aparentam:

- Se o grupo parecer fraco (poucos em número ou precisando de ajuda), os 1d6 + 6 **grungs** de pele verde (guerreiros) os cercam assim que entram no labirinto espinhoso e os forçam a atender uma audiência com o rei. Os grungs atacam e subjagam os personagens que resistirem. Se os aventureiros aceitarem, eles serão levados pelo labirinto até o santuário, onde serão recebidos pelo rei Groak. Ele oferece refúgio e fala do grande ritual para invocar Nangnang. Uma vez que os personagens estão descansados, Groak os ordena ajudar Krr'ook a fazer os preparativos finais.
- Se o grupo equipe parece capaz de fazer uma boa luta, eles são recebidos por 1d6 + 6 **grungs** de pele verde (guerreiros), uma vez que eles chegarem ao assentamento. Os grungs os recebem em Dungrunglung e imploram aos personagens que escutem o que o rei Groak tem a dizer. Groak pede

aos aventureiros que façam parte de seu destino divino e ajudem Krr'ook a completar os preparativos para convocar Nangnang. Ele oferece a hospitalidade de Dungrunglung, bem como informações sobre Chult em troca de sua ajuda.

Personagens que ofenderem o rei Groak são jogados na prisão (área 7). Lá, eles são abordados em segredo por Krr'ook, que tenta explicar seu dilema. Se o grupo concordar em ajudá-la, Krr'ook encontrará uma maneira de libertar os membros do grupo para ajudar em sua tarefa. Prisioneiros considerados "não úteis" serão assados no fogo ou sacrificados a Nangnang durante o Grande Ritual.

1. LABIRINTO ESPINHOSO

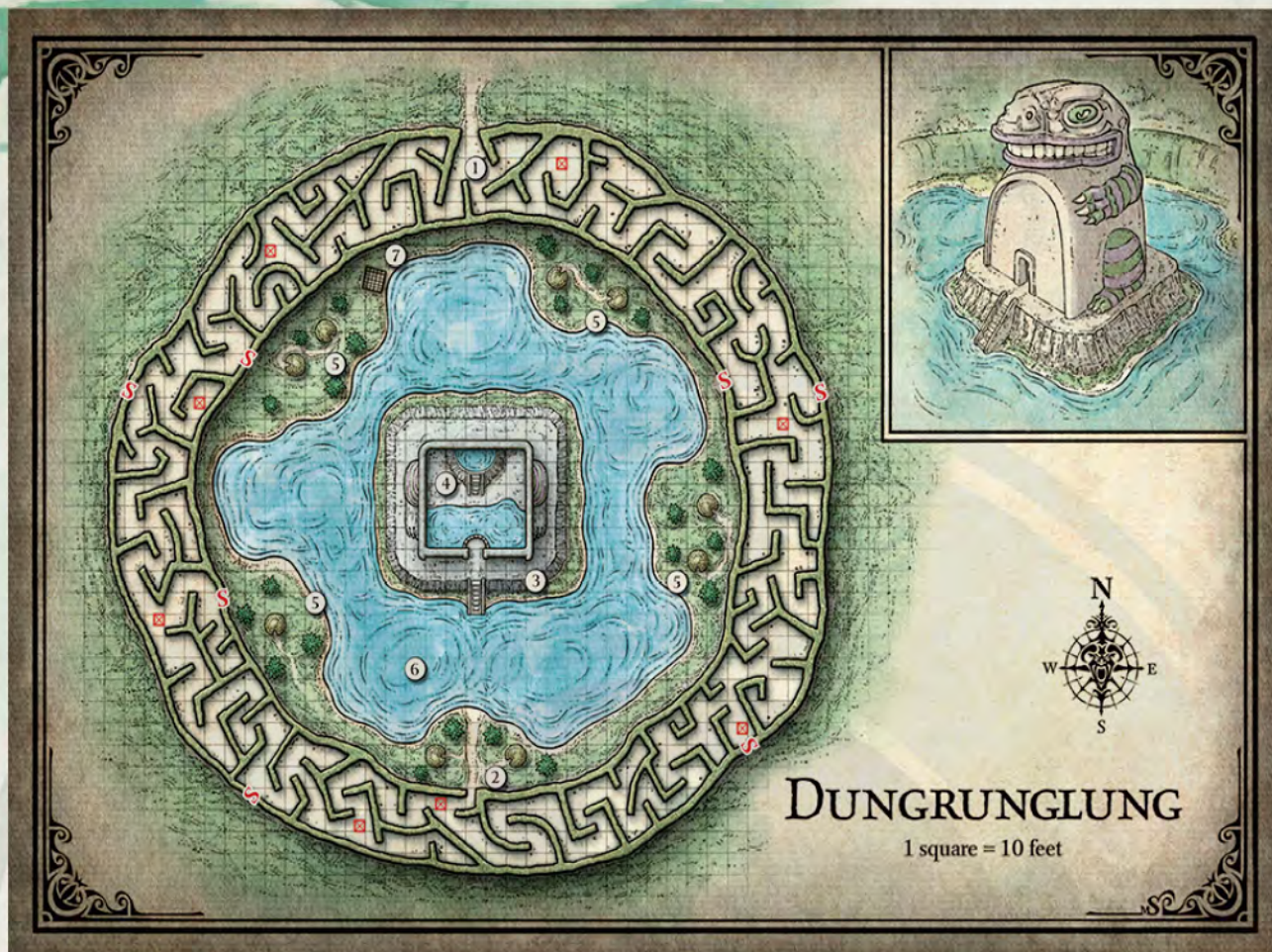
Dungrunglung está cercada por um labirinto de trepadeiras mágicas e distorcidas de 6 metros de altura. A parede externa se eriça com espinhos onde zumbis se empalam cegamente na fútil tentativa de infestar o local.

O labirinto tem uma entrada visível ao norte e numerosas entradas secretas ao redor do perímetro. Uma entrada secreta é simplesmente uma passagem bem escondida que requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD20 para identificar.

As passagens do labirinto estão abertas para o céu e mudam magicamente de configuração a cada minuto, transformando passagens em becos sem saída e vice-versa. Qualquer personagem que esteja liderando o caminho pelo labirinto deve fazer seis verificações bem-sucedidas de Sabedoria (Sobrevivência) CD 15 para encontrar a entrada para o assentamento (área 2). Cada teste de sucesso ou falha representa 1 minuto de busca pelo labirinto. Entre cada teste role um d20 e consulte a tabela Encontros do Labirinto Espinhoso para determinar o que os personagens encontram, se é que encontram alguma coisa. Personagens podem evitar o labirinto inteiramente voando sobre ele.

ENCONTROS DO LABIRINTO ESPINHOSO

d20	Encontros
1–9	Sem encontros.
10–12	1d6+6 grungs (guerreiros pele-verde) em patrulha.
13	1d3 vinhas assassinas (veja apêndice D) camufladas nas paredes próximas.
14	1d4 carriças perdidos no labirinto.
15	Um inofensivo besouro yahcha. (veja apêndice C)
16	Os personagens ouvem um coaxar gutural que soa ao mesmo tempo sensual e desamparado. Sua fonte não pode ser determinada.
17	1d6 zumbis perdidos no labirinto.
18–19	Uma cova escondida de 1,5 metros de largura, 3 metros de profundidade e com fundo forrado com estacas de madeira envenenadas. O personagem que lidera o grupo pode ver o buraco com um teste bem-sucedido de (Percepção) CD 15. O primeiro personagem a pisar no buraco cai, recebendo 3 (1d6) de dano por concussão e caindo em estacas de 1d4, cada uma das quais causa 3 (1d6) de dano perfurante e 7 (2d6) de dano de veneno.
20	Uma porta secreta no perímetro interior. Requer um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD15 para identificar.



MAPA 2.8: DUNGRUNGLUNG

GRUNGS DE DUNGRUNGLUNG

Os seguintes grungs têm papéis fundamentais a desempenhar em Dungrunglung. Para estatísticas dos grung, consulte o apêndice D.

Groak (**grung guerreiro de elite** dourado) usa uma *diadema da destruição* e é o rei apaixonado que procura conquistar a deusa Nangnang. Carismático, mas instável, Groak pode passar de amigável a homicida no espaço de alguns segundos. Por causa disso, seu povo não ousa sussurrar uma palavra dura sobre ele. Groak quer ser visto como um visionário e um romântico, e ele gosta de ouvir histórias do mundo exterior. No entanto, ele ameaça quem se atreva a questionar sua autoimagem inflada. Groak tolera os aventureiros desde que eles o entretendam, geralmente concordando com tudo o que ele diz, e estando dispostos a ajudá-lo em sua missão de realizar seu destino divino para se tornar o consorte de Nangnang.

Krr'ook (**grung selvagem** vermelha) é uma sacerdotisa que teme a loucura do rei. Ela sussurra sinais e presságios favoráveis no ouvido do monarca para manter boas graças. Secretamente, Krr'ook suspeita que o Grande Ritual para invocar Nangnang irá falhar. Consequentemente, ela teme por sua vida. Ela se aproxima dos aventureiros para ver se eles podem ajudá-la a enganar o rei na noite do ritual. Se Krr'ook sentir qualquer coisa fora de ordem, ou se o ritual der errado, ela culpa os aventureiros e os entrega diretamente à ira infantil do rei.

Roark (**grung guerreiro de elite** laranja) é um guerreiro grung obediente e perigoso, dedicado ao seu rei louco. Roark acha que todo esse absurdo de invocação da deusa é uma distração do real problema em questão: defender Dungrunglung dos mortos-vivos. Secretamente, a lealdade de Roark é para com a tribo primeiro e Groak em segundo, mas ele obedientemente tolera a obsessão do rei por enquanto. Ele suspeita dos aventureiros mas ainda é aberto a qualquer ajudar na defesa de sua aldeia contra os mortos-vivos.

2. ENTRADA PRINCIPAL

Se os personagens saírem do labirinto neste ponto, leia:

Através de uma abertura na parede do labirinto, você vê um pequeno lago cercado por cabanas de junco, samambaias e lírios. Erguendo-se de uma ilha plana no meio do lago há um santuário de 18 metros de altura feito de tijolos de barro pintados, com a forma de um sapo gigante. As escadas sobem da margem do lago até uma porta aberta esculpida na barriga gorda do sapo. Patrulhando o perímetro do santuário estão vários humanoides pequenos, semelhantes a rãs, com pele laranja brilhante e arcos curtos.

Quatro **grungs** de pele verde (guerreiros) emergem dos casebres próximos para confrontar os estranhos sem escolta que se aproximam do santuário. Eles atacam se ninguém falar a senha correta em Grung ("Roook, rooooook, erp"). Se uma luta irromper, reforços na forma de doze grungs chegam em 2 rodadas. Os **grungs** na área 3 começam a atirar flechas ao mesmo tempo.

3. A ILHA DE GROAK

Margens pantanosas cercam o santuário, que tem 18 metros de altura e é feito de blocos de barro esculpidos pintados com tinturas naturais. Patrulhando sua base estão oito grungs guerreiros de elite de pele laranja. Eles empunham adagas e arcos curtos, e são leais a Roark primeiro, o Rei Groak em segundo. Estranhos que chegam à ilha sem uma escolta são atacados.

4. SANTUÁRIO

O interior do santuário é uma grande sala oca. Logo na entrada há uma piscina de água límpida que varia em profundidade de 60 centímetros a 1,5 metros. Fungos fosforescentes iluminam a piscina com tons suaves e sonhadores. Pequenos humanoides, semelhantes a sapos, de cores diferentes estão mexendo com os fungos e jogando pétalas de flores na piscina. Na parte de trás do santuário há uma bacia de água semicircular, elevada uns 3 metros de altura. Chafurdando na bacia tem um grung com pele dourada. Em sua testa descansa um diadema feito de ouro. Um grung de pele alaranjada empoleira-se nas proximidades, com um arco curto pronto.

A piscina rasa na parte da frente do santuário é onde Krr'ook (uma **grung selvagem** de pele vermelha; veja a matéria adicional "Grungs de Dungereunglung") e seus assistentes (seis **grungs** de pele azulada) se preparam para o Grande Ritual cuidando dos fungos fosforescentes e perfumando a água com delicados perfumes. Remover os fungos da piscina é proibido, por ordem do rei Groak.

A piscina elevada na parte de trás do santuário é alimentada por uma fonte subterrânea. O Rei Groak (um **grung guerreiro de elite** de pele dourada com um *diadema da destruição*; veja a matéria adicional "Grungs de Dungereunglung") emite comandos da piscina durante o dia e dorme aqui à noite. Ele raramente tem motivos para deixar o santuário nos dias de hoje. Ao seu lado está Roark (um **grung guerreiro de elite** de pele alaranjada; veja a matéria adicional "Grungs de Dungereunglung").

Tesouro. O Rei Groak usa um *diadema da destruição*, o qual ele não tem medo de usar contra qualquer um que o insulte ou desafie. No forro do fundo da sua piscina são 33 po e um pedaço, do tamanho de um punho, de quartzo verde (50 po).

5. CASEBRES GRUNG

Pontilhadas nas margens do lago há várias cabanas achatadas feitas de musgo e juncos unidos por lama. As cabanas variam de 4,5 a 7,5 metros de diâmetro, e cada uma delas possui uma entrada única e baixa. Alguns têm aberturas pequenas, redondas e semelhantes a janelas, e outras têm robustas chaminés de barro.

Cada cabana é grande o suficiente para acomodar seis **grungs** adultos mais 2d6 bebês grungs (não combatentes). Todos os ocupantes de uma determinada cabana pertencem à mesma casta e, portanto, têm a mesma cor de pele (exceto os jovens, que são todos cinza-esverdeados).

6. LAGO GRUNGLUNG

O Lago Grunglung é, na verdade, apenas um grande lago coberto de nenúfares e lentilhas de água, onde peixes-gato, que se move lentamente, sobem a superfície em busca de ar. O fundo grosso e lamacento está cheio de ossos de banquetes dos grungs.

7. FOSSE PRISÃO

Este poço escavado tem 1,5 metros de profundidade e é coberto por robustas barras de madeira. Os prisioneiros confinados aqui são vigiados 24 horas por dois **grungs** (guerreiros) de pele verde até que possam ser cozinhados e comidos. Quaisquer itens retirados dos prisioneiros são confiados a grungs de pele roxa nas cabanas próximas (ver área 5).

O GRANDE RITUAL

Uma vez que o Grande Ritual esteja completo, o Rei Groak espera que Nangnang se materialize e fale palavras de amor, louvor e confiança para ele. Temendo que o ritual fracasse, Krr'ook inventou um plano desesperado para enganar o rei, mas precisa da ajuda dos aventureiros para fazê-lo.

O Plano de Krr'ook. Há um tempo atrás, Krr'ook encontrou uma caixa de *pigmentos maravilhosos de Nolzur*, que ela escondeu do rei. Ela planeja pintar uma imagem de Nangnang de tal qualidade que Croak será levado a pensar que é a verdadeira deusa. Krr'ook espera que um dos aventureiros tenha a habilidade de ilustrar Nangnang de maneira convincente. Ela está disposta a dar os pigmentos mágicos como recompensa aos aventureiros se tudo correr bem. Como recompensa adicional, Krr'ook oferece um *anel de saltar* e 5 setas de besta envenenadas. Qualquer pessoa tocada por uma dose de veneno deve obter sucesso em um teste de resistência da Constituição do CD 12 ou receber 5 (2d4) de dano de veneno. Uma dose de veneno é usada uma vez que cause dano a uma criatura.

Momento da Verdade. O ritual acontece à noite. Luzes são acesas por toda a vila, onde dezenas de grungs comuns entram no lago e observam o santuário. O rei Groak veste trajes cerimoniais feitos de juncos e orquídeas selvagens, e aguarda seu amor nos degraus do santuário, torcendo as suas mãos borrachonas com antecipação.

Para enganar Croak, os personagens devem pintar uma imagem de Nangnang em uma superfície ou criar outra representação dela, depois usar magia (se puderem) para dar uma aparência de vida. *Animar objetos*, *imagem maior*, *ilusão menor* e magias semelhantes podem ajudar a melhorar a ilusão. Magias como *leque cromático* e *prestidigitação* também podem ser usados para deslumbrar o público o suficiente para esconder um malfeito fatal.

Quem der voz a Nangnang deve "vender" a ilusão com palavras doces, a fim de convencer o rei Croak de que ele conquistou um lugar especial no coração de Nangnang. Finalmente, o ritual deve terminar com a partida de Nangnang, tratado de tal maneira que o Rei Groak não suspeitará que foi enganado ou abandonado para sempre. Se Nangnang ou suas palavras soarem falsas, o Rei Groak ordena a morte de Krr'ook e qualquer um que acredite tê-la ajudado.

Criando Nangnang. Para enganar Croak, o grupo deve ter sucesso em três ou mais das seguintes tarefas. Faça os testes de habilidade necessários na seguinte ordem:

- Pintar ou criar uma representação de Nangnang requer um teste de Inteligência CD 12 bem-sucedido. Usar os *pigmentos maravilhosos de Nolzur* garante vantagem no teste.
- Animar Nangnang de forma convincente requer um teste de Carisma (Enganação) CD 12 bem-sucedido. Se vários personagens contribuírem, faça um personagem fazer o teste com vantagem.
- Convencer Groak de que as palavras de Nangnang são genuínas requer um teste de Carisma (Enganação ou Atuação) CD 15 bem-sucedido. Se as palavras forem entregues em um idioma que o Rei Groak não entende, a verificação é feita com desvantagem. (Croak fala apenas Grung.)
- Vender a partida abençoada de Nangnang requer um teste bem-sucedido de Carisma (Enganação, Intimidação ou Persuasão) de CD 15. O teste é feito com desvantagem se suas palavras forem faladas em um idioma diferente de Grung.

Resultado Final. Se os personagens tiverem sucesso em três ou mais testes, o Rei Croak é completamente enganado e fica muito feliz pelo futuro vindauro. Personagens que solicitarem sua ajuda receberão, sem questionamentos. Se o truque do grupo for descoberto, o rei Groak ordena que seus súditos os ataquem. A força atacante consiste em dezesseis **grungs guerreiros de elite** (incluindo Roark) e quarenta **grungs**. Croak se retira para sua piscina elevada no santuário e faz sua resistência final ali.

Um personagem no poço pode arrebentar as barras laterais da prisão com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 20. Antes de o teste ser realizado, cada guarda faz um ataque de oportunidade contra o personagem que está tentando realizar o teste.

ENSEADA DE KITCHER

O Rio Olung deságua nesta baía rasa batizada em homenagem a Ilyber Kitcher, um explorador Cormyreano pomposo que alegou ter descoberto o local há alguns séculos atrás. Isso não é verdade, é claro; a existência do estuário e sua localização eram bem conhecidas antes de Kitcher ter errado a Baía de Chult (ele era um péssimo navegador) e sem querer navegado ao sul da costa leste da península até que uma tempestade o soprou de volta à vista da terra. Não há nada digno de nota na baía, além do fato de que ela dá acesso às ruínas de Porto Castigliar e Mezro.

FOCINHO DE OMGAR

O que uma vez foi uma península montanhosa, o Focinho de Omgar foi separado pelo oceano durante o cataclismo da Praga Mágica. Um caminho muito estreito garante a passagem entre o continente e o que é agora uma grande ilha. Marinheiros e cartógrafos consideram esta característica uma marca de conexão entre a costa de Chult e a costa de Samarach.

FORTE BELUARIAN

A bandeira de Portal de Baldur tremula sobre esta paliçada de madeira. Toda a estrutura fica no topo de uma colina de 3 metros, cujos lados são raspados verticalmente para torná-los íngremes e difíceis de escalar. O portão principal do forte defronta o oeste. No lado leste da paliçada, uma alto forte mantém uma visão imponente sobre a região selvagem circundante.

A elevação do Forte Beluarian e a ausência de uma vala permitem que a paliçada escoe bem mesmo sob fortes chuvas. O forte (mapa 2.9) é guarnecido por mercenários do Punho Flamejante. Imensa riqueza passa pelo Forte Beluarian - o suficiente para fazer os nobres e comerciantes ricos de Portal de Baldur além dos sonhos de avaréza.

Comandando Forte Beluarian está uma leal e mau brasa (major) dos Punho Flamejante chamada **Liara Portyr** (ver apêndice D), que responde diretamente ao Grande Duque Ulder Ravengard de Portal de Baldur. Liara tem 47 anos e ocupou o cargo nos últimos três anos. Para ela, um posto em Chult parece ser uma prova de coragem, mas para muitos deles, é como um banimento. A guarnição é constituída por uma castela chamada Gruta Halsdottir (LN humana Illuskana feminina **cavaleira**), três cabos (**veteranos**) e cinquenta e quatro soldados (**guardas**). A guarnição opera em três turnos de oito horas, com um manopla (cabo) e dezoito punhos (soldados rasos) de plantão durante cada turno.

Desconhecido para seu chefe, Liara tem aliança com piratas com base em Ancoragem Jahaka e ganha um lucro ordenado de suas proezas. Os espiões de Liara em Porto Nyanzaru fornecem-lhe patentes de navios e horários de partida, que ela passa para os piratas por uma *pedra de enviar mensagem*; o capitão pirata Zaroum Al-Saryak detém a pedra correspondente (ver

“Ancoradouro Jahaka”, página 46). Por causa de seu arranjo, os piratas concordaram com a demanda de Portyr de que nunca atacariam os navios que ostentam a bandeira de Portal de Baldur. Liara recebe uma fatia dos lucros dos piratas, alguns dos quais vão para pagar bônus à guarnição para manter os soldados felizes.

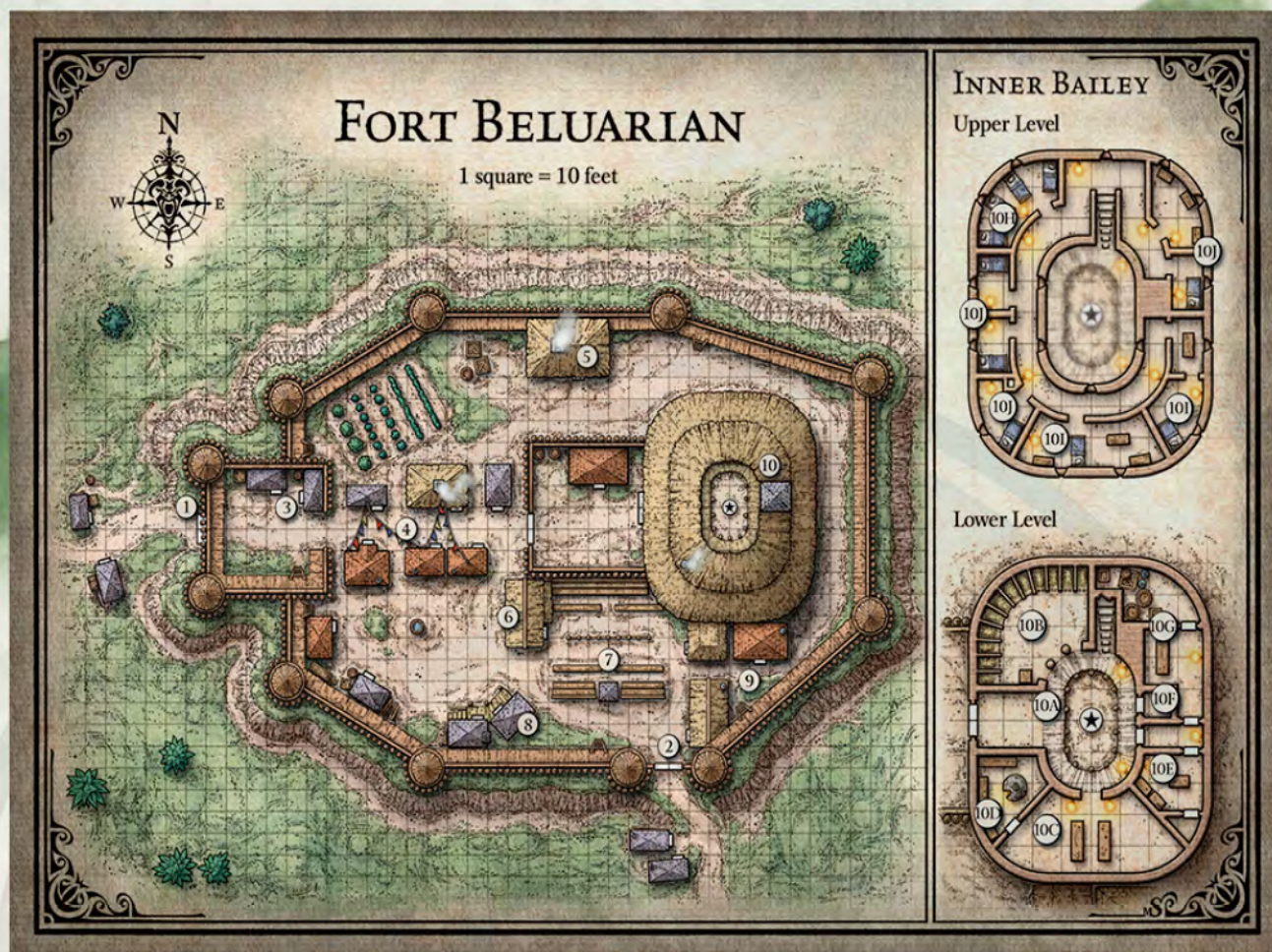
Embora seja uma espécie de vilã, Liara Portyr não tem motivos para ser uma inimiga dos personagens. Ela passa a maior parte do tempo gerenciando a segurança de sua fortaleza, fazendo relatórios de campo e examinando relatórios de seus espiões em Porto Nyanzaru. Ela admira aventureiros, e enquanto os personagens não fazem nada para antagonizá-la, ela pode lhes fornecer conselhos úteis e ajuda material contra a miríade de ameaças à espreita na selva.

Liara fica intrigada com relatórios provenientes de suas patrulhas para o sul. Eles atravessaram as trilhas de grandes criaturas na selva que não combinam com nada que vive em Chult. Se os personagens planejam explorar a região entre a costa leste e o rio Tiryki, ou já estiverem lá e viram algo incomum, ela ficaria grata por qualquer luz que possam trazer sobre o mistério. (Suas patrulhas estão vendo sinais de gigantes do gelo à procura de Artus Cimber).

Dado que Portal de Baldur é um membro da Aliança dos Lordes, não deve surpreender ninguém que um punhado de agentes da aliança esteja espalhado pela guarnição. O Enclave Esmeralda possui guias experientes designados aqui também. Um deles, um druida chamado Qawasha (ver “Encontrando um Guia”, página 33), é altamente recomendado.

O principal motivo que os aventureiros têm para visitar Forte Beluarian é comprar uma “carta patente para exploração”. Portal de Baldur reivindica tudo a leste dos Penhascos da Névoa e ao norte da entrada de Kitcher, e agora que Mezro foi apanhada limpa, está tentando estender sua reivindicação ao sul até Baía do Refúgio. Ninguém (incluindo os principais príncipes de Porto Nyanzaru) tem a força em Chult para contestar esta reivindicação. Então, dentro de seu território, os Punho Flamejante fazem o que querem, incluindo exigir que os exploradores comprem as cartas. Uma carta patente concede permissão ao detentor para explorar Chult e saquear suas riquezas, mas metade do produto e das descobertas de uma expedição deve ser entregue aos Punho Flamejante. A carta custa 50 po, que é tratado como um adiantamento na divisão dos lucros. Além disso, aqueles que comprem uma carta pode contratar até seis mercenários Punho Flamejante (**guardas**) para acompanhá-los pela taxa muito razoável de 1 po por dezena por cada um. É fácil lançar uma expedição de Porto Nyanzaru sem uma carta patente. O único risco é que, se uma patrulha dos Punho Flamejante encontrar uma expedição sem uma carta, atacará a expedição e confiscará seus pertences.

Tudo que é enviado para dentro ou para fora do forte passa pela Atracagem Beluarian, que nada mais é que um trecho de praia com alguns edifícios de toras de madeira acima da linha da maré. Navios ancoram uns oitocentos metros em alto mar, e pessoas e suprimentos são transportados de um lado a outro em barcos a remo. Seis **guardas** dos Punho Flamejante defendem esta estação; seu principal dever é remar os barcos para de volta e adiante. Em caso de perigo, eles podem se barricar dentro do prédio de troncos mais seguros ou se dirigem para o mar até que qualquer coisa que os ameace perca o interesse e vá embora.



MAPA 2.9: FORT BELUARIAN

A caminhada da Atracagem Beluarian até o forte é de 22,5 quilômetros ao longo de uma trilha bem marcada. Esta trilha não é patrulhada.

1. PORTÃO OESTE

A entrada principal é fechada por duas grandes portas de madeira com barras que levam oito pessoas para deslizar de lado. Como a área é patrulhada e o forte tem excelentes linhas de visão, os portões permanecem abertos durante o dia, exceto quando a chuva forte restringe a visibilidade e permite a possibilidade de um ataque furtivo. As paredes do portão ocidental são de 6 metros de altura, e os parapeitos são patrulhados dia e noite por seis **guardas**. As paredes que cercam o restante do acampamento têm 3,5 metros de altura, mas tem boa visão por causa da elevação do forte.

2. PORTÃO DO MINÉRIO

Apesar do seu nome, este portão secundário na parede sul do forte não tem nada a ver com o minério. É um portão de saída que os defensores do forte podem usar para realizar contra-ataques contra inimigos que atacam o portão principal. Ele permanece firmemente fechado e barrado na maioria das vezes.

3. ARMADURAS/ARMAMENTOS

As minas de ferro de Chult fornecem tudo o que a guarnição precisa para fazer armas, armaduras, ferramentas e implementos metálicos. Korhie Donadrue (LB humano Chondathano masculino **espião**) é o principal

armeiro do forte. Tendo passado anos como um aventureiro antes de se tornar um forjador, ele gosta que aventureiros e exploradores gastem tempo em sua área de trabalho, trocando histórias e compartilhando notícias do mundo.

Os personagens podem comprar a maioria dos tipos de armas, munições e armaduras aqui, a preços 25 por cento acima dos listados no *Player's Handbook*. Donadrue cobraria menos, mas os preços são definidos pelos Punho Flamejante.

4. BAZAR

Uma dúzia de comerciantes vive dentro do forte e gerencia seu bazar. Soldados do forte são apenas uma pequena parte do seu negócio. A maior parte do seu comércio envolve a venda de equipamentos para exploradores e suprimentos para mineiros. Os comerciantes também compram e vendem gemas, couros, partes de animais (penas, presas, etc.) e pequenos animais. Seus preços são 50 por cento maiores que os do *Player's Handbook*, devido à distância do posto.

5. TEMPLO DE HELM

Os habitantes do forte oram a Helm pela proteção contra os perigos da terra. Shilau M'wenye (LN humano Chultiano masculino **sacerdote**) é o responsável pelo templo e aceita doações. Seu pai era um sacerdote em Chult e sua mãe era uma mercenária Shou postada em Chult. Ele sempre tenta ver o melhor em outras pessoas sem julgá-las.

6. ESTÁBULOS

Os cavalos não são originários de Chult, e o clima (e suas muitas pragas) é difícil para os animais. Ainda assim, alguns membros Tethyrianos dos Punho Flamejante trouxeram seus cavalos para Forte Beluarian com eles, e agora são parte da cultura do forte. Os cavalos raramente deixam a vizinhança imediata do forte; eles são tudo, mas inúteis na selva.

O estábulo tem barracas para uma dúzia de cavalos. Apenas sete estão aqui agora (dois **cavalos de carga** e cinco **cavalos de guerra** sem armadura).

O mestre do estábulo é Thaeven o Calvo (N humano Tethyriano masculino **plebeu** com Adestrar Animais +4). Ele cuida bem dos animais, dentro do que é possível

AGENTES DO PUNHO FLAMEJANTE

Se os aventureiros passam um dia no Forte Beluarian, Liara Portyr toma conhecimento deles e envia um guarda para trazê-los até o grande salão (área 10C). Os aventureiros que recusam a convocação são banidos do forte. Aqueles que concordam em se encontrar com Liara são convidados a servir aos Punho Flamejante. Para cada serviço que executam, os personagens recebem uma recompensa. Os personagens que se recusam a servir aos Punho Flamejante são bem-vindos para continuar seus negócios, mas qualquer coisa que desejam comprar no Forte Beluarian custa cinco vezes o preço normal a partir desse ponto.

Caçadores de Carniçais. Portyr pede aos personagens para ajudar a livrar a selva dos carniçais. Se os personagens estão à altura da tarefa, Portyr dá ao grupo uma carta patente gratuita de exploração. Para cada cabeça decepada que os personagens trazem, ela paga 20 po. (Ela tem dinheiro suficiente para cobrir a recompensa por até onze cabeças de carniçais cortadas).

Reconhecimento de Shilku. Portyr pede aos personagens para navegar para Baía Shilku, realizem um reconhecimento de uma dezena na aldeia destruída de Shilku e voltem para Forte Beluarian para informar o que viram. Se os personagens aceitam a missão, Portyr paga por sua comida e passagem e dá ao grupo uma carta gratuita de exploração. Se completarem a missão, os personagens recebem refeições e quartos de hóspedes gratuitas (veja área 10J) quando visitam Forte Beluarian e cada personagem recebe uma poção ou pergaminho escolhida entre as disponíveis nas lojas (veja área 10G).

Estrangeiros em uma Terra Estranha. Batedores dos Punho Flamejante descobriram pegadas gigantes ao sul de Forte Beluarian. Se os personagens descobrem quem ou o que está deixando as pegadas, e descobrem de onde ele está vindo e que ameaça (se houver) ele representa para Forte Beluarian, Portyr os recompensará com cinco flechas mágicas (veja área 10G). Se os personagens aceitarem a missão, Portyr dá ao grupo uma carta gratuita de exploração. Para completar a missão, os personagens devem localizar pelo menos um grupo de gigantes do gelo, bem como o seu navio (ver "Hvalspyd", página 68). Para complicar as coisas, Portyr não acredita em nenhum relatório que alega que gigantes de gelo desembarcaram em Chult e não os paga a menos que os personagens respaldarem suas reivindicações com evidências convincentes (como a cabeça cortada de um gigante de gelo ou uma arma de tamanho gigante).

neste clima, enquanto se queixa constantemente sobre a impossibilidade de cuidar adequadamente dos cavalos neste clima.

7. CAMPO DE JUSTAS

A principal razão pela qual os cavalos são mantidos no forte é para justar. Os torneios são realizados uma vez por mês, e lutas menores ocorrem quando há pessoas com tempo livre ou quando dois membros dos Punho Flamejante têm problemas para resolver entre eles.

Os soldados Tethyrianos postados no Fort Beluarian trouxeram suas próprias panópias e aparatos de cavalaria, mas eles combinaram com uma estética da selva para criar algo único. Os símbolos habituais que envolvem falcões, dragões, sóis e assim por diante cederam em Chult aos tabardos de pele de leopardo, heráldica temática de dinossauros, capacetes em forma de panteras rosnando ou pteranodontes atacando e armaduras adornadas com dentes de tiranossauro e penas de papagaios.

Mercados ricos de Porto Nyanzaru às vezes viajam para participar dos torneios de justas. Acampam em torno do forte em pavilhões coloridos e fazem apostas ultrajantes sobre os resultados dos jogos.

8. PROVEDOR DOS PUNHO FLAMEJANTE

O abastecedor do forte, ou vivenda, é uma loja que serve aos soldados do Punho Flamejante exclusivamente. Não tem muita variedade e os preços não são bons, mas alguns elementos da guarnição apreciam sua política de "civis não permitidos". Vende necessidades básicas durante o dia e serve comida e bebida à noite. A loja é administrada por um homem velho de língua afiada chamado Jaro (NB humano Chultiano masculino **plebeu**).

9. BARRACAS DOS PUNHO FLAMEJANTE

Os quartéis são o espaço geral de descanso, comida e proteção pluvial para a guarnição listada no forte.

Em noites particularmente sufocantes, muitos soldados abandonam os quartéis e as espreguiçadeiras nas torres de guarda. A brisa no topo das muralhas proporciona um pouco de frescor e alívio dos insetos.

10. MURALHA INTERNA

Este bastião é um forte dentro de um forte. A muralha tem 6 metros de altura no pico do telhado, e a paliçada em anexo tem 5 metros de altura, de modo que toda a estrutura pode ser vista do lado de fora do Forte Beluarian. Os portões estão sempre abertos a menos que o forte esteja sob ataque ou as patrulhas relataram quantidades incomuns de mortos-vivos na região. No caso da paliçada externa ser violada e a proteção principal superada, a guarnição recuará para este reduto para sua defesa final.

10A. PÁTIO

O pátio central da muralha é aberto ao céu. Pode ser selado com portões pesados e fortemente defendido por um punhado de soldados. Um calçadão é instalado ao redor do pátio, então as pessoas não precisam andar na lama em tempos de chuva.

Uma estátua de madeira de um homem blindado fica no meio do pátio. A estátua retrata o Grande Duque Ulder Ravengard de Portal de Baldur, líder dos Punho Flamejante.

10B. COVIL DOS DINOSSAUROS

Seis **hadrossauros** e quatro **deinonicus** (veja apêndice D para as estatísticas das duas criaturas) estão alojados em estábulos protegidos. Os hadrossauros servem como montarias para pequenas patrulhas de movimento rápido ou como animais de caça para patrulhas maiores e mais longas. Os deinonicus são usados como cães de caça, muito mais perversos. Esses animais são bem respeitados pelos soldados da guarnição.

O principal treinador dos répteis do forte é Rahl Zuberi (CB humano Chultiano masculino **guerreiro tribal** com Adestrar Animais +4). O rosto e os braços estão cobertos de tatuagens e cicatrizes, e ele perdeu metade de seu lado direito; marcas de dentes ainda são claramente visíveis no tecido cicatricial. Apesar da aparência feroz de Rahl, ele é um brincalhão jovial que gasta a maior parte de seu tempo fora de serviço contando histórias selvagens no armazém ou uma das barracas do mercado, em troca de bebidas gratuitas.

10C. CORREDOR

O grande salão do pátio é onde a maior parte do negócio militar do forte é conduzida, e onde **Liara Portyr** (ver apêndice D) atende a visitantes importantes. Assemelha-se a uma pousada de caça, com cabeças de dinossauro e crânios pendurados nas paredes e peles de animais exóticos pendurados como tapeçarias.

Liara carrega um conjunto de chaves para as portas trancadas do depósito (área 10G) e a caixa forte de ferro em seus quartos (área 10I). Se os personagens se encontrarem com ela, ela oferece uma ou mais missões especiais (veja a matéria adicional “Agentes dos Punho Flamejante”).

10D. COZINHA

Esta cozinha serve aos oficiais e convidados do acampamento e prepara refeições especiais durante os eventos. As tropas alistadas são em grande parte responsáveis por preparar seus próprios alimentos por pelotão; a maior parte é manipulada na área dos quartéis.

Sigbeorn Dunobar (NB humano Illuskano masculino **veterano**) tem registrado mais anos em Chult do que qualquer outro membro vivo do Punho Flamejante, e ele se alegra disso. Quando ele ficou muito velho para lutar e patrulhar na selva, ele se ofereceu para se transferir para a cozinha. Agora ele não é apenas o cozinheiro chefe, mas, o mais importante, é responsável (abaixo da castelã) por garantir que o forte tenha sempre um suprimento adequado de alimentos.

10E. CASTELÃ

A castelã de Porto Beluarian é Gruta Halsdottir (LN humana Illuskana feminina **cavaleira**). Como castelã, ela é a segunda em comando para Liara Portyr, e ela é responsável por todos os detalhes da função diária do forte. Se um soldado quebra as regras, Gruta decide sobre a punição. Se uma patrulha está atrasada na selva, é seu dever descobrir o porquê. Quando chegam estranhos, Gruta é quem os cumprimenta, descobre por que eles estão aqui e decide se eles merecem algum tempo de Liara Portyr.

Esta câmara é o escritório de Gruta; Os aposentos dela estão no andar de cima. Seus deveres a levam por todo o forte, então ela não está frequentemente aqui durante o dia. Ela carrega um conjunto de chaves para as portas do armazém (área 10G).



LIARA PORTYR

10F. TORRE DO SINO

A torre do sino se eleva a mais 3 metros acima do telhado de palha do pátio, tendo 9 metros de altura geral. Em um dia normal, o sino é tocado doze vezes: é girado a cada quatro horas para sinalizar a mudança da guarda, e ele gira 10 minutos antes de cada uma delas para indicar que uma mudança de guarda está prestes a ocorrer. No giro do tempo, ele toca um número de vezes igual ao número do relógio: uma vez no início do primeiro relógio, duas vezes no início do segundo relógio, e assim por diante. Sobre o que a guarnição chama de “despertar”, ela soa uma vez.

No caso de um alarme em todo o acampamento, o sino é tocado continuamente durante pelo menos meio minuto. O sino pode ser ouvido até 3 quilômetros de distância por criaturas ao ar livre, ou 1,5 quilômetros por criaturas na selva.

10G. RESERVAS

As reservas de suprimentos vitais são mantidas a sete chaves nestas duas câmaras. A porta de cada quarto está trancada, e Liara Portyr e Gruta Halsdottir carregam as únicas chaves. Cada porta é feita de madeira pesada reforçada com faixas de ferro (CA 17,20 pontos de vida, imunidade a dano de veneno e psíquico), e seu bloqueio pode ser desfeito com ferramentas de ladrão e um teste bem-sucedido de Destreza CD 20.

Os tipos de suprimentos armazenados aqui incluem itens mundanos, como papel e tinta, cadeados, roupas, botas, cordas, lanternas, óleo de lâmpada e velas.

Tesouro. A segunda sala contém quatro *poções de cura*, quatro *pergaminhos de magia* (dois de cada *restauração menor* e *purificar alimentos*), cinco *flechas +1* em uma aljava e uma *tigela de comandar elementais da água* (para ajudar o forte em qualquer defesa de última hora). Portyr e Halsdottir não falam sobre esses tesouros para os aventureiros, por mais confiantes que pareçam.

10H. SALÃO DA MANOPLA

Esta sala preparada destinava-se a abrigar um esquadrão de soldados designados para o dever regular de guarda no pátio, mas foi assumido como salão de Sigbeorn Dunebar (ver área 10D) e outros três veteranos que servem como manopla (cabo) na guarnição dos Punho Flamejante.

10I. SALA DE COMANDO

Liara Portyr dorme na câmara do sul, enquanto Gruta Halsdottir dorme na câmara menor do sudeste. Ambos os quartos contêm livros, roupas e outros feitos pessoais.

Tesouro. Um personagem que procura sob a cama na câmara de Liara Portyr encontra um cofre de ferro trancado. Um personagem que usa as ferramentas de ladrão e que é bem-sucedido um teste de Destreza CD 18 pode abri-lo. A caixa contém 220 po e uma *pedra de enviar mensagem* que Liara usa para se comunicar com os piratas do Acoradouro Jahaka.

10J. QUARTO DE HÓSPEDES

Convidados importantes, às vezes, chegam ao forte: um príncipe mercante de Porto Nyanzaru, um oficial de alto escalão dos Punho Flamejante, ou um nobre de Portal de Baldur. Tais indivíduos estão alojados em uma ou mais dessas câmaras.

Os personagens podem ganhar um ou mais desses quartos se eles fizerem algo para ganhar esse privilégio. Exemplos incluem reverter uma descoberta valiosa para os Punho Flamejante, conduzir um contra-ataque aos ataques dos mortos-vivos, ou trazendo provas de que eles expulsaram uma incursão dos gigantes de gelo.

HISARI

Esta cidade yuan-ti em ruínas fica na selva ao pé da Coroa, um vulcão fumegante que marca a extremidade ocidental das Montanhas Lagarto Celeste. Uma efeito poderoso semelhante ao de uma magia *antipatia/simpatia* evita que os yuan-ti entrem na cidade. Muitos do povo-serpente que moravam aqui foram transferidos para Omu.

A terra engoliu metade da cidade, que repousa em uma extensa caverna subterrânea que nunca foi aquecida pelo sol. O resto de Hisari permanece acima do solo, envolto por videiras e flores rastejantes. Todo tijolo e pilar são revestidos de musgo, e uma teia de raízes e cinzas cobre as rachadas cúpulas douradas da cidade.

HRAKHAMAR

As erupções vulcânicas próximas forçaram os anões a abandonar Hrakhamar (mapa 2.10). Eles sempre pretendiam reocupar e reativar a forja quando fosse considerada segura, mas esse dia nunca chegou.

Salamandras de fogo se mudaram e colocaram a forja para produzir armaduras e armas para si. Um pequeno grupo de anões albinos se esconde na selva nas proximidades e observa a forja, mas seus números são muito baixos para desafiar as salamandras de fogo.

Se os personagens chegam a 16 quilômetros (1 hexágono) da forja, quatro **anões albinos guerreiros** (ver apêndice D) os encontram e se aproximam deles. O seu porta-voz é Sithi Cortavinha. Ela expõe o problema (“salamandras de fogo assumiram a nossa forja ancestral”) e propõe a solução (“matá-los”). Como recompensa, cada personagem poderá levar vinte lingotes de 0,5 quilos de adamantite refinada da forja, e

os anões os levarão à localização de um “barco voador” de uma terra distante (ver “Naufrágio da Deusa das Estrelas”, página 84).

Os anões se oferecem para ficar de guarda do lado de fora enquanto os personagens livram Hrakhamar das salamandras de fogo. Se os personagens parecem insuficientes ou precisam de um guia, Sithi se oferece para acompanhá-los. Ela lembra a estrutura da forja, mas não sabe quantas salamandras de fogo estão dentro, ou onde elas podem estar se escondendo.

Quando a forja foi operada pelos anões, foi ligada por estradas comerciais para a Baía Shilku e outros pontos na península. Embora essas estradas tenham sofrido um século de negligência, na vizinhança da forja eles eram de construção anã, e nem mesmo um século de ruína pode apagar uma estrada anã. As estradas estão enterradas sob as cinzas no Vale da Honra Perdida, mas onde as montanhas se erguem acima da planície da cinza, a estrada pode ser vista facilmente e segue até a entrada da forja. Um personagem que faz um teste bem-sucedido de Sabedoria (Sobrevivência) CD 13 para examinar a estrada vê marcas de queimadura indicativas de salamandras de fogo ou outras criaturas de fogo usando-a.

Quando os personagens chegam a Hrakhamar, leia:

A entrada é de 3 metros de altura, toda a porta arqueada sob uma escultura de relevo maciço de um martelo cruzado e pinças. Duas portas de ferro foram instaladas na entrada, mas uma está no chão, completamente enferrujada em suas dobradiças, e a outra cede tanto que parece que pode desabar a qualquer momento. Vários edifícios ficaram de fora da forja, mas foram reduzidos a seus alicerces.

A entrada diminui gradualmente para apenas 1,5 metros de largura por 3 metros de altura. O túnel prossegue por este caminho, descendo muito ligeiramente, mas com escadas ocasionais que seguem para baixo, por pouco mais de um quilômetro antes de chegarem à forja propriamente dita. Marcas de queimaduras cobrem as paredes e o chão.

1. FENDA DE MAGMA

Os anões exploraram uma fenda vulcânica no coração de Hrakhamar para fundir ferro e adamantite, que eles baixavam no magma em recipientes de argila.

Uma caverna borbulha e flameja magma fundido diante de vocês. As paredes da caverna são revestidas com torres de metal e guindastes que suportam imensos crisóis de argila queimada. Grandes correntes se estendem pela caverna, aparentemente para transportar baldes de minério por toda a lava. O calor tira o fôlego, traz lágrimas aos olhos e assa sua pele. De onde você está, a única maneira óbvia em frente é através de um estreito cavalete de pedra construído para carrinhos ferroviários. Som de marteladas rítmicas vem de algum lugar além da fenda de magma.

O magma fica a 3 metros abaixo do nível dos guinchos e dos cavaletes do carrinho. As grandes correntes abrangem a fenda em dois lugares, permitindo que o minério seja içado em baldes. Não há perigo de cair se os personagens cruzarem o magma em um dos dois cavaletes de carrinho.



MAPA 2.10: HRAKHAMAR

É necessário um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10 para cruzar mão-a-mão ao longo de uma das correntes de transporte. Numa falha, o personagem cai no magma. Uma criatura que caia no magma ou comece seu turno nele sofre 55 (10d10) de dano de fogo.

2. FUNDIÇÃO

O som de marteladas cresce ainda mais, mas não vem da câmara à frente. Esta enorme câmara retangular é uma oficina de fundição. Um poço retangular no centro da sala é preenchido com ferro fundido. Seis dispositivos de projeto e fabricação de anões, dispostos ao redor do poço, drenam o metal líquido e extraem as impurezas. Uma piscina menor no canto sudeste contém o que parece ser prata fundida.

Criaturas que parecem uma mistura de anfíbios humanoides e elemental do fogo estão cuidando das máquinas. Até agora, eles não os notaram.

O som de marteladas vem do leste.

Oito **salamandras do fogo guerreiros** (ver apêndice D) trabalham aqui. Elas estão envolvidas em suas tarefas e não esperam intrusos, e a câmara é barulhenta, então as salamandras do fogo são surpreendidas, a menos que os personagens se movam abertamente ou, de outra forma, chamem atenção para si mesmos.

O poço central contém ferro fundido. O poço menor contém adamantite fundido, e não prata. Uma criatura que cai em qualquer poço ou começa seu turno nele sofre 55 (10d10) de dano de fogo.

O guindaste para o sul (área de suspensão 1) é usado para baixar um crisol de minério no rio de magma até o minério ficar líquido. O minério líquido é derramado ao longo das pistas na área 2, onde é despejado no caldeirão apropriado.

3. SALA DE ARMAS

Os inimigos dos anões cobiçavam as riquezas de Hrakhamar. Para defender seu tesouro, os anões estocavam armas e armaduras nesta câmara. Os salamandras do fogo não se preocuparam com mais do mesmo; eles preferem suas próprias armas aos pesados modelos anões, e suas armaduras não lhes cabem.

Esta câmara inclui seis armas de cada: machados de batalha, machados grandes, manguais, maçãs estrela, picaretas de guerra, martelos de guerra e bestas pesadas, além de duzentos virotes de besta e quatro meias armaduras de placa anãs. Se os personagens são conduzidos aqui por Sithi Cortavinha, ela está disposta a deixar os personagens pegarem uma arma cada.

4. FORJA

O ferro e adamantite fundidos da área 2 são levados para o norte das duas câmaras, onde são lançados em lingotes. Um pouco do metal foi trabalhado em ferramentas e peças de reposição da bigorna da sala, mas a maior parte do ferro foi levada para o tesouro (área 6). Os lingotes de adamantite foram enviados para a parte sul da forja, onde o enorme martelo de selagem no centro da sala retira impurezas. O som de batida ouvido em toda a forja vem deste martelo acionado por máquina.

Quando os personagens chegam, quatro **salamandras do fogo guerreiros** estão na câmara do norte, e seis

salamandras do fogo guerreiros estão trabalhando na câmara do sul sob a supervisão de um **salamandra do fogo bruxo de Imix**. Veja apêndice D para as estatísticas dos salamandras do fogo.

Alavanca de Ferro. O corredor entre as áreas 4 e 6 é característico, exceto por uma alavanca de ferro pesada ajustada na parede norte 6 metros da porta para a área 4. A alavanca está na posição de baixo e pode ser levantada facilmente. Fazer isso estende a calçada através do magma para a área 6, se a armadilha ali causou sua retração. Mover a alavanca enquanto o pórtico se prolonga faz as engrenagens rangerem por alguns momentos aprofundando na rocha, nada mais.

5. ARMAZÉM

Nessas câmaras, os anões guardavam suprimentos de todo tipo, desde alimentos até aventais de couro, de óculos de proteção a pergaminho e tinta. Os salamandras do fogo saquearam tudo. Agora, as características principais dessas câmaras são os “ninhos” de roupas antigas anãs, luvas separadas e outros materiais acolchoados onde os salamandras do fogo dormem em seus turnos. O cheiro nesta área é horrível, como cabelo queimado misturado com borracha derretida. Um distúrbio em qualquer uma das câmaras desperta e alerta todos os salamandras do fogo na área do armazém.

A câmara noroeste está desocupada. Na sala do nordeste, três **salamandras do fogo guerreiros** jogam dados feitos de articulações de anões. Quatro **salamandras do fogo guerreiros** dormem em uma pilha no meio da sala sudoeste. A sala do sudeste contém dois **salamandras do fogo bruxos de Imix** discutindo discretamente sobre denunciar o bruxo da área 4 por heresia contra Imix. Veja o apêndice D para as estatísticas dos salamandras do fogo.

6. TESOURARIA

Dois conjuntos de meia armadura de placas anã estão em ambos os lados de uma porta de ferro com faixas de adamantite. Estas armaduras já foram belas, mas agora estão marcadas por armas, queimadas por fogo e sujas de imundície. A porta possui duas fechaduras, uma acima da outra.

Os anões selaram seu cofre de tesouros antes de deixar Hrakhamar, e ele permanece selado até hoje. Apesar dos seus melhores esforços, os salamandras do fogo não conseguiram forçar a porta ou superar as trancas.

Porta Trancada. O bloqueio superior da porta está embutido em um quadro de adamantite que se assemelha a forma estilizada da runa anã para “primórdios”. A runa pode ser interpretada corretamente por um personagem que lê Anão. O bloqueio inferior foi originalmente inserido em um quadro dourado na forma estilizada da runa anã para “conclusão”, mas os salamandras do fogo raspam o ouro e o usaram para decorar seu santuário à Imix (área 7). Marcas na porta sugerem o que costumava estar lá; ele pode ser interpretado corretamente por alguém que lê Anão e é bem-sucedido em um teste de Inteligência (Investigação) CD 15. Cada bloqueio pode ser aberto com ferramentas de ladrão e sucesso em um teste de Destreza CD 20.

O bloqueio inferior possui uma armadilha. Ela pode ser detectada com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13, mas é impossível desarmar ou ignorar. A armadilha é desencadeada se uma tentativa de abrir a tranca inferior falhar em 5 ou mais, se a chave errada for usada na tranca ou se for aberta de qualquer maneira antes do bloqueio

superior. A armadilha faz com que o pórtico metálico entre o tesouro e a forja (área 4) se retraia para o oeste, deixando um espaço de 12 metros no magma. A ponte apenas pode ser estendida levantando a alavanca no corredor da área 4. A alavanca está muito longe para ser manipulada com *mãos mágicas* ou por qualquer pessoa no lado do tesouro do rio de magma.

As chaves do tesouro estavam em poder dos salamandras do fogo. No entanto, eles não conseguiram identificar de onde eram as chaves e as incorporaram a uma estátua que construíram no santuário de Imix (área 7).

Câmara Lateral. A solução para abrir a porta está em uma câmara lateral aparentemente vazia perto do tesouro. Qualquer um que procure esta sala expõe uma curiosa caixa atirada em um dos cantos. A caixa é feita de ferro e se assemelha a um livro, e se abre de ambos os lados, como a frente e a capa traseira de um livro. Um lado traz a runa dos anões para “primórdios”, o outro carrega a runa para “conclusão”. A abertura de ambos os lados revela a marca de uma chave na placa de ferro. As chaves originais para o tesouro foram armazenadas nesta caixa.

Com todas as ferramentas de Hrakhamar à sua disposição, cópias de ambas as chaves podem ser feitas a partir dessas impressões por um personagem que tem proficiência com ferramentas de ferreiro e que seja bem-sucedido em um teste de Inteligência CD 10. Sithi Cortavinha tem a habilidade necessária se nenhum dos personagens fizer. Musharib (ver “Encontrando um Guia”, página 33) também possui a habilidade necessária. Após três testes falhos, as impressões da caixa são arruinadas e a ela não pode mais ser usada para moldar novas chaves.

Tesouro. A tesouraria guarda a riqueza acumulada de Hrakhamar. Milhares de lingotes de ferro e adamantite estão esmeradamente ordenados, empilhados e encaixotados. Cada lingote de ferro vale 1 po e pesa 4,5 quilos. Cada lingote de adamantite vale 10 po e pesa meio quilo. Se ela estiver presente, Sithi Cortavinha permite que os personagens colem sua recompensa, embora ela os observe de perto para ter certeza de que ninguém leva mais que vinte lingotes.

Repousando no topo de uma caixa está uma manopla feita de ouro de tamanho para um anão adulto. Os anões de Chult chamam de Manopla de Moradin, e costuma ser usada pelos supervisores de Hrakhamar. É finamente trabalhada e vale 2.500 po, embora um anão rico pague o dobro para adquiri-la.

7. SANTUÁRIO DE IMIX

Não fica claro como os anões usavam esta área, mas os salamandras do fogo a converteram num santuário.

O cheiro forte de enxofre e de carne ardente agride suas narinas enquanto o túnel se abre para uma pequena câmara. No extremo norte da sala está uma estátua de meio metro de altura, feita de ferro, cobre, ouro e prata, grosseiramente martelada em uma forma que sugere algo vagamente humanoide, mas também ardente. Quatro salamandras do fogo adoram diante dela.

Os adoradores são dois **salamandras do fogo bruxos de Imix** e dois **salamandras do fogo guerreiros** (veja apêndice D para as estatísticas dos salamandras do fogo). Eles lutam até a morte.

A estátua pesa 70 quilos e representa Imix, o maligno, primordial de fogo no centro da sociedade teológica militarizada dos salamandras do fogo. A estátua tem pouco mérito artístico (salamandras do

fogo são ferreiros aceitáveis, mas artistas mediocres). Se o ouro e a prata forem separados dos outros metais, eles valem 20 po e 400 pp, respectivamente. Um anão albino ou um personagem habilidoso em ferraria poder separar os metais valiosos com o equipamento de Hrakhamar em poucas horas.

Um personagem que realize um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13 ao examinar (ou fundir) a estátua de Imix reconhece um objeto martelado em suas chamas como tendo sido parte de uma chave. É o único pedaço de adamante na estátua, e apenas a dureza da adamante impediu que fosse totalmente irreconhecível. Uma vez que o fragmento de adamante é retirado, uma busca mais cuidadosa mostra um segundo fragmento de ouro, tão marcado que quase irreconhecível. Essas chaves destrancavam a porta da tesouraria (área 6) e é impossível de serem reparadas; tão pouco delas permanece que nem mesmo uma magia *consertar* pode restaurá-las.

8. CAVERNAS ESFUMAÇADAS

O tamanho e a forma desta área são impossíveis de determinar. Nuvens de fumaça turva irritam seus olhos, e as brasas flutuando queimam a garganta enquanto respira. Você pode, no entanto, mal consegue distinguir o que parece uma lanterna mais ao longe na fumaça.

Estas cavernas ligadas são o covil de dois **mephits de fumaça**. O que os personagens percebem como uma lanterna fraca é uma magia *globos de luz* que foi conjurada por um dos mephits para atrair os personagens mais profundamente no covil pernicioso.

Toda a área 8 está fortemente obscurecida. Os personagens podem se mover 3 metros por rodada seguindo a parede com as mãos; movendo-se mais rápido do que isso causa 1 de dano por concussão por pancadas nas canelas nas protuberâncias de pedra. Após 2 rodadas na fumaça, cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 10 no início de cada um dos seus turnos ou sofrerá um nível de exaustão. Aqueles que prendem a respiração não sofrerão a exaustão enquanto se mantiverem assim; os personagens que amarram trapos molhados no nariz e na boca ou tomam precauções similares têm vantagem no teste de resistência por 10 rodadas, mas o tecido seca no calor intenso de Hrakhamar.

Os mephits não estão interessados em atacar os aventureiros diretamente, mas eles pilham os corpos de quem que cai pela fumaça. Se encurralados, imploram por piedade. Eles oferecem barganhar informações por suas vidas se um personagem fizer um teste bem-sucedido de Carisma (Intimidação) CD 10. Eles sabem que a forja está infestada de salamandras do fogo, onde as montarias strider gigantes dos salamandras do fogo são mantidas, e que dois prisioneiros anões estão amarrados nas celas exatamente a oeste do covil dos mephits.

9. CELAS E PASSAGEM PARA A MINA CORAÇÃO DE DRAGÃO

Salamandras do fogo são notáveis torturadores e comedores de carne humanoide. Os prisioneiros estão amarrados, amordaçados e jogados aqui até que os salamandras de fogo decidam como infligir dor mais intensa e duradoura sobre eles. A maioria dos prisioneiros estará morta dentro de uma dezena,

mas eles desejam o fim muito antes disso.

Os anões são a exceção. Há muito sobre o funcionamento de Hrakhamar que os salamandras do fogo ainda não entendem. Os anões capturados são torturados para que falem sobre como as ferramentas e máquinas de fundição funcionam. Dois infelizes **anões albinos guerreiros** (ver apêndice D) estão amarrados, amordaçados e vendados aqui quando os personagens chegam. Os nomes deles são Laz Ribomba-Timpano e Malkar Grão-de-Pedra. Ambos estão feridos e têm 1 ponto de vida restante. Eles também estão famintos, desidratados e tem 5 níveis de exaustão. Laz irá recuperar normalmente com tempo e cuidado, ou cura mágica. Malkar ficou louco; ele estremece incontrolavelmente e grita sem parar se sua mordaca for removida. É necessária uma magia *restauração menor* ou similar para restaurar sua sanidade. Se Laz e Malkar forem levados para Sithi Cortavinha, ela e seus companheiros cuidam deles.

O túnel serpenteia para o sul 65 quilômetros até a Mina Coração de Dragão, que foi assumido pelo dragão Tzindelor e seus lacaios kobold (veja “Mina Coração de Dragão”, página 75). O túnel é atravessável e as trilhas de carrinho de ferro estão intactas pelo comprimento total, mas os encontros com **vermes da carniça** e **aranhas gigantes** são garantidos. À medida que os personagens se aproximam da Mina Coração de Dragão, eles também podem encontrar bandos de **kobolds**. Os anões albinos sabem onde o túnel leva, mas são rápidos em avisar personagens sobre o dragão vermelho que assumiu a Mina.

10. MINA BAÍA DA CAÇAMBA

Os anões estacionavam seus carrinhos de minério e arrumavam seus carrinhos ferroviários aqui quando não estavam em uso. Dois de cada um ainda está aqui, e ambos estão em condições de trabalho mínimas.

Os salamandras do fogo usam a área como estábulos para doze **striders gigantes** (ver apêndice D). Os striders gigantes estão amarrados, mas as correntes são feitas apenas para evitar que eles cruzem a linha mais ocidental de trilhos e vagueiem pelos túneis. Um irritado ou alarmado strider pode facilmente se soltar, e essas criaturas perversas ficam com raiva e alarmadas quando veem humanoides que não são seus mestres salamandras de fogo.

Assim que alguém que não seja um salamandra do fogo entrar na área 10, os striders gigantes começam a bater as patas, rosnar e esticar suas amarras. A partir da próxima rodada, 1d3 striders gigantes se soltam a cada rodada e atacam ou se juntam a uma batalha em curso. Eles não atacam os salamandras de fogo, e um salamandra de fogo pode saltar em um strider gigante e montá-lo usando as regras padrão para combate montado.

HVALSPYD

O *Hvalspyd* (o nome significa “arpão de baleia”) é um navio longo dimensionado para gigantes do gelo: 76 metros de comprimento, com velas feitas de asas de dragão branco. Está ancorado a 91 metros da praia na costa nordeste de Chult, 112 quilômetros ao norte da Enseada de Kitcker. É impossível para os gigantes esconderem a embarcação; qualquer navegante descendo a costa consegue vê-la.

O *Hvalspyd* navegou rumo ao sul do Mar do Gelo em Movimento com uma tripulação de vinte gigantes do gelo. Três **gigantes do gelo** permanecem a bordo do navio - dois de guarda enquanto o terceiro descansa. Dois outros **gigantes do gelo** vigiam o mar da praia.

Os outros quinze gigantes se dividiram em cinco equipes de busca de três gigantes cada, e estão na selva procurando por Artus Cimber e o *Anel do Inverno*. Um dos gigantes do gelo que estão na busca é a capitã do *Hvalspyd*, Drufi (NM **gigante do gelo** feminina).

Sob ordem de seu lorde, Jarl Storvald, Drufi liderou essa expedição em busca do anel. Storvald deseja o anel por razões explicadas na aventura *Storm King's Thunder*. Ele crê que, com o *Anel do Inverno*, ele pode congelar o mundo e trazer a Era de Gelo Infundável - um sonho maravilhoso, que mantém Drufi focada em sua tarefa que está em suas mãos. A gigante não sabe nada sobre Acererak, o Fomentador de Almas, ou a maldição da morte.

Os gigantes do gelo estão na floresta tropical, fora de seu habitat. Eles consideram isso o pior tipo de inferno imaginável. Eles, porém, não tem nenhuma intenção de desapontar seu jarl e deixar o *Anel do Inverno* escapar de seu alcance.

EQUIPES DE BUSCA DOS GIGANTES DO GELO

A equipe de busca de Drufi contém dois **gigantes do gelo** masculinos e um par de **lobos invernaís**. Cada uma das outras quatro equipes de busca consistem de três **gigantes do gelo** e 1d2 **lobos invernaís**. Os gigantes do gelo não conseguem andar pela selva sem deixar uma trilha. Se personagens procurarem os gigantes, eles provavelmente verão evidências horas ou dias antes do encontro de fato: um arbusto esmagado, árvores quebradas ou caídas, pegadas de botas gigantes, marcas rúnicas de 90 centímetros de altura gravadas em árvores ou esculpidas em rochas, e fezes de lobos invernaís. Chult tem muitos carnívoros enormes, então um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 é necessário para identificar estes rastros como estrangeiros à selva; se o teste obtiver sucesso por 5 ou mais, a origem é identificada como gigantes do gelo. Um guia Chultiano tem vantagem neste teste, mas não concluirá que são gigantes do gelo. A ideia é muito improvável.

Até agora, a busca dos gigantes os levou da costa até o Rio Tiryki, e das ruínas de Porto Castigliar para as montanhas do nordeste. Drufi viu o Forte Belurian ao longe e Porto Nyanzaru pelo outro lado da foz do Rio Tiryki, mas os gigantes evitam patrulhas dos Punho Flamejante. Da parte desses, os mercenários e batedores do forte viram sinais curiosos nas matas do sul, mas ainda não concluíram que estão lidando com gigantes do gelo. O próximo passo dos gigantes é seguir mais ao sul. Em algum momento (determinado por você), eles retornarão ao *Hvalspyd*, para então navegar ao sul da Baía Segura, e começar a busca novamente dali. Obviamente, essa é uma forma ineficiente de buscar uma área tão grande e densa quanto Chult, mas Drufi não tem um plano melhor.

Drufi não tem motivos para atacar ou matar os personagens, caso se encontrem, a não ser que os personagens a ataquem ou caso ela suspeite que eles estejam escondendo algo a mais sobre o *Anel do Inverno*. Antes de tomar qualquer ação, ela vai tentar descobrir o que os personagens sabem sobre Artus Cimber e o artefato. As tentativas de Drufi de disfarçar seu interesse tem toda a sutileza de um mamute descontrolado. Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Intuição) CD 10 logo reconhece que as perguntas estabanas de Drufi são sobre um item mágico poderoso de posse de Cimber.

Qualquer encontro entre os personagens e os gigantes vai ser mais dramático se ocorrer depois do primeiro encontro dos personagens com Artus Cimber. Se eles admitirem que se encontraram com ele, mas não

sabem (ou não querem) dizer a Drufi, onde ele está, ela tem todos os motivos para capturar os personagens e torturá-los para extrair a informação.

TESOURO

As reservas do *Hvalspyd* estão quase todas esgotadas, e os gigantes do gelo não trouxeram tesouro com eles na expedição.

ISHAU

O povoado costeiro de Ishau foi engolido pelo mar. Agora, as construções de pedra da vila estão completamente sob as águas de Baía Segura, a alguns quilômetros da orla. Tubarões caçadores e tubarões dos arrecifes planam entre as ruínas submersas, competindo com plesiossauros pela posição de maior predador - mas todos eles temem e evitam as terríveis bruxas do mar que ocasionalmente vasculham as ruínas por restos humanos e objetos naufragados.

KIR SABAL

Um monastério ancestral contempla a selva de seu poleiro na escarpa de um elevado planalto. Degraus de pedra e passarelas precárias conectam as diversas construções, a mais baixa das quais fica 150 metros acima do chão. A construção principal tem um símbolo circular labiríntico gravado em sua fachada decrépita.

A cada poucos minutos, membros do povo-pássaro aterrisam no monastério ou se lançam de suas sacadas em direção aos céus.

Kir Sabal (mapa 2.11) é lar de um bando de aarakocras e santuário pacífico onde heróis encontram descanso e segurança - se puderem alcançá-lo. Os aarakocras também estão abrigando os últimos descendentes humanos da linhagem real de Omu. Se os personagens eventualmente libertarem Omu do mal que a possui, a linhagem real pode ser restaurada.

Originalmente, as estruturas do monastério podiam ser alcançadas subindo um caminho que combinava rampas naturais de pedra, degraus esculpidos na face do penhasco, e passarelas de madeira construídas na escarpa. As rampas e degraus estão em sua maioria intactos, mas as passarelas de madeira estão apodrecendo ou totalmente ausentes em vários lugares. Os aarakocras não precisam delas e não tem motivos para repará-las.

Para chegar ao monastério a partir do chão, um personagem deve fazer três testes de habilidade. Cada vez que um teste falha, o personagem deve escolher entre receber 10 (3d6) de dano por concussão de uma queda ou ganhar 1 nível de exaustão (o que significa desvantagem em testes futuros). Os três testes de habilidade são os seguintes:

- Um teste de Força (Atletismo) CD 15 para escalar através das falhas na passarela.
- Um teste de Destreza (Acrobacia) CD 15 para atravessar as falhas na passarela saltando por vigas de suporte espaçadas irregularmente.
- Um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15 para identificar tábuas apodrecidas que não suportam peso.

A subida leva 1 hora, mais 10 minutos para cada teste de habilidade com falha. A não ser que os personagens realizem uma escalada invisivelmente, à noite, ou durante uma tempestade,



é impossível alcançar o monastério sem que os aarakocras saibam que estão a caminho.

Cinquenta e seis **aarakocras** vivem em Kir Sabal, em doze “ninhos”, ou grupos familiares estendidos. Cerca de um terço da população aarakocra são filhotes, o restante são adultos divididos igualmente entre machos e fêmeas. Eles vivem principalmente da caça na selva, da pesca no Rio Olung, e de jardinagem no topo do planalto, onde estão seguros da maioria dos predadores de Chult.

O líder da comunidade é uma aarakocra incrivelmente idosa chamada Asharra. Os outros se referem a ela como Mestre, e a reverenciam como uma santa viva. Asharra é inteligente, ambiciosa, e um tanto manipuladora, mas nunca cruel ou insensível. Asharra é uma **aarakocra**, com estas mudanças:

- Asharra é leal e neutra.
- Ela tem 31 (7d8) pontos de vida.
- Ela tem Inteligência 14, Sabedoria 17, e as seguintes habilidades: História +4, Intuição +5, Percepção +7.
- Ela tem a característica de Conjuração descrita abaixo.
- Ela fala Auran e Comum.
- Ela tem nível de desafio 2 (450 EXP).

Conjuração. Asharra é uma conjuradora de 5º nível que usa Sabedoria como sua habilidade de conjuração (CD de resistência de magia 13; +5 para atingir com ataques de magia). Ela tem as seguintes magias de druida preparadas:

Truques (à vontade): *druidismo, consertar, criar chamas*
1º nível (4 espaços): *detectar magia, fogo das fadas, onda trovejante*
2º nível (3 espaços): *lufada de vento, imobilizar pessoa, restauração menor*
3º nível (2 espaços): *convocar relâmpagos, muralha de vento*

Os aarakocra de Kir Sabal levam vidas ritualísticas e seguem regras rigorosas de comportamento estabelecidas por tradição e pela Mestra. Em muitos sentidos, as regras e rituais adquiriram vida própria

apesar de qualquer observância religiosa.

Se os personagens se aproximarem pacificamente, eles serão bem vindos em Kir Sabal contanto que não machuquem ninguém, perturbem tradições, roubem, ou mintam. Mesmo como hóspedes, espera-se que eles gastem algumas horas por dia ajudando com afazeres (varrer o chão e lavar louça, principalmente).

Se os personagens contarem a Asharra sobre seu plano de visitar Omu e destruir o Fomentador de Almas, ela se oferece para realizar um ritual chamado de Dança dos Sete Ventos, concedendo aos personagens a habilidade mágica de voar (veja matéria adicional “Dança dos Sete Ventos”). Para completar o ritual, ela precisa de uma orquídea negra, que só pode ser encontrada em Nangalore (descrita mais tarde neste capítulo). Asharra pode indicar o caminho, mas ela não permite que seu povo se aproxime das ruínas devido aos grous malignos e inteligentes que vivem lá.

Princesa Mwaxanaré (ver apêndice D), de dezessete anos, é a mais velha descendente viva das famílias reais de Omu e a primeira herdeira do reino caído. Ela e Na, seu irmão de seis anos (não-combatente com CA 10 e 3 pontos de vida) são hóspedes dos aarakocra - embora “protegidos” sejam uma descrição mais precisa. A bisavó deles, Napaka, foi a última rainha de Omu; o pai deles, Omek, morreu em uma queda, e a mãe deles, Razaan, foi morta por pterapovos. Os aarakocra visam proteger os jovens da realeza (e seus descendentes, se necessário) até o mau em Omu ser banido. Os aarakocra dizem que fazem isso apenas pelo futuro de Chult, mas Asharra secretamente espera que os aarakocra sejam elevados a papéis chave em um novo reino Chultiano, se e quando ele vier a acontecer.

Mwaxanaré é fútil, teimosa, e impaciente para reconquistar seu trono. Ela não aceita que retruquem e está desacostumada a falar sem ar de superioridade com qualquer pessoa exceto Asharra. Aos olhos dela, ela já é rainha de Chult; o resto do mundo está errado por não reconhecer isso.

Infelizmente, a vida toda da princesa foi abrigada em Kir Sabal, então a compreensão de mundo dela além do monastério é terrivelmente, quase comicamente, estreita e distorcida. Por exemplo, ela nunca se refere a outros reinos como qualquer coisa senão principados e províncias (“a província de Águas Profundas”, “o principado de Amn”); ela crê que outros soberanos de Faerûn enviariam milhares de soldados para ajudá-la em questão de dias se

DANÇA DOS SETE VENTOS

Asharra conhece um ritual chamado Dança dos Sete Ventos, que temporariamente concede voo mágico a até dez criaturas não voadoras. O ritual, que leva 10 minutos para ser completado, só pode ser realizado por um ancião aarakocra e requer uma orquídea negra como componente material.

Asharra precisa moer a orquídea até um pó, inalá-lo, e dançar em círculos em torno dos beneficiários do ritual sem interrupção enquanto outros aarakocra recitam orações para os Duques do Vento de Aaqa. Quando a dança conclui, as asas de Asharra desaparecem e ela perde a habilidade de voar. Os beneficiários do ritual ganham cada um uma velocidade de voo mágico de 9 metros (permitindo que voem 6 quilômetros por hora). Esse benefício dura 3 dias, depois dos quais as asas de Asharra reaparecem e ela recupera a habilidade de voar.

soubessem da necessidade dela; e ela tem certeza que os príncipes mercadores de Porto Nyanzaru receberiam seu retorno e com alegria entregariam o governo da cidade para sua monarca de direito. O mundo como ela o entende é pequeno e faminto por sua liderança. Mwaxanaré não é tola; a maior parte dessas coisas foi ensinada por Asharra.

Mwaxanaré acredita que pode juntar apoio geral para repovoar e reconstruir Omu se ela recuperar um tesouro simbolicamente importante, mas há muito perdido chamado de Cálice Crânio de Ch’gakare (ver capítulo 5). Se os personagens disserem que estão a caminho de Omu, ela insiste que eles encontrem o cálice e o devolvam a ela “pelo bem de Chult”. Se os personagens pedirem algo mais substancial como recompensa, ela oferece a cada um 250 po em itens de seu tesouro pessoal (ver área 5).

Embora os aarakocra a tratem bem, Mwaxanaré é solitária; o único outro humano em Kir Sabal é seu irmão. Por isso, é provável que a princesa se fixe em um dos aventureiros como possível par romântico. Essa ligação será poderosa, calorosa,

DURANTE UM ATAQUE GÁRGULA

As gárgulas de Omu e o aarakocra de Kir Sabal são inimigas amargas. Os batedores Aarakocra vigiam a cidade distante, e sua intrusão descarada irrita as gárgulas. De vez em quando, gárgulas seguem uma patrulha em volta a Kir Sabal e atacam o mosteiro. Se isso acontecer enquanto os personagens estiverem visitando Kir Sabal, os aarakocra apreciam tudo o que o grupo tenha a oferecer. A força de ataque consiste frequentemente em **gárgulas**. Se seis ou mais forem mortas, o resto voará de volta para Omu.

e ciumenta, e Mwaxanaré está acostumada a conseguir o que quer.

Contra a vontade de Asharra, a princesa forjou um pacto com os Duques do Vento de Aaqa, seres ancestrais dos Planos Exteriores, para ganhar poderes de bruxo iniciante. Ela detesta trabalho manual

e usa suas magias *mãos mágicas* e *servo invisível* constantemente. Através de seu pacto, ela também ganhou telepatia, que ela gosta de usar.

Se Asharra suspeitar que Mwaxanaré pode descobrir verdades perturbadoras ou inconvenientes sobre o mundo por causa dos personagens, ou que a paixão dela por um deles pode resultar em tragédia, eles se tornam uma presença perigosa aos olhos de Asharra - e Kir Sabal é um lugar precário para criaturas sem asas.

O garoto Na veste uma fantasia de aarakocra que ele mesmo fez e finge ser um dos do povo-pássaro. Ele é atipicamente estudioso para um menino de seis anos. Ele é educado, respeitoso, e fala com voz suave e sabedoria além de sua pouca idade. Seus únicos interesses ao ar livre são caminhar entre os jardins no topo do planalto, onde ele estuda plantas e insetos, e lançar brinquedos voadores complexos feitos de papel dobrado e madeira da janela de seu quarto e vê-los preguiçosamente planar sobre a selva. Na iria dar risada, e então ficar estupefato, se alguém sugerisse que ele daria um monarca melhor que Mwaxanaré.

1. MONASTÉRIO

Seis **aarakocras** habitam o monastério, vivendo como monges. Enquanto no monastério, eles vestem terços de contas para reza nos pescoços e pintam padrões labirínticos nos seus bicos, mãos e pés.

Um símbolo de Ubtao, composto de um labirinto grande e circular, está pintado na frente desta construção, mas não pode ser visto em lugar nenhum e Kir Sabal; só é visível do ar ou do chão.

1A. Refeitório. A câmara de entrada do monastério é também a sala de jantar. Os monges aarakocra fazem suas refeições aqui, mas também é onde reuniões ocorrem. Os aarakocras se sentam em bancos e assentos sem encosto, para acomodar suas asas. A mesa comporta vinte pessoas.

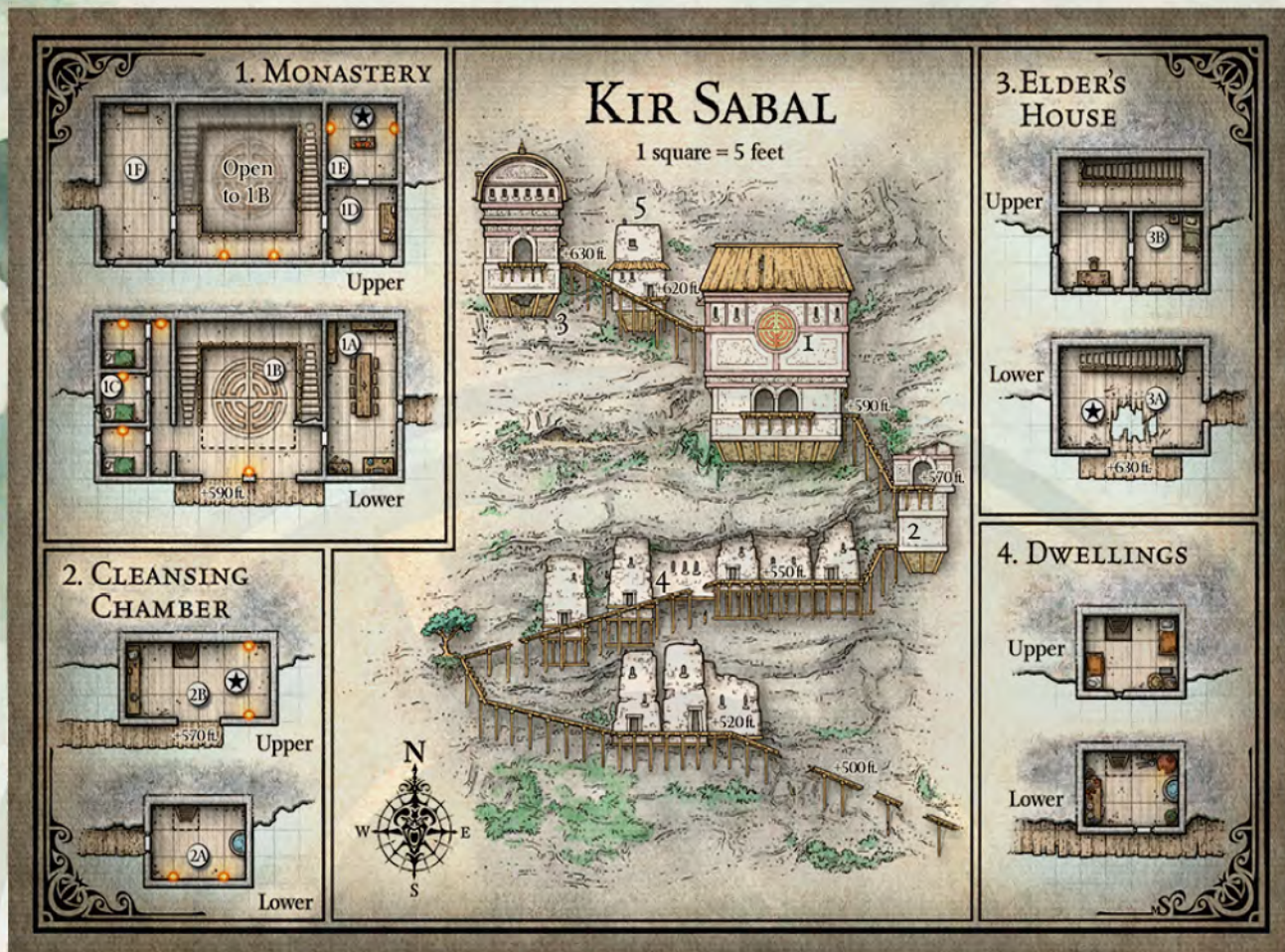
1B. Salão de Orações. Esta é a sala principal do monastério, e é um local impressionante. As vigas do teto estão a 18 metros do chão, e o topo do teto inclinado está a 4 metros acima disso. O espaço é grande o suficiente para os aarakocras voarem em seu interior, mas eles raramente o fazem para manter o decoro.

Um símbolo labirinto circular de Ubtao está no chão em um mosaico de 7,5 metros de diâmetro. Os monges aarakocra gastam grande parte de seus dias meditando enquanto olham para o labirinto das plataformas inferiores e superiores da escadaria. Outros aarakocra vêm aqui apenas em ocasiões especiais como casamentos, funerais e dias sagrados.

1C. Quartos Principais. Os monges aarakocra usam estes quartos para dormir. Cada quarto contém uma beliche e uma pequena mesa para uma vela e cuba de lavabo. Os monges não possuem posses; mesmo suas roupas e terços pertencem ao monastério.

1D. Antessala. Antes de adentrar o templo, os monges e preparam na antessala se lavando com óleos perfumados, lendo pergaminhos inspiradores e pintando padrões labirínticos em seus bicos, mãos e pés.

1E. Templo. Uma estátua em tamanho real de um nobre tabaxi fica contra a parede oposta, coberta de flores e terços e envolta em fumaça de incenso. Diferente de outras estátuas em Kir Sabal, esta está em excelentes condições, apesar de ser muito antiga. Ela pode ser reconhecida como Ubtao em forma de tabaxi com um teste de Inteligência (Religião) CD 15. Os aarakocra não sabem que a estátua é Ubtao; eles simplesmente a reverenciam como um talismã que guarda Kir Sabal e é um foco para meditação.



MAPA 2.11: KIR SAHAL

1F. Sala de Treinamento. Os monges aarakocra usam esta sala para instrução em meditação e artes marciais. Não há nenhuma mobília exceto tatames de palha trançada.

2. CÂMARAS DE PURIFICAÇÃO

Os aarakocra se purificam ritualmente nesta construção antes de visitar o monastério. É também onde eles deixam ofertas para a Mestre e sua misteriosa figura guardiã (as estátuas de Ubtao em forma de tabaxi).

2A. Lavabo. A câmara inferior contém uma cuba de água para abluções e vasilhas menores com sal, pó de giz, e ouro em pó (50 po) para salpicar nas asas antes de visitar o monastério.

2B. Templo. A câmara superior contém um armário de madeira com estantes de velas e mantos para a cabeça para visitantes ao monastério. Na extremidade leste da câmara está uma estátua de madeira de 1,5 metros com flores e ofertas de alimentos colocadas aos seus pés. A estátua é obviamente muito antiga, e ela é lisa, gasta por milhares de mãos que foram esfregadas nela, então é impossível determinar quem a estátua originalmente representava. Ofertam aqui deixadas são recolhidas diariamente pela serva de Asharra e colocadas nas estátuas do monastério ou na casa da anciã.

3. CASA DA ANCIÃ

Asharra é uma idosa serva aarakocra chamada Yingmatona (pronunciado ying-mah-TOE-nah) vivem nessa grande estrutura. Nenhum outro aarakocra jamais pisou aqui. Mwaxanaré visita às vezes, e só Na é autorizado a ir e vir quando quer. Essa construção é proibida para os personagens a não ser que sejam

convidados a entrar. Invadir a casa da Mestre é uma quebra horrenda de hospitalidade.

3A. Templo. O andar inferior da casa é uma única sala. Yingmatona dorme em um colchão sob as escadas. Uma estátua em tamanho real representando um tabaxi fica na parede oposta à porta. Flores e ofertas de comida estão aos seus pés. A estátua é obviamente muito antiga e esculpida na tendência estilizada Chultiana, então um teste de Inteligência (Religião) CD 15 é necessário para reconhecê-la como uma representação de Ubtao em forma de tabaxi. Perceber isso é automático se alguém já identificou a estátua no monastério.

As paredes do quarto têm afrescos desvanecidos de desenhos florais e - um tanto bizarramente - símbolos matemáticos. Uma seção do chão cedeu com o tempo. Qualquer coisa que cair por ali despenca centenas de metros até as pedras abaixo.

3B. Quartos de Asharra. O andar superior é decorado com afrescos similares aos do andar inferior. O balcão sobre as escadas não tem janelas, sendo construído dentro da escarpa, mas é suavemente iluminado por duas velas (uma em cada ponta do corredor).

O quarto exterior é uma biblioteca com uma única estante que carrega quarenta e quatro livros antigos. Na gosta de vir aqui e ler os livros, nenhum dos quais é mágico. Eles cobrem a maioria das áreas do conhecimento: matemática, filosofia natural, geografia, criaturas fantásticas, teologia, e assim por diante. Todos os livros antecedem a Praga Mágica, então pouca informação útil sobre Chult pode ser obtida deles.

O quarto interior é o quarto pessoal de Asharra. Ele contém uma cama confortável, um criado-mudo, alguns livros de poesia Chultiana, e um guarda-roupa contendo

roupas cotidianas e cerimoniais. Sob a casa está uma pequena caixa contendo quatro *poções de veneno* que são facilmente confundidas com *poções de cura*. Asharra pode apelar para elas se a presença dos personagens em Kir Sabal se tornar inconveniente.

4. HABITAÇÕES

As habitações em Kir Sabal não são todas idênticas, mas são bastante similares. Cada uma é ocupada por 2d4 **aarakocras**. Uma habitação padrão tem dois ou três andares conectados por uma escada (os interiores são muito apertados para voar). A maioria dos aarakocra em Kir Sabal tem pouco em termos de posses de valor, além de totens artesanais de madeira, penas, escamas, conchas e dentes.

5. CASA REAL

Empoleirada entre o monastério (área 1) e a casa da anciã (área 3) está uma habitação similar às descritas na área 4. Porém, essa casa em particular é mobiliada para humanos e pertence a Mwaxanaré e Na. É muito mais refinada que as outras, conforme o status real deles.

Tesouro: Mwaxanaré tem diversos acessórios extraordinários: pentes e espelhos de prata, frascos de perfume de cristal, penas para escrever feitas de penas de papagaio coloridas, jóias para ela trançar nos cabelos, colares e anéis cravejados de opalas de fogo Chultianas e âmbar. Todos juntos, estes itens valem 330 po, mas ser pego em Kir Sabal com itens roubados de Mwaxanaré significa morte - e como ninguém em Kir Sabal jamais roubaria, qualquer suspeita recai imediatamente sobre os personagens se algo desaparecer.

LAGO LUO

Este lago se situa sobre uma imensa cratera geotérmica, onde é aquecido por rachaduras vulcânicas e lava que escorre do Vale das Bragas. De fato, partes do lago estão ferventes, levantando nuvens de vapor que podem ser vistas a quilômetros. A água é quente demais e muito alcalina para a sobrevivência de peixes ou qualquer outro tipo de vida aquática, e a margem ao redor do lago é uma desolação de cinzas e planícies salinas. Além de mephits de lama e mephits de vapor, poucas criaturas vivem na área. A água esfria e perde a maior parte de sua alcalinidade conforme flui para norte ao lado do Rio Olung.

MBALA

Um planalto de 550 metros com escarpas íngremes se eleva sobre pilhas de rochas grandes como navios. Uma passagem estreita cortada na face do penhasco parece escalar o percurso todo até o topo.

As escarpas íngremes do planalto podem ser escaladas, mas apenas com um kit de escalada, proficiência da perícia de Atletismo, e pelo menos 90 metros de corda.

A passagem é uma rota muito mais fácil até o topo. Ela começa no lado norte do planalto. Por um caminho sinuoso, ela se desenrola pela face do penhasco por 5 quilômetros antes de chegar ao topo. A largura da passagem varia, mas tem em média 1,5 metros. Rochas desmoronadas e raízes emaranhadas bloqueiam o caminho em diversos lugares, mas contanto que os personagens não estejam sendo perseguidos por nada, eles podem remover as

obstruções em segurança. A primeira subida leva 3 horas; uma vez que o caminho foi desobstruído, ele pode ser subido ou descido em metade do tempo.

Conforme os personagens escalam cada vez mais alto acima do nível das árvores, eles são agraciados com vistas impressionantes da imensidão ao redor. Além da Bacia de Aldani para o sudeste, eles podem ver o Coração de Ubtão, e aninhado na selva para o oeste está o zigue em Orolunga. Personagens que obtiverem sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 também notam uma espécie de naufrágio na selva, além dos planaltos ao sul (veja “Naufrágio da Deusa das Estrelas”, página 84).

Cerca de 30 metros abaixo da borda do planalto, a passagem (que segue rumo oeste pela lateral da escarpa neste ponto) vira diretamente para uma fenda natural na face da rocha. Há degraus cortados adentrando a abertura de 4 metros de largura, e cenas de predadores selvagens, lagartos voadores, e vulcões em erupção estão talhadas em baixo relevo nas paredes de maneira que usam a forma natural da rocha de modo criativo. Quando os personagens chegarem ao topo os degraus, leia:

Os degraus de pedra emergem no topo do planalto sob um portal de madeira que foi um dia grandioso, mas agora está decrépito. Os portões que selavam essa entrada apodreceram; apenas restam suas dobradiças de ferro enferrujadas e as cintas de reforço. No lugar delas estão colocadas pilhas de crânios humanos. Com toda a carne devorada e embranquecida pelo sol, elas sorriem para vocês da entrada e do topo de grandes amontoados.

Os crânios são tudo que resta dos antigos residentes de Mbala. Os cidadãos foram devorados por uma bruxa se passando por uma curandeira. Todos os crânios mostram sinais de terem sido mastigados. A bruxa é agora a única habitante viva de Mbala. Para passar os degraus, os personagens precisam se embrenhar pelas pilhas de crânios ou escalar pelas laterais da escadaria e contornar o portão. Evidências de uma paliçada de madeira podem ser vistas, mas ela também está quase toda ausente ou caindo.

No passado, Mbala foi o centro de um pequeno reino. A maioria das estruturas é de madeira e vime, e agora elas são apenas pilhas desmoronadas de adubo demolidas por chuva, vento e tempo. Uns poucos alicerces de pedra e rampas tomadas por vegetação aparecem por entre os destroços, indicando que aqui já foi mais que um simples vilarejo.

BABÁ PU'PU

Se os personagens explorarem as ruínas de Mbala, leia:

A única estrutura ainda intacta é uma cabana solitária cerca de novecentos e quinze metros ao sul do portão, à beira de uma jazida de rochedos. A cabana é feita de vime e peles animais esticadas sobre a caixa torácica de um imenso réptil. Crânios animais, carrilhões de vento, e totens de penas e conchas chocalham na brisa, e fumaça emana da cabana.

Uma criatura se arrasta lentamente ao redor da cabana, curvada em uma postura de animal. Você percebe que é uma mulher humana: imaginavelmente velha, aleijada por artrite, cega por catarata. Seu rosto escuro e careca são delineados com listras de argila amarela sugerindo a forma de um crânio - ou talvez seja a sua carne enrugada criando essa ilusão.

Babá Pu'pu, uma **bruxa verde**, interpreta muito bem o papel de velha caduca. Ela alega que todos os outros aldeões foram mortos ao longo dos anos por criaturas aladas que vivem no lado sul do planalto. Ela é a única sobrevivente - muito fibrosa e sem carne para os predadores. Ela vive das raízes do seu jardim e dos poucos pássaros e lagartos que pega em suas armadilhas. Se perguntarem seu nome, ela precisa de um longo momento para se lembrar de que os aldeões a chamavam de Pu'Pu.

A bruxa quer duas coisas dos aventureiros: que eles destruam o ninho de pterapovo no lado sul do planalto (ver "Ninho de Pterapovo" abaixo), e então que sejam sua refeição por muitos meses. É pouco provável que ela ataque-os abertamente. Ela prefere fazê-los baixar a guarda e eliminá-los um por vez, como ela fez com os aldeões.

Babá Pu'pu não está totalmente sozinha. Com um assóvio, ela consegue convocar 2d6 **macacos voadores** (ver apêndice D) que vivem nas árvores, e ela tem um **golem de carne** enterrado em uma cova rasa ao lado de sua pequena cabana. A bruxa usa os macacos voadores para coletar comida e suprimentos, mas eles não lutarão por ela. O golem, porém, luta; ele irrompe da terra com uma ação bônus se receber o comando para atacar.

RITO DA VIDA ROUBADA

Babá Pu'pu é uma adoradora de Myrkul, o Senhor dos Ossos, e conhece um ritual de transformação que pode tornar um humanoide morto em uma criatura zumbi. Personagens que trazem seus companheiros mortos para Mbala podem pedir para Babá Pu'pu transformá-los em mortos-vivos. Ela, porém, não faz nada de graça. Eliminar os ninhos de pterapovos é o pagamento mínimo que ela vai considerar para esse ritual. Ela também pode exigir uma mecha de cabelo do comandante Quebraossos e algumas de suas unhas (veja "Acampamento Vingança", página 44) ou uma das escamas iridescentes de Saja N'baza (veja "Orolunga", página 86). Qualquer um dos itens seria certamente usado para realizar magias malignas.

Babá Pu'pu é a única criatura em Chult que pode realizar o Rito da Vida Roubada. O ritual leva 1 hora para completar e requer três coisas: um cadáver humanoide quase intacto, uma pedra preciosa de ao menos 100 po, e, o mais perturbador, o sacrifício de outro humanoide. Se os personagens não estiverem dispostos a sacrificar um dos seus para salvar um companheiro caído, a Babá Pu'pu recomenda que capturem um goblin, um grung, ou outro humanoide para trazer para ela. Babá Pu'pu executa o sacrifício, captura seu espírito na pedra preciosa, e magicamente embute a pedra na testa do humanoide morto. Depois que Babá Pu'pu faz uma prece para Myrkul, o espírito do sacrifício ganha o conhecimento e personalidade do humanoide ao qual está ligado, efetivamente imitando o espírito daquele humanoide. Quando o ritual termina, o humanoide desperta como que de um sono profundo, apesar de não estar vivo.

Um personagem transformado por esse ritual em morto-vivo recupera todos os seus pontos de vida e mantém suas estatísticas, exceto conforme notado:

- O personagem é considerado um morto-vivo, não um humanoide, e está sujeito a todos os efeitos que afetam mortos-vivos. O personagem não precisa comer, beber, dormir ou respirar.

BABÁ PU'PU



- O máximo de pontos de vida do personagem é reduzido em 1d4 ao amanhecer de cada dia, representando a decadência física do corpo. Nenhuma magia pode interromper ou impedir essa decadência.
- Se o máximo de pontos de vida do personagem chega a 0, a pedra preciosa na testa do personagem se estilhaça, e o personagem volta a ser um cadáver.

Um personagem transformado em morto-vivo e depois ressuscitado perde toda a memória de ter sido um morto-vivo, mas não perde nenhum nível ou EXP que ganhou enquanto morto-vivo.

TESOURO

A bruxa verde não mantém nada de valor em sua cabana. Seu tesouro está escondido em uma cisterna na antiga vila. Qualquer um andando pelas ruínas nota a cisterna. A abertura tem 4 metros de diâmetro, e a cavidade desce 4 metros até chegar em uma água negra pegajosa. A borda e paredes da cisterna são de tijolos.

A água tem profundidade de 12 metros e é tão lamacenta que é extremamente obscurecida. A não ser que os personagens tenham a habilidade de enxergar às cegas, eles precisam tatear com as mãos. Cerca de 6 metros sob a superfície, os tijolos foram removidos da parede para criar um buraco. Personagens procurando com as mãos o encontram com um teste Destreza CD 10. Um túnel estreito de 3 metros leva do buraco para uma câmara apertada e completamente inundada. Na câmara há um saco fechado feito de pele humana. Ele contém seis pedras ônix (50 po cada), um *pergaminho de magia de compreender idiomas*, e dez lingotes de adamantite (10 po cada) carimbados com runas de anões. Estes são idênticos aos lingotes de Hrakhamar (veja "Hrakhamar", página 65).

Se os personagens vão virem o buraco ao procurar na parede da cisterna, eles acham uma pilha de tijolos no fundo da cisterna. A procura acima dos tijolos leva ao buraco automaticamente.

NINHO DE PTERAPOVO

Um bando de vinte pterapovos se aninha em uma gruta logo abaixo da borda sul do planalto. Ela pode ser alcançada descendo por escalada a face do penhasco, mas personagens que observem a área com cuidado e passem em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 13 localizam um buraco nas pedras a 20 metros da beirada do precipício. Esta chaminé é larga o suficiente para uma criatura Pequena, ou uma criatura Média que não está vestindo nada mais pesado que armadura leve consigo se esgueirar. Depois de se desenrolar por 9 metros, ela chega no fundo da gruta dos pterapovos, que tem planta aproximadamente triangular: 9 metros na abertura da caverna, 18 metros de profundidade, e 6 metros de altura. Os pterapovos não estão cientes que essa entrada pelos fundos existe.

Os pterapovos não mantêm sentinelas, acreditando que seu refúgio no penhasco não é impenetrável. Personagens furtivos podem adentrar a gruta sem ser percebidos. A qualquer momento, 2d6 **pterapovos** (ver apêndice D) estão presentes na gruta. O resto está fora caçando, mas retornarão antes do anoitecer.

Tesouro. Na última metade da caverna há corpos de dois exploradores parcialmente devorados. Uma mochila descartada perto deles contém 6 po em uma algibeira, uma adaga de prata, e uma *poção de cura maior*.

MEZRO

Nada sobre essa cidade Chultiana é o que parece. Pelo que se sabe, Mezro foi destruída pela Praga Mágica, como indicam suas ruínas. Na verdade, os defensores imortais da cidade — os barae — se utilizaram de sua magia divina para transportar a cidade inteira para um paraíso (um semiplano magicamente construído, longe dos olhares curiosos). Ruínas vazias foram deixadas para trás com o intuito de criar a impressão de que Mezro havia sido destruída. Não se sabe se ou quando os Mezroanos e a sua cidade retornarão.

Um dos barae, uma paladina humana chamada Alisanda, é casada com Artus Cimber. Os dois se apaixonaram a mais de um século, depois que Artus ajudou a defender Mezro do Bruxo maligno Ras Nsi e seu exército de mortos vivos. Antes de se deixar ir com o restante da cidade, Alisanda prometeu a Artus que ela voltaria a Chult quando a cidade não mais estivesse em perigo.

Artus não colocará os Mezroanos em perigo revelando a verdade a respeito de sua cidade. Apesar do *Anel do Inverno* torná-lo imortal, ele se tornou impaciente com o passar dos anos e anseia pelo retorno de Alisanda. Ele visita as ruínas de tempos em tempos para ver se algo mudou. Quando ele não está nas ruínas, ele está esquadrinhando as selvas de Chult a procura de Orolunga, outra cidade em ruínas. Na esperança de consultar uma naga guardiã, que dizem prever o futuro, que vive lá.

EXPLORANDO AS RUÍNAS

As ruínas que foram deixadas para trás formam um círculo. Quatro alamedas principais ao norte, sul, leste e oeste se encontram em uma praça central. Toda a ruína afundou com o passar dos séculos, e agora a água do Rio Olung flui sobre os ancoradouros antigos. Construções desmoronadas e cobertas de vinhas se erguem sobre as ruas inundadas que agora parecem mais canais do que ruas. O local parece estranhamente quieto.

As ruínas foram completamente saqueadas pelo Punho Flamejante em nome do Portal de Baldur, e patrulhas do Punho Flamejante ainda visitam o local

regularmente — em parte para treinar novos recrutas, em parte para ter certeza de que nada foi deixado para trás. Não restam tesouros ou pistas a serem encontrados pelos jogadores aqui.

MINA CORAÇÃO DE DRAGÃO

Um clã de anões de escudo operou esta mina de ferro (mapa 2.12) até quarenta anos atrás, quando foi conquistada por um jovem dragão vermelho chamado Tzindelor. Hew Cortapedra (veja “Encontrando um Guia”, página 33) espera recuperar e reabrir a mina, e ele de bom grado alista os personagens em seu auxílio (ou os enrola a contragosto, se for necessário).

Tzindelor juntou uma comitiva de kobolds, que a chamam de Flama. Ela ocasionalmente sai para caçar, mas passa a maior parte do tempo dormindo no fundo da mina. Os kobolds guardam seu covil compartilhado com numerosas armadilhas. Muitas partes da mina ainda mostram sinais da batalha dos anões contra o Flama, incluindo os ossos espalhados e carbonizados dos que morreram.

Os anões deixaram três carrinhos de minério na mina, todos em ordem ou reparáveis. O trilho dos carrinhos que circunda o poço principal é bastante íngreme; não tão íngreme como as escadas, mas mais íngreme do que a maioria das rampas. Os carrinhos de minério são construídos de forma que a extremidade de descida (a frente) é mais alta que a extremidade de subida (a parte de trás). Isso permite que eles fiquem nivelados na pista inclinada, mas eles parecem estranhos no nível do solo. Uma corda de tração e arreios pesados está enganchada na parte de trás de cada carrinho de modo que um dinossauro treinado possa puxar a carga pesada pelo trilho. Um robusto freio acionado por alavanca controla sua descida.

Os carrinhos podem ser desviados para as passagens laterais se os trilhos forem trocados usando um pé de cabra (um está escondido perto de cada desvio). Quando os personagens chegam, os trilhos estão definidos para ignorar todos os desvios e correr em linha reta até o fundo.

Os freios de alguns carrinhos estão em melhores condições do que outros. Se um freio falhar, o carrinho sai de controle e contornar o poço da mina até que ele bata na barreira na parte inferior do trilho. Todos no carrinho quando ele bater, recebem 1d6 de dano a cada 6 metros que o carrinho desceu. Aqueles que pularem antes do carrinho bater, sofre metade do dano, com base em quanto o carrinho desceu antes de pularem, mas cada criatura deve também ter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 10 ou cai sobre a borda da pista e mergulha no fundo do poço.

1. ESCRITÓRIO

Esta construção tem paredes feitas de pedra bem ajustada com grandes janelas e um telhado de telhas amplas e salientes. Agora está coberta de videiras e trepadeiras, mas a estrutura ainda é sólida.

A porta está emperrada e pode ser forçada a abrir com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 12, mas as janelas podem ser facilmente escaladas. Lagartos e pássaros assustados fogem pelas janelas quando alguém entra.

O conteúdo do prédio está todo apodrecido. Livros de contabilidade mofaram em limo há muito tempo. Mesas e armários cobertos de trepadeiras, excrementos de pássaros e ossos de pequenos animais. As banquetas

entram em colapso se algum peso é colocado sobre elas. Não há informações e nada para uso aqui.

2. GALPÃO DE SUPRIMENTO

Este edifício é feito de pedras bem ajustadas e tem um telhado de telha, mas sem janelas. Partes da parede estão desmoronando onde as raízes das árvores empurram as pedras. Ranhuras e cicatrizes mostram onde alguém tentou atravessar a pesada porta com machados, mas desistiu depois de fazer pouco progresso.

As marcas de machado estão a poucos metros do chão (tendo sido feitas por kobolds). A porta pode ser forçada a abrir com um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10.

Dezenas de caixas e barris estão empilhadas dentro. Vários foram derrubados por raízes de árvores crescendo abaixo deles. Alimentos e água armazenados não estão comestíveis, mas os outros suprimentos ainda estão usáveis, mesmo que não sejam especialmente úteis para os aventureiros. Eles consistem em ferramentas para mineração, para trabalhar pedra e trabalhar ferro, pás, lanternas e velas, capacetes de mineiros, luvas pesadas, rodas sobressalentes, eixos e freios para carrinhos de minério, graxa, corda grossa, alcatrão, escovas, vassouras e assim por diante.

3. CARRINHO DE MINÉRIO

Um carrinho de minério está nos trilhos na entrada da mina, mantido no lugar por um bloco sob as rodas.

A caixa de metal do carrinho ainda está sólida, mas um dos eixos está quebrado e o outro guincha horrivelmente. O galpão de suprimento (área 2) contém as peças e a graxa para fazer com que ele se movimente novamente. O freio antigo parece sólido, mas a cada vez que é usado, ele tem 10 por cento de chance de falhar totalmente. Este risco é reconhecido por alguém que inspeciona o freio e faz um teste bem-sucedido de Inteligência CD 10. O freio pode ser reparado com peças de reposição do galpão de suprimento.

4. POÇO SUPERIOR

Dentro da mina, a caverna se abre para um enorme poço de 76 metros de profundidade. Os anões deixaram uma coluna de pedra robusta no meio para sustentar o teto, e construíram uma passarela de madeira para atravessar o poço do sul para o norte. Apesar de muitas tábuas quebradas ou faltando, a passarela é fundamentalmente sólida. Trilhos para os carrinhos de minério descem em torno das paredes do poço no sentido horário. Suficiente luz do dia filtra através da abertura da mina para criar uma iluminação fraca no fundo do poço.

Os kobolds que vivem na mina acreditam (corretamente) que este nível superior é assombrado por espíritos anões. Os kobolds evitam o nível superior da mina, exceto quando precisam sair ou entrar. Eles usam exclusivamente a ponte de madeira e nunca andam através dos trilhos, passando pela área 5.

5. FORJA ASSOMBRADA

Esta foi a forja e oficina dos anões. Muitos dos mineiros recuaram aqui quando Flama atacou, mas o dragão incinerou suas barricadas e depois os queimou com seu sopro. Toda a área, do fundo dos degraus até as

costas das câmaras, é chamuscada e preta. Uma dúzia ou mais (é difícil de saber) esqueletos carbonizados sujam as câmaras. Um esqueleto anão é mais recente do que os outros (o corpo está morto há três anos) e não carbonizado; ela fica perto da base dos degraus, em uma posição voltada para baixo, de cabeça para baixo, que implica que o anão morreu enquanto descia correndo os degraus. Este era um membro da expedição de Hew Cortapedra que foi vítima da forja assombrada.

Seis **espectros** assombram a forja, três em cada câmara. Eles são tudo o que resta dos defensores dos anões da mina. O primeiro personagem a entrar em cada câmara é atacado pelos espectros naquela câmara, e os da câmara adjacente chegam duas rodadas depois. Os espectros não podem sair da forja.

Tesouro. A maioria das posses dos anões fora queimada ou derretida pelo fogo do dragão, mas um dos esqueletos usa o *peitoral de mitral* que sobreviveu às chamas.

6A. ELEVAÇÃO

Esta plataforma é iluminada por uma tocha em um candelabro de parede e guardada por dois **kobolds inventores** (ver apêndice D). Degraus esculpidos descem para a área 6B.

6B. BERÇÁRIO DE OVOS

Sete pequenos humanoides reptilianos guardam esta sala, cujas paredes têm nichos esculpidos. Cada nicho é revestido de musgo e contém um ovo marrom do tamanho de uma pequena laranja.

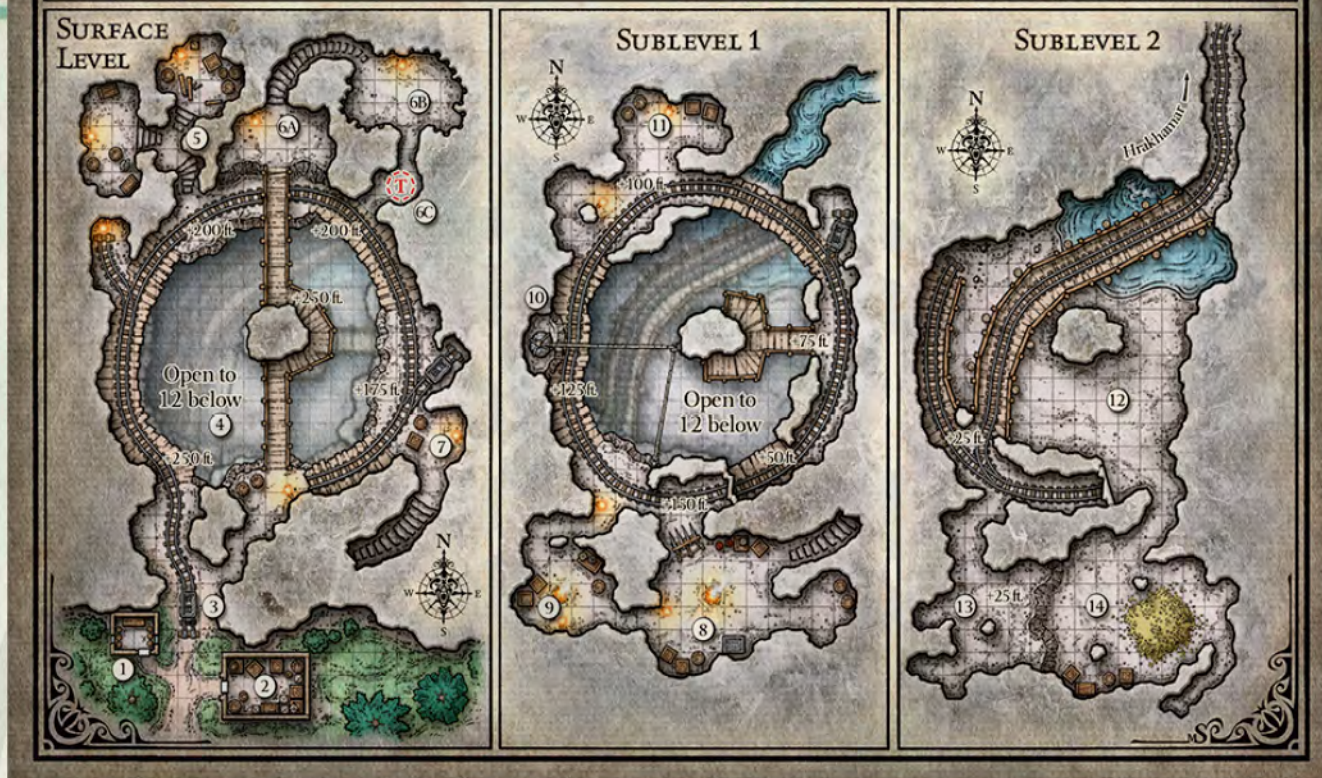
Sete **kobolds** guardam essa sala, que serve como berçário de ovos dos kobolds. Esses kobolds protegem seus ovos com uma determinação flácida. Os nichos musgosos nas paredes contêm um total de trinta ovos.

6C. ARMADILHA DE PEDRA ROLANDO

Um arame se estende pela boca do túnel, onde a passagem inferior se une ao trilho do carrinho. Ele pode ser visto com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13. Se o arame for perdido, cada personagem que passar pela boca do túnel tem 50 por cento de chance de desarmar e disparar dois mecanismos. O primeiro mecanismo é uma engenhoca de madeira com mola que se assemelha a uma garra que sai da parede do poço da mina, subindo a encosta deste túnel, para atravessar a boca do túnel. Quem acionou a armadilha deve obter sucesso em um teste de Destreza CD 13 ou recebe 7 (2d6) dano por concussão da garra. Uma rodada depois, o segundo mecanismo libera uma esfera de pedra de 1,5 metros de diâmetro que cai na caverna (marca T no mapa) e rola na garra de madeira através da boca do túnel, que é demolida pelo impacto da esfera - mas não antes de desviar a esfera nos trilhos do carrinho. A esfera desce pelos trilhos até chegar à área 11, onde desvia e arromba os alojamentos dos urds. (Os urds ouvem facilmente e saem do caminho.) Todo mundo no caminho da esfera deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou recebe 22 (4d10) de dano por concussão e está caído. Em vez de ser atingido pela esfera, um personagem que falhar no teste de resistência pode optar por saltar dos trilhos e cair no fundo do poço; isso é bem-sucedido automaticamente. A esfera não pode ser retardada pelos testes de Força, devido à inclinação acentuada dos trilhos.

WYRMHEART MINE

1 square = 5 feet



MAPA 2.12: MINA CORAÇÃO DE DRAGÃO

7. PATAMAR SUPERIOR

Dois **kobolds** ficam de guarda perto de algumas caixas velhas. Um fica de olho no trilho de carrinho, enquanto o outro observa as escadas para o sul. Se um kobold cair, o outro desce as escadas para avisar seus parentes na área 8.

Carrinho de Minério. O carrinho de minério a norte desta área parece estar em condições de funcionamento, embora seus freios tenham 10 por cento de chance de falhar cada vez que são usados.

8. ALOJAMENTO PRINCIPAL

A passagem norte que conecta esta câmara ao trilho de carrinho está armadilhada com um tronco oscilante cravejado de espinhos. Um personagem movendo-se através da passagem tem 50 por cento de chance de disparar o fio do gatilho, que pode ser visto com um teste bem-sucedido da Sabedoria (Percepção) CD 13. Cada criatura na passagem quando o tronco passar deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 13 bem-sucedido ou levar 10 (3d6) de dano perfurante e estará caída.

Uma chama arde em um buraco no meio da câmara, com lagartos, morcegos e piranhas lentamente assados em varas apoiadas em torno dele. O fogo ilumina os ocupantes kobold da caverna.

Durante o dia, esta sala contém 2d6 **kobolds**; à noite, esse número aumenta para 6d6 **kobolds**. Dia ou noite, metade dos ocupantes é não combatente. A menos que

alguma perturbação barulhenta os tenha despertado, os kobolds dormem empilhados uns sobre os outros em montes de juncos que estão infestados de pequenos lagartos e outros animais nocivos.

Santuário. A câmara a leste é um santuário para Kurtulmak. Ele contém dois barris vazios, dos quais em cima de um está uma estátua de 1 metro de altura da divindade kobold montada a partir de pedaços de metal, vidro, madeira e pedra. Ofertas de comida estão empilhadas ao redor da base. Nenhum dos componentes da estátua é valioso, mas valeria 10 po a qualquer colecionador de curiosidades em Porto Nyanzaru. A estátua pesa 7 quilos. Além da estátua de Kurtulmak, não há tesouro. Tudo o que os kobolds acham de valor é entregue a Flama.

9. QUARTOS DOS INVENTORES

Caixas e barris velhos foram convertidos em choupanas para os **kobolds inventores** da tribo, dois dos quais estão presentes (ver apêndice D). Os outros dois estão na área 6A.

10. GRANDE ESMAGADOR

Um pedregulho está precariamente equilibrado em uma saliência acima do trilho de carrinho neste ponto. Uma corda amarrada em volta da pedra passa através de um anel de ferro no pilar central e através de outro perto das câmaras dos kobolds. Se os kobolds ouvirem um carrinho de minério roncando pelos trilhos, quatro deles saem correndo e se preparam para puxar essa corda, cronometrando-a de modo que a pedra se projete no carrinho. Eles fazem um teste de ataque (+4 para acertar) contra a CA do carrinho, o que depende da sua velocidade. Rolando na velocidade

máxima (sem freios), o carrinho tem CA 16. Se os ocupantes estiverem usando os freios para controlar sua velocidade, o carrinho tem CA 8. Se os ocupantes do carrinho se engajarem ou soltarem o freio quando virem os kobolds puxando a corda, para mudar a velocidade do carrinho, ele tem CA 12.

Se a pedra atingir, todas as criaturas do carrinho recebem 5 (1d10) de dano por concussão. Role um d6 para determinar o que acontece com o carrinho e seus ocupantes:

- 1-2. O carrinho continua na pista sem obstáculos.
- 3-5. O carrinho descarrilha para a área 11. Cada criatura no carrinho é lançada para fora, cai de bruços e deve obter sucesso em um teste de resistência de Destreza CD 12 ou receber 5 (1d10) de dano por concussão.
6. O carrinho é jogado fora da pista e cai 37,5 metros para a área 12. Uma criatura no carrinho pode fazer um teste de resistência de Destreza CD 12 para saltar antes que o carrinho ultrapasse a borda e caia. Em um teste bem-sucedido, a criatura cai no trilho do carrinho. Em uma falha, a criatura ultrapassa a borda com o carrinho e recebe dano da queda, normalmente.

11. ALOJAMENTO DOS URDS

Uma vez usada como uma área secundária de trabalho e armazenamento para os mineiros anões, esta caverna agora serve de alojamento para oito urds (**kobolds alados**). Os urds não se misturam com seus parentes sem asas e atacam intrusos à vista, fugindo do poço se metade deles ou mais forem mortos.

Carrinho de Minério. O carrinho de minério no desvio abaixo desta área parece estar em funcionamento, mas a alavanca do freio se soltará na primeira vez que for usada.

12. FUNDO DO POÇO

O chão no fundo do poço está repleto de esqueletos de anões carbonizados. Uma cachoeira de 18 metros de altura flui para fora da parede norte, formando uma grande piscina de cerca de 3 metros de profundidade. Tudo o que você pode ouvir é o som da água batendo.

Uma dúzia de esqueletos de anões chamuscados espalhados pelo chão. Oito deles são antigos e cobertos com depósitos de cálcio, os quatro são mais novos (eles são da malfadada expedição de Hew Cortapedra três anos atrás). Os kobolds tiraram tudo de valor deles.

Uma corrente subterrânea flui para fora da parede norte a 10,5 metros acima do trilho do carrinho (18 metros acima do chão) e mergulha através do cavalete antes de cair em uma piscina no chão da mina. É apenas uma cortina fina de água, mas faz muito barulho e cria névoa suficiente para manter a parte inferior do poço perpetuamente úmida. A piscina é o lar de 2d6 **piranhas**. Uma rede de pesca está enrolada nas proximidades.

Passagem para Hrakhamar. Um trilho de carrinho elevado entra em um túnel na parede norte e continua para o norte (mais ou menos) por 64 quilômetros até a fundição infestada de salamandras de fogo e a forja de Hrakhamar. É passável e os trilhos estão intactos pelo comprimento total, mas encontros com **kobolds** e outros monstros são prováveis.

13. CÂMARA DE AUDIÊNCIA

Esta caverna tem vista para uma caverna muito maior. Pendurados em estacas na parte de trás do mirante estão quatro máscaras de madeira de aparência feroz e quatro capas feitas de couro de dinossauro escamoso tingido de vermelho vivo.

Quando os kobolds têm tributo para Flama ou precisam do conselho ou aprovação da dragoa, eles enviam seus emissários bajuladores e aduladores para essa saliência com vista para o covil do dragão. Os kobolds vestem as máscaras cerimoniais de madeira e as capas antes de se dirigirem à sua senhora.

Se os personagens colocarem as máscaras e as capas antes de olharem para a área 14, e eles se mostrarem do tamanho de um kobold, eles terão a chance de enganar o dragão e acreditar que eles são kobolds, mas é fácil falhar. Primeiro, os kobolds falam apenas em Dracônico a dragoa. Em segundo lugar, eles preenchem seu discurso com bajulações e honrarias honoríficas como “sua majestade titânica e resplandecente” e “tu, fornalha inextinguível e insuportável”. Terceiro, eles nunca questionam as proclamações ou julgamentos do dragão. Sempre que um desses preceitos é quebrado, Flama pode fazer um teste de Sabedoria (Percepção) contestado pelos testes de Carisma (Enganação) dos personagens para ver através do ardil. Se personagens adicionais estiverem escondidos no mirante durante uma conversa com a dragoa, cada um deve ter sucesso em um teste de Destreza (Furtividade) CD 19 (com vantagem se eles estiverem completamente fora da vista da área 14) para escapar de serem notados.

14. COVIL DE FLAMA

Tzindelor, uma **dragão vermelha jovem** mais conhecida como Flama, passa a maior parte do tempo aqui, cochilando em cima de seu tesouro. Caso contrário, ela está caçando e aterrorizando seus vizinhos. Os personagens aumentam as chances de se aproximar dela na área 12, graças à cachoeira barulhenta lá (ou eles têm vantagem em testes de Furtividade ou Flama tem desvantagem nos testes de Percepção, o que for mais apropriado para a situação). O dragão não pode se surpreender se os kobolds acionaram a armadilha de pedregulho na área 10, e ela não pode deixar escapar o som de um carrinho de minério rolando pelos trilhos ou uma magia barulhenta vindo de qualquer lugar do complexo.

A dragoa está inclinada a matar qualquer um que ela não reconheça, mas pode conversar com aventureiros que têm algo interessante para dizer. Sendo jovem, ela ainda tem muito a aprender sobre o mundo. Se lisonjeada e oferecerem um suborno suficiente (ofertas no valor de pelo menos 500 po), ela pode até mesmo fornecer instruções básicas para qualquer ponto de referência dentro de 160 quilômetros da Mina Coração de Dragão.

A dragoa não se contém quando se trata de usar seu sopro; ela adora ver sua presa gritar e queimar nas chamas. Em uma situação desesperada, ela está confiante de que pode voar pelo poço da mina e escapar mais rápido do que qualquer intruso pode perseguir.

Tesouro. O tesouro do dragão contém 3.300 po, 15.000 pp, 45.000 pc, uma bainha bordada a ouro (25 po), uma medalha em forma de dragão e corrente de ouro (50 po), uma caneca de cobre com mosaico de jade (100 po) uma *poção de cura maior*.

Caixas e barris velhos perto da parede sul contêm 1d12 de peitorais, capacetes, escudos, martelos de guerra e machados de batalha feitos pelos anões. Um dos machados de batalha anão é na verdade um *machado de batalha +1* que flutua sobre a água e outros líquidos, e concede vantagem ao seu portador em testes de Força (Atletismo) feitos para nadar. Gravado no cabo do machado de batalha estão as runas Dethek (Idioma Anão) que soletram o nome da arma: Bob.

NANGALORE

Esse grande jardim (mapa 2.13) foi construído em homenagem a Zalkore, uma vaidosa rainha Omuana. Seu construtor, Thiru-taya, era o principal general de Zalkore, além de seu cônjuge. Na época deles, o jardim era chamado de Ka-Nanji, o Jardim Suspenso dos Sonhos. Ka-Nanji era um palácio e um refúgio das intrigas e pressões de Omu, e o belo jardim com seus níveis foi considerado um tributo digno da rainha.

Elogios sem fim foram se infectando por uma inveja venenosa dentro da mente de Zalkore até que por fim ela barganhou com uma erínia, com o intuito de manter sua juventude e beleza para sempre. A erínia cumpriu o acordo transformando a rainha em uma medusa. Quando as notícias de seu acordo maligno se espalharam pelo reino, o exército forçou Zalkore a abdicar e a exilaram em Ka-Nanji, que passou a ser conhecido como Nangalore, o Jardim dos Sonhos Perdidos.

Acreditando que Thiru-taya estava entre os generais que a exilaram, Zalkore desfigurou todas as estatuas e quadros dele em Nangalore. Somente quando suas cinzas foram levadas ao jardim, como era o desejo dele, ela descobriu que ele permaneceu fiel a ela durante toda a vida, mesmo durante décadas de aprisionamento e desgraça em Omu. Zalkore cultivava plantas alucinógenas no jardim, já que somente em seus narcóticos sonhos de lótus ela consegue ver novamente a face de seu falecido amor.

Os personagens podem descobrir a trágica história de Zalkore interpretando as inscrições na pedra espalhadas pelo jardim. Se isso torná-los simpáticos a ela, tudo bem, mas sua tragédia não enobreceu Zalkore ou a tornou uma pessoa melhor; mas sim a transformou em um monstro.

A medusa não está sozinha no jardim amaldiçoado. Várias eblis servem a ela como sentinelas e espíãs. Canários e papagaios coloridos voam em bando para a grande variedade de plantas do jardim, algumas das quais são hostis a visitantes. Por fim, algumas vezes bravos Chultianos buscam por Zalkore como uma espécie de mística da selva, em busca dos segredos de suas plantas alucinógenas ou para perguntar algo sobre o passado distante.

Nangalore fica em torno de oitocentos metros do Rio Olung. Graças a séculos de erosão e assoreamento, um dos afluentes do rio corre logo a frente do portão do jardim (área 1), fazendo com que o local seja facilmente acessado via barco. Viajar até Nangalore a pé é um pesadelo, já que toda a área a 1,6 quilômetros ao redor do jardim é um grande pântano.

O jardim possui múltiplos níveis. O mapa 2.13 usa marcadores de elevação para indicar o quão altos são os níveis em relação ao solo. Alguns locais chave contêm múltiplos níveis; por exemplo, a área 4 fica a 7,5 metros acima do solo, com um terraço desmoronado de 3 metros (11,5 metros acima do solo) e um poço de mais de 6 metros de profundidade (1,5 metros acima do solo).

Espalhadas por Nangalore existem inscrições escritas em Omuano Antigo. Um personagem com o antecedente Acadêmico Recluso ou Sábio pode traduzir uma das inscrições em Omuano Antigo com um teste de Inteligência (História) CD 10. Um bruxo com a invocação Olhos do Guardião das Runas pode fazê-lo automaticamente. Caso contrário, uma magia *compreender idiomas* ou algo similar é necessário.

1. ENTRADA

Um edifício fantástico se ergue no meio da selva: um jardim suspenso de uma beleza exótica. Água corre pelos degraus em meio a dois enormes elefantes esculpidos. Seguindo, uma ampla avenida inundada segue em linha reta por mais de trinta metros antes de terminar em uma escultura com uma face de tiranossauro. Água jorra da boca do tiranossauro e corre pelo saguão até ser drenada nos degraus em frente a vocês. Terraços de um metro e meio flanqueiam a avenida. Arcos baixos – três em cada lado – foram construídos nas paredes das varandas. Esses arcos estão em diferentes estágios de destruição, assim como os túneis que seguem depois deles. Enormes faces de pedra ricamente esculpidas estão fixadas entre os arcos.

Uma grande profusão de plantas cresce nas varandas mais altas, canários e papagaios multicoloridos voam e cantam ao redor delas. Ao norte, um domo de tijolos semidestruído se ergue sobre a fonte com formato de cabeça de tiranossauro. Sobre as varandas mais altas a sua esquerda e direita estão alguns domos menores, em formato de sino.

Quatro **crocodilos** vivem no pântano inundado ao sul do jardim. Eles ignoram personagens em barcos, mas atacam qualquer um na água, e não sobem as escadas.

A água que corre pelo saguão principal tem apenas 30 centímetros de profundidade, e a correnteza não é particularmente forte. Originalmente, os seis caminhos laterais saindo da avenida principal eram cobertos, mas duas das coberturas caíram, e outras três estão parcialmente destruídas. Escombros bloqueiam as passagens onde as coberturas dos túneis caíram. Os tetos que estão intactos possuem vinhas e raízes pendendo deles. Os túneis cobertos têm pouco mais de 1,2 metros de altura e trinta centímetros de água.

Faces de Pedra. As quatro faces de pedra espalhadas pela avenida entre as passagens são de uma suntuosa mulher (Zalkore) cuja expressão muda ligeiramente a cada face. Acima de cada face estão frases escritas em Omuano Antigo. As frases formam uma mensagem. Para formar a mensagem na sequência correta, ela deve ser lida da parte mais ao sul do saguão até a fonte tiranossauro, alternando da esquerda (oeste) para a direita (leste).

Face 1 (sudoeste) possui uma expressão confusa. A mensagem sobre ela diz, “Esse jardim é dedicado a Zalkore, rainha de Omu e joia de Chult.”

Face 2 (noroeste) possui uma expressão benigna. A mensagem sobre ela diz, “Adorada por seu povo e por Thiru-taya, que a TRAÍRAM.” (A palavra “amaram” foi retirada, e a palavra TRAÍRAM foi entalhada na pedra sobre ela.)

Face 3 (nordeste) possui uma expressão severa. A mensagem sobre ela diz, “Este é o décimo ano de sua regência, que ela governe para sempre com esplendor.”

Face 4 (sudeste) possui uma expressão serena. A mensagem sobre ela diz, “E que os próprios deuses maravilham-se perante esta humilde representação de sua beleza.”

2. TERRAÇOS

O crescimento selvagem e descontrolado por toda a construção não esconde o fato de que o jardim é um refúgio para plantas exóticas que não crescem naturalmente na selva ao redor. Flores desconhecidas, samambaias gigantescas, e até plantas ainda mais estranhas parecendo pinhas gigantes ou vitórias regias se emaranham e espalham por todo o local. Canários coloridos voam entre elas, e papagaios com os bicos listrados grasnam para vocês.

Esses terraços sobre o salão principal são a morada de uma miríade de criaturas, muitas delas perigosas.

Uma **arapuca** (ver apêndice D) cresceu no terraço ao leste entre dois túneis parcialmente colapsados. Quando ela sente movimento a menos de 9 metros, a arapuca libera seu pólen atrativo.

Os personagens que explorarem o terraço oeste encontram seis **almiscar amarelos zumbis** (ver apêndice D) espreitam em meio às árvores e plantas. Os zumbis se misturam ao ambiente, e qualquer personagem com uma pontuação de Sabedoria (Percepção) passiva menor que 12 está automaticamente surpreendido por eles. Enrolada ao redor da árvore mais ao norte no terraço oeste está um **almiscar amarelo rastejante** (ver apêndice D) que usa seu almiscar quando um ou mais personagens se aproximam a menos de 9 metros dela.

No lado norte do jardim, duas passagens em arco leva aos jardins sudoeste e sudeste (área 5). Os degraus da passagem leste ainda levam ao jardim acima, porém os degraus do oeste desabaram e caíram na passagem abaixo. Um personagem pode alcançar a passagem oeste com um salto fácil e um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para agarrar a beirada.

Descobertas no Jardim. Um personagem que gastar pelo menos 10 minutos procurando em um dos terraços do jardim encontrará inevitavelmente uma criatura escondida ou uma planta exótica, determinada pela rolagem de um d20 e consulta a tabela Descobertas do Jardim. Podem ser encontradas até cinco dessas descobertas.

DESCOBERTAS DO JARDIM

d20	Descoberta
1	1d4 almiraj (ver apêndice D)
2–3	1 videira assassina (ver apêndice D)
4–5	1 chwinga (ver apêndice D) escondida em uma flor
6–7	1d4 macacos-voadores (ver apêndice D) empoleirados em uma árvore. Os macacos divertidamente arremessam a fruta do macaco dançante (ver apêndice C) nos personagens próximos. Eles voam para longe se forem atacados.
8–9	1d4 jaculis (ver apêndice D)
10–11	arbusto Menga com 3d12 x 10 gramas de folhas (ver apêndice C)
12–13	1d4 raízes de ryath (ver apêndice C)
14–15	4d6 frutas ainda crescendo num arbusto (ver apêndice C)
16–17	1d4 raízes selvagens (ver apêndice C)
18–19	besouro Yahcha (ver apêndice C)
20	O cadáver em decomposição de um mago humano que foi estrangulado até a morte por uma videira assassina. Uma busca no cadáver revela um pacote de estudioso, uma bolsa contendo 15 po, e um barco dobrável . Essa descoberta só pode ser feita uma vez. Se o resultado da rolagem for esse novamente, role novamente.

3. DOMOS ESPIRITUAIS

Um domo em forma de sino esculpido em pedra se ergue no fim de cada uma das passagens superiores. O domo leste está começando a ruir pela idade. O domo oeste está envolto em teias grossas.

Esses dois domos foram construídos para atrair espíritos da natureza.

Domo Oeste. Este domo foi tomado por uma **aranha gigante** que perdeu uma de suas pernas. O aracnídeo de sete pernas se esgueira em suas teias e ataca qualquer um que se aproximar a menos de 3 metros de seu lar. Os personagens que matarem a aranha e procurarem nas teias encontrarão os cadáveres dessecados e encasulados de um anão albino e um goblin, mas nenhum tesouro.

Domo Leste. Três **chwingas** (ver apêndice D) vivem neste domo. Eles emergem da pedra para espionar criaturas que passarem. Um chwinga é fascinado por pessoas altas e pode jogar um **fetichismo da restauração** (ver capítulo 7 do *Dungeon Master's Guide*) no membro mais alto do grupo, caso ele se interesse pelo grupo. Os outros dois chwingas são tímidos e desconfiados de estranhos.

4. PALÁCIO ARRUINADO

Traços de um reboco dourado ainda podem ser vistos neste domo em alguns pontos, mas em todo o resto o que se vê são tijolos envelhecidos pelo tempo, vários já tendo se soltado e caído. Enormes esculturas de elefantes e a graciosa, porém imponente torre ainda são visões magníficas, mesmo que sua glória tenha sido diminuída pelo tempo.

Um personagem pode escalar o exterior do domo com um teste de Força (Atletismo) CD 10 e olhar para dentro por uma das muitas frestas presentes. O topo do domo está enfraquecido pelo tempo e irá colapsar sob o peso de qualquer criatura com mais de 90 quilos. Qualquer criatura que esteja sobre o teto, de pé ou agarrado, quando ele ceder cairá, levando o dano normalmente e pode ainda cair dentro da cisterna.

Portas de ferro no lado leste estão fechadas pela ferrugem e podem ser forçadas a abrir com um teste de Força (Atletismo) CD 17, porém o impacto faz com que uma parte do teto desabe. Quem forçar as portas deve realizar um teste de resistência de Destreza CD 15, uma falha resulta em 9 (2d8) pontos de dano por concussão, um sucesso reduz o dano pela metade. Portas idênticas no lado oeste estão fora de suas dobradiças e completamente enferrujadas.

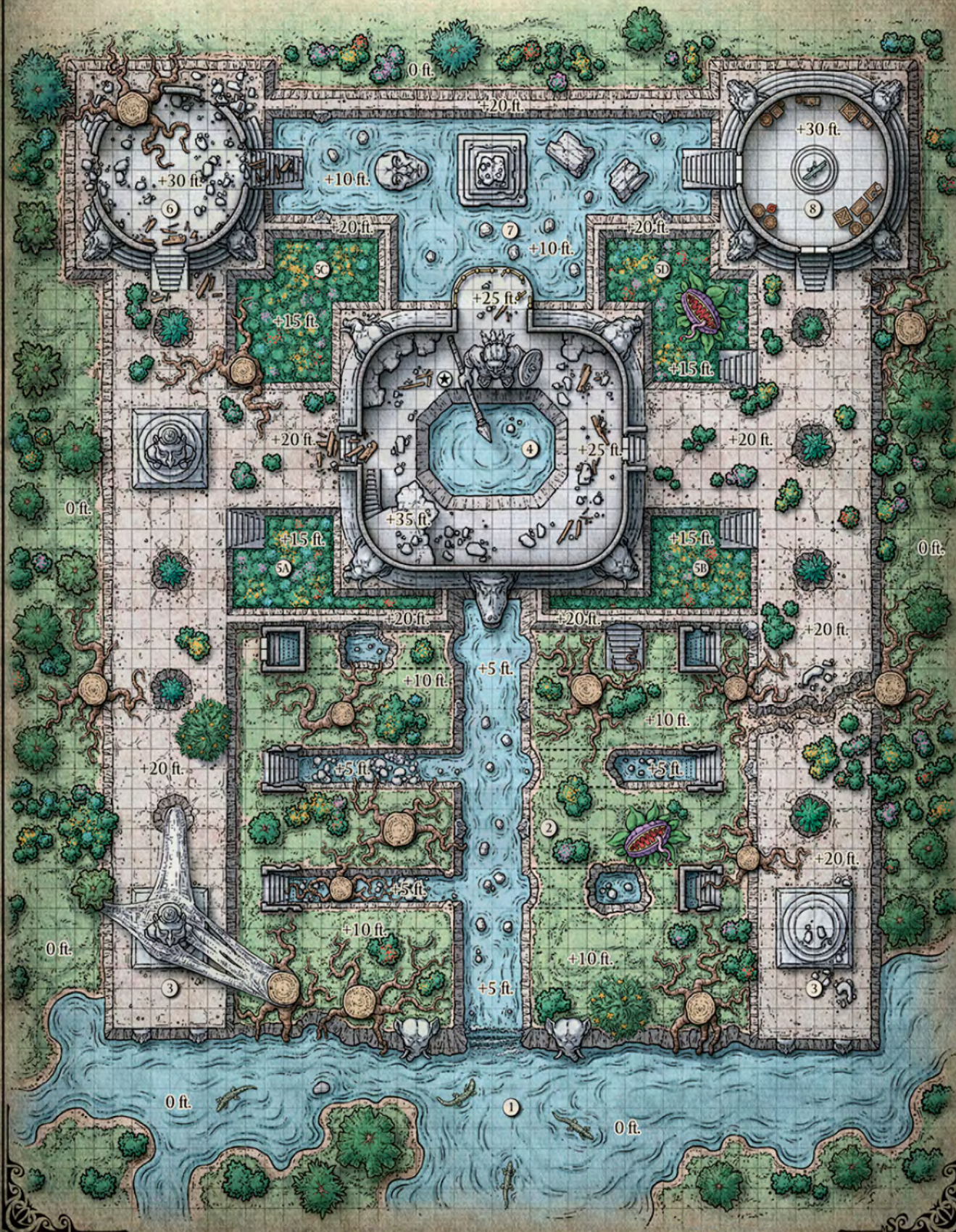
Quando os personagens entrarem no palácio arruinado, leia:

Uma estátua com mais de 6 metros de altura de um guerreiro Chultiano com uma armadura de placas, usando um elmo enfeitado com dentes de tiranossauro e um escudo feito com peles de leopardo com um padrão intrincado, se ergue sobre a câmara e sobre uma larga cisterna octogonal. A câmara ecoa com o som da água da chuva que pinga do teto sobre o poço aberto. O rosto do guerreiro gigante está destruído por ranhuras profundas, mas o restante da estátua permanece intacto. Segura na mão direita da estátua está uma lança de pedra, e no chão sob a



NANGALORE

1 square = 5 feet



MAPA 2.13: NANGALORE

mesma está uma urna de cerâmica. Ao norte da estátua está uma varanda aberta sobre um jardim inundado.

Ao lado do guerreiro gigante está outra estátua, por sinal muito menor. Admiravelmente realista, ela mostra um homem tentando alcançar a urna, com o rosto voltado para a varanda. Em seus olhos sem vida, vocês veem terror.

Degraus de pedra sobem pela parede encurvada até um segundo andar, porém este está quase que totalmente desmoronado. Porém, alguém esteve aqui em cima, e deixou algum tipo de mensagem rabiscada no teto abobadado.

Quando estava intacto, o segundo andar era na verdade um mezanino que se prendia em três lados do domo. A cabeça, o peito e os ombros da estátua do guerreiro se elevavam acima do nível do mezanino.

O poço de 6 metros de profundidade contém 1d10+4 centímetros de água da chuva e serve como abrigo para dois **enxames de serpentes venenosas**. Os enxames se contentam em ficar no poço e atacam qualquer criatura que entre nele, exceto Zalkore, a quem as serpentes obedecem. As paredes do poço não podem ser escaladas sem equipamento ou magia.

A água da chuva que pinga no poço através das frestas no teto é drenada por canos até a fonte tiranossauro no salão principal (área 1). As serpentes também podem ir e vir pelos canos, que tem 15 centímetros de diâmetro.

Mensagem no Mezanino. A mensagem rabiscada no interior do domo só pode ser lida subindo até o mezanino, mas as más condições das escadas e da varanda tornam a subida arriscada. Um personagem que subir os degraus deve realizar um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para se mover sem abalar o piso; em caso de falha, os degraus desabam e o personagem recebe 1d6 de dano por concussão pela queda. Um personagem Pequeno tem vantagem no teste. Sem os degraus, escalar a parede curva requer um kit de escalada e um teste de Força (Atletismo) CD 15.

A mensagem, rabiscada em Omuable Antigo, diz, “Verdadeiro amor, general de confiança, seguro em Nangalore eternamente descansa. Ninguém o perturbará enquanto eu viver. Este é meu voto de penitência, e pelos meus pecados não posso morrer.”

Estátuas. A estátua grande retrata Thirutaya. Zalkore a encomendou por estima e afeto, mas destruiu seu rosto quando acreditou que o general a havia traído. O rosto está completamente destruído. Entalhado nas costas em Omuable Antigo estão as palavras “Me perdoe.”

A estátua menor na verdade é um aventureiro petrificado chamado Gowl (NB homem Chultiano humano **batedor**). Ele veio a Nangalore em busca de riquezas e foi transformado em pedra por Zalkore enquanto tentava alcançar a urna. Arranhadas no chão próximo a ele estão as seguintes palavras, em Omuable Antigo: “Uma vez um ladrão, para sempre um escravo!”

Urna. A urna de cerâmica contém as cinzas de Thirutaya.

5. PLANTAS ALUCINÓGENAS

Zalkore cultiva plantas alucinógenas nestes quatro jardins cobertos. Dessas plantas, ela faz uma tintura narcótica que permitem a ela sonhar com Thirutaya. Sem isso, ela não consegue se lembrar de seu rosto.

As plantas nesse jardim fechado são diferentes de tudo que vocês já viram. Suas formas são fantásticas, e suas

cores são como joias brilhando ao sol. Fechados por muros de 1,5 metros, esses estranhamente belos jardins exalam uma sensação de serenidade.

Uma mensagem está arranhada profundamente no muro.

Quatro desses jardins estão situados ao redor do palácio (área 4). Qualquer humanoide que passar mais de 1 minuto em qualquer um deles deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Em caso de falha, a criatura fica envenenada. Enquanto estiver envenenada por esse motivo, a criatura também estará enfeitiçada por todas as outras criaturas de Nangalore. A criatura pode repetir o teste de resistência uma vez por hora, um sucesso encerra o efeito. Se algum teste de resistência após o primeiro falhar por 5 ou mais, a criatura fica inconsciente e assim permanece até levar algum dano ou até passar em um teste de resistência contra esse efeito.

Um personagem que tenha proficiência em Medicina ou Natureza reconhece essas plantas como soporíficas após examiná-las por 2 rodadas. Um personagem com proficiência em uma das perícias, mas não ambas, reconhece as plantas com um teste da perícia treinada CD 15.

Um único personagem que ficar 30 minutos em um jardim pode limpar o jardim de suas plantas alucinógenas, conseguindo 1,5 quilos de folhas no processo, Jessamine (ver capítulo 1) está disposta a pagar 20 po por 500 gramas de folhas.

Zalkore e a eblis não perdem a oportunidade de atacar enquanto os personagens estiverem drogados, ou de oferecer a eles frutos envenenados e vinho caso eles não tenham feito nada de hostil (ver área 8).

5A. Jardim Sudoeste. Uma passagem em arco no muro sul do jardim segue sobre um túnel inundado com o teto colapsado (ver área 1). Escritas no muro sul em Omuable Antigo estão as palavras “Sem sonhos, a eternidade é insuportável.”

5B. Jardim Sudeste. Três frondes tri-flores (ver apêndice D) crescem neste jardim. Todo personagem que se mover pelo jardim irá tocar em uma dessas lindas, porém mortais plantas. Escritas no muro sul em Omuable Antigo estão as palavras “Grande Ubtao, liberte-me!”

5C. Jardim Noroeste. Os degraus que levam a passagem superior estão cobertos por raízes de árvores. rabiscadas no muro norte em Omuable Antigo estão as palavras “Pelas mentiras de alguns poucos, todos devem pagar.”

5D. Jardim Nordeste. Esse jardim foi tomado por uma arapuca (ver apêndice D), que fica escondida em meio às outras plantas. Ela ataca qualquer criatura que não seja Zalkore ou uma eblis. Rabiscadas no muro leste em Omuable Antigo estão as palavras “Para sonhar, para dançar.”

6. PAGODA

Essa pagoda em ruínas deve ter sido maravilhosa outrora, com seus arcos arregalados e graciosos, convidando a brisa a soprar por eles, e com uma bela vista do lago silencioso abaixo. Mas o tempo, a decadência, e alguma presença bestial deram a ele um ar sinistro. Ele cheira mal, e manchas escuras cobrem o chão e escorrem pelos degraus brancos.

Esse templo abriga seis **ebli**s (ver apêndice D) que servem como sentinelas e servos de Zalkore. O interior

está imundo, com ossos roídos espalhados por todo o lugar e o chão sujo com os excrementos. A não ser que os personagens entrem pelo jardim com furtividade incomum, as eblis os verão ou ouvirão chegando, nesse caso esse ninho estará vazio. Três eblis irão até o covil de Zalkore (área 8), enquanto as outras procurarão posições em árvores, nos muros, ou em telhados. O trabalho delas não é atacar intrusos ao primeiro sinal, mas sim alertar Zalkore e oferecer apoio ao que ela fizer.

Tesouro. Personagens que procurarem pelo refúgio encontrarão alguns enfeites escondidos pelas eblis, incluindo uma bolsa contendo sete gemas sortidas (10 po cada), um bracelete de ouro pintado com o formato de um couatl (50 po), e um estojo de pergaminhos de madeira com esqueletos esculpidos, que contém um *pergaminho de proteção* (mortos vivos).

7. JARDIM INUNDADO

A água nessa piscina é incomumente clara. Uma dúzia ou mais peixes grandes, tartarugas, e lagartos nadam preguiçosamente nela, e alguns pássaros aquáticos nadam na superfície. Suas ondas escondem algo no fundo da piscina, então vocês não conseguem discernir exatamente o que é, mas o fundo parece coberto por pedras de diversos formatos.

Pequenos fragmentos de pedra repousam sobre um dossel quadrado que se ergue do meio da piscina evidência de uma escultura que um dia ficava sobre ele. Parte da escultura jaz na piscina, a esquerda do dossel: um grande rosto de pedra olhando para o céu.

Um imenso busto de pedra de Zalkore um dia se ergueu sobre a piscina em cima do dossel. Era a escultura mais bela do jardim. Depois que Zalkore descobriu a verdade sobre Thiru-taya, ela destruiu a própria estátua em um ato de auto repulsa.

As pedras na piscina formam uma camada de 60 centímetros de peixes, tartarugas, lagartos e aves aquáticas petrificadas por Zalkore enquanto nadavam na água. Eles têm se amontoado no fundo da piscina por séculos. Os animais petrificados podem ser vendidos a colecionadores em Porto Nyanzaru por 1 po cada. Cada um pesa 450 gramas. Embaixo dos animais petrificados estão formas petrificadas de Kwani e Shabarra, duas aventureiras (CN Chultianas femininas **batedoras**) que incomodaram Zalkore há várias décadas.

8. COVIL DE ZALKORE

Esse domo em forma de sino parece intacto: ele não possui frestas aparentes no teto, e as portas duplas de bronze repousam perfeitamente em seus encaixes. As portas estão fechadas, mas não trancadas. A não ser que os personagens tenham sido anormalmente furtivos (ou Zalkore já esteja morta), a rainha está esperando por eles.

A câmara única, grande dentro do domo é obviamente um aposento real- ou era, séculos atrás. Agora os brilhosos, murais Reais estão escurecidos e cinzentos, pedaços de vidro coloridos estão amontoados sob um mosaico quebrado, mesas de madeira esmaltada estão partidas e quebradas, e todo o pano está desfiado e rasgado.

No centro do cômodo, sobre um dossel circular está um longo divã. Reclinada sobre o divã está uma mulher em um vestido leve feito de penas de papagaios de cores estonteantes. Apesar do calor, seus braços, cabeça, e rosto

estão cobertos por véus de penas. Ao lado dela, uma orquídea negra cresce em um grande vaso de cerâmica na ponta do divã. Ela se dirige a vocês em uma voz tingida de estranhas inflexões. “Forasteiros vieram até Nangalore, meu amor. Que dádiva nossos súditos buscam?”

A **medusa** não está completamente louca, mas graças ao extrato de sua planta, ela alucina continuamente que Thiru-taya está de pé ao seu lado. A maioria dos comentários de Zalkore o inclui de alguma maneira; tente fazer dessas referências o mais enigmáticas quanto for possível para os personagens. Ela também acredita que ainda é rainha de Omu ao mesmo tempo em que se lembra e compreende que foi exilada neste local. Ela consegue fazer afirmações contraditórias sobre ela mesma e sobre seu passado sem nenhuma dissonância cognitiva aparente.

Os personagens pode ter um agradável, razoavelmente informativo com Zalkore caso não tenham cometido nenhum dos seguintes crimes:

- Perturbar as cinzas de Thiru-taya ou danificar sua estátua é imperdoável. Se os personagens fizeram um ou outro, é garantia de uma luta até a morte.
- A primeira vez em que alguém fizer um comentário ruim sobre Thiru-taya ou se referir a “traição” dele disparará uma resposta furiosa de Zalkore, mas ela irá se recompor. Se acontecer uma segunda vez, uma batalha é certa.
- Se alguém agarrar o véu de Zalkore, tentar pegar a orquídea negra, ou sacar um espelho, terá o destino selado. Se alguém perguntar por que ela usa um véu, Zalkore responderá que ela não deseja mostrar seu rosto para mais ninguém que não seja seu amado Thiru-taya.

Desde que o encontro se mantenha cordial, Zalkore pode revelar muito sobre Omu. Ela pode mostrar aos personagens a sua localização geral (“entre os picos de fogo e a grande mina de ferro dos anões”) e avisá-los que yuan-ti desejam a cidade. Ela não sabe nada sobre o Fomentador de Almas ou a maldição da morte. Ela ouviu que pelo menos um de seus descendentes está se escondendo em meio ao povo-pássaro de Kir Sabal, aguardando pela restauração da monarquia. (Esses são exemplos de como Zalkore ao mesmo tempo pensa sobre si mesma como a rainha de Omu como era séculos atrás, e também está ciente de que a cidade caiu e ela está exilada. As duas situações coexistem em sua realidade alucinógena.)

Orquídea Negra. Personagens a procura de uma orquídea negra para o ritual de Asharra (ver “Kir Sabal,” página 69) encontram uma aqui, mas Zalkore não abrirá mão dela a não ser que os personagens ofereçam algo a ela de igual beleza. Como pagamento, ela demanda uma gema, uma joia, ou uma obra de arte que valha pelo menos 500 po. (Ela não aceitará itens de qualidade menor e de igual valor.) Zalkore também é atraída por personagens com Carisma 16 ou maior e aceitará um desses personagens como escravo em troca da flor. A orquídea negra que Zalkore possui é a única a ser encontrada em Nangalore.

Hospitalidade Venenosa. Se Zalkore decidir matar os personagens por uma ofensa, mas a situação se mantiver razoavelmente cordial, ela oferecerá comida e bebida. Ela tocará um sino de mão prateado, e uma serva **eblis** (ver apêndice D) se aproximará com uma bandeja de frutas e vinho. Tudo está habilmente

drogado; a contaminação só pode ser detectada por alguém que for proficiente em Medicina e por alguém que passe em um teste de Sabedoria (Medicina) CD 13. Zalkore compartilha da refeição, mas ela criou uma tolerância tamanha que esta dose não afeta a ela. Personagens que comerem ou beberem devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Constituição CD 15 ou serem envenenados por 1 hora ou até beberem 2 litros de água.

Thiru-Taya. Quando Zalkore for reduzida a 63 pontos de vida ou menos, ela clama pela proteção de seu amante morto. O espírito de Thiru-taya responde ao seu chamado, surgindo como a aparição quase invisível de um guerreiro Chultiano de 3 metros de altura segurando uma grande lança de energia. A aparição é imune a dano e a magias, e não pode ser expulsa ou controlada. Ela paira sobre Zalkore até que ela morra ou recupere todos os seus pontos de vida. Uma vez por turno, quando uma criatura a menos de 4,5 metros de Zalkore causar dano a ela, a aparição de Thiru-taya faz um ataque certo contra o atacante com sua lança, causando 15 (2d8 + 6) de dano de energia a ele.

Tesouro. A maioria do que resta no covil de Zalkore tem pouco valor. Seu vestido emplumado vale 50 po, se ele não tiver sido muito danificado durante a luta (o vestido é arruinado se mais da metade do dano causado a Zalkore for cortante, ácido, ou por fogo, ou se ela foi atingida por uma *bola de fogo* ou efeito similar). Seu covil contém 2d6 frascos de sua tintura dos sonhos. Cada frasco contém uma única dose e pode ser vendido por 10 po em Porto Nyanzaru. Qualquer personagem que beber uma dose da tintura deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição CD 15. Personagens que são imunes a venenos são bem-sucedidos automaticamente. Em caso de falha, o personagem começa a experimentar visões ilusórias, sons, cheiros, e sensações que não são reais. Conjurar uma magia de *restauração menor* ou magia similar no personagem encerra o efeito, que de outra forma dura por 1d4 + 4 horas.

NAUFRÁGIO DA DEUSA DAS ESTRELAS

Uma embarcação de madeira está presa no alto dos galhos das árvores, dividida em três pedaços. Assemelha-se a um navio, mas há diferenças que o marcam claramente como não sendo um navio de mar. A popa é a peça mais baixa, pendurada precariamente por seu cordame cerca de 15 metros acima do solo. A seção intermediária parece estar 4,5 metros mais alta, e a seção de proa está firmemente encaixada em um ninho de galhos outros 3 metros acima disso.

Uma voz fraca grita: "Olá, aí no chão. Vocês podem nos ajudar?"

A *Deusa das Estrelas* era um navio voador de 27 metros, de Halruaa. Ele voou como um dirigível, com a ajuda de uma bolsa de gás incrível, mais leve que o ar. Um grupo de aventureiros de Halruaan estava usando-o para explorar Chult do ar quando foi atacado por um bando de pterapovo. O pterapovo cortou a bolsa de ar e a embarcação colidiu com o dossel da selva. Como mostrado no mapa 2.14, a gôndola de madeira quebrou em três pedaços, que agora estão pendurados precariamente nas copas das árvores em três alturas diferentes. O balão vazio está emaranhado nos ramos acima. O acidente pode ter

ocorrido a qualquer momento nos últimos 3d10 dias.

Subir até os destroços é relativamente fácil, graças a muitas trepadeiras nas árvores e linhas de cordame penduradas no navio. Um teste bem-sucedido de Força (Atletismo) CD 10 é suficiente para alcançar o navio a partir do solo. O mesmo teste deve ser repetido para passar de uma seção do navio para outra; alternativamente, um personagem pode saltar de uma seção mais alta para uma seção mais baixa com um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10.

SOBREVIVENTES DO ACIDENTE

A voz chamando o grupo pertence a Thasselandra Asabrava, a capitã do navio (NB humana Halruaana feminina **nobre**). Ela explica a situação brevemente antes que ela enfraqueça e sua voz se torne suave demais para se ouvir do chão. Os outros sobreviventes do acidente incluem o navegador do navio, Radas (N humano Halruaano masculino **batedor**); o mestre-de-armas, Faix Haranis (CN humano de Halruaano masculino **veterano**); e três outros tripulantes chamados Brax, Nhar e Veliod (N humanos Halruaanos masculinos **guardas**). Radas e Faix estão na seção de popa; os outros PdMs estão todos no meio.

O navio transportava suprimentos, mas a maior parte da carga caiu no chão quando a gôndola se partiu. Os sobreviventes podem pegar a água da chuva em baldes, mas ficaram sem comida por vários dias. Como resultado, todos os PdMs têm 4 níveis de exaustão (ver apêndice A do *Player's Handbook* para efeitos) e não estão fortes o suficiente para escalar até o solo por conta própria.

CATADORES MORTOS-VIVOS

Quando os personagens chegam pela primeira vez, eles veem oito **carniçais** à espreita na folhagem abaixo do naufrágio. Cada carniçal tem um pequeno triângulo azul tatuado na testa - o símbolo de Ras Nsi. Os carniçais têm três quartos de cobertura de árvores, e eles se retiram temporariamente da área se a situação ficar muito quente.

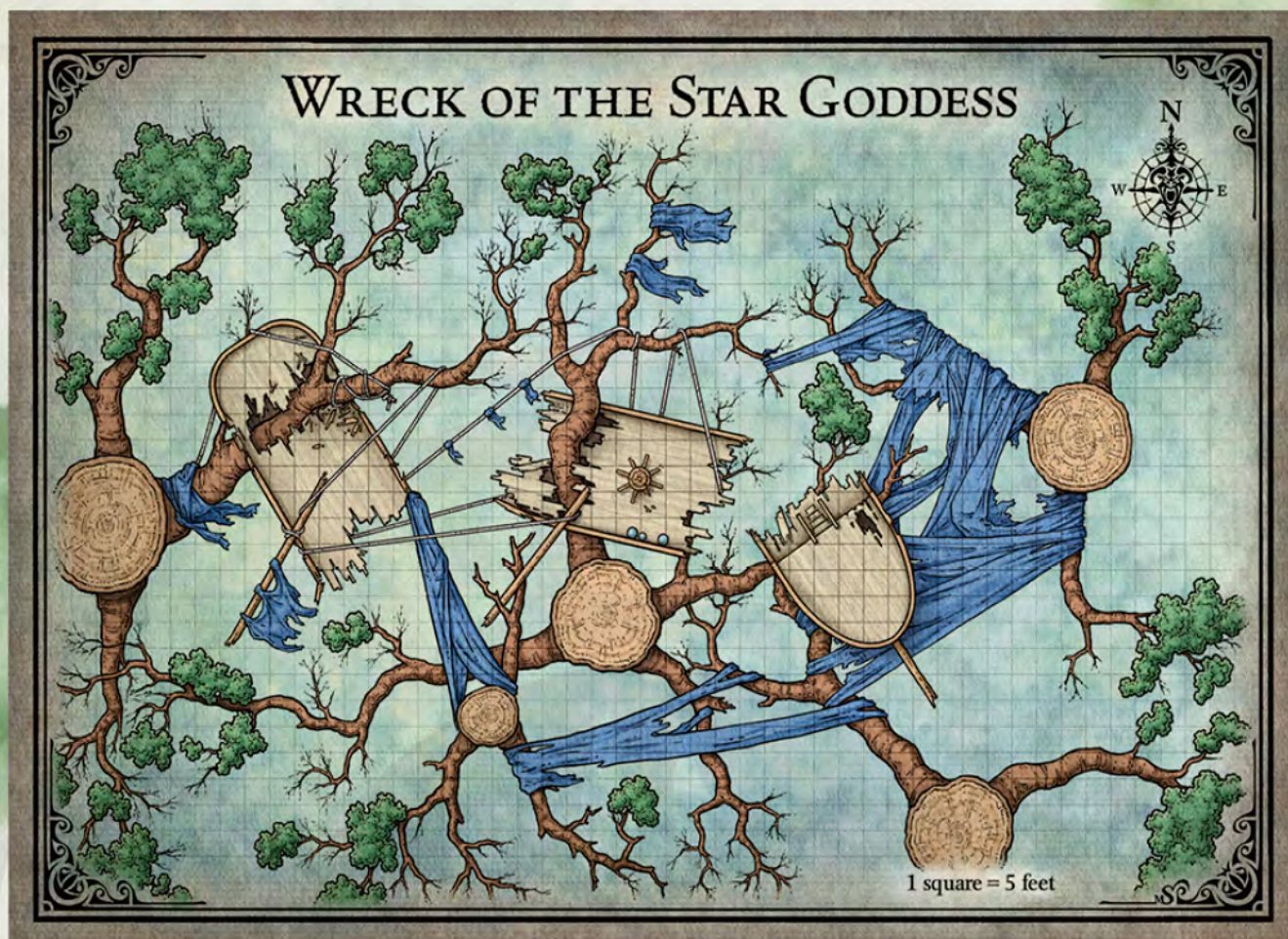
Poucos minutos depois de os personagens subirem ao naufrágio, eles são atacados por três **girallons zumbis** (ver apêndice D). Os monstros se aproximam do leste, e como eles têm um deslocamento de escala, eles podem se mover para qualquer lugar no mapa tão facilmente quanto no navio. Os PdMs revidam, mas eles não são muito eficazes devido ao seu esgotamento. Os girallons zumbis não estão por cima para pegar inimigos e jogá-los fora do navio; um ou dois guardas do NPC devem morrer dessa maneira. Um personagem que cai ou é jogado fora do navio pode reduzir pela metade o dano que cair com um teste bem-sucedido de Destreza (Acrobacia) CD 10, representando agarrar-se às trepadeiras e galhos ao cair.

TESOURO

Não há nenhum tesouro a bordo do *Deusa das Estrelas* ou entre os escombros sob ela, mas os personagens podem salvar armas, roupas e suprimentos suficientes para montar um pacote de explorador e um pacote de sacerdote.

NAUFRÁGIO DO NARVAL

Através de algum acidente mágico, um galeão navegante chamado *Narval* acabou no coração da selva. Está de cabeça para baixo, com o casco incrustado de cracas e coberto de hera. A tripulação se foi sem deixar vestígios, mas o velho navio ainda tem ocupantes: um homem-tigre recluso e uma pequena tribo de



MAPA 2.1 4: NAUFRÁGIO DA DEUSA DAS ESTRELAS

vegepigmeus o compartilham. Como o homem-tigre mata mais do que come e deixa o excedente para os vegepigmeus, a pequena comunidade se dá bem. Os vegepigmeus prosperam na área úmida e escura sob o navio e em seu porão, enquanto o homem-tigre vive com mais elegância na cabine do capitão, arejada e bem mobiliada (embora de cabeça para baixo).

A tribo vegepigmeu consiste de um **vegepigmeu chefe**, doze **vegepigmeus** e três **espinhosos** (ver apêndice D para as estatísticas dos vegepigmeus e dos espinhosos). O **homem-tigre** (N humano Chultiano masculino) não usa mais nenhum nome, mas ele foi chamado Bwayes O'tamu anos atrás. Ele é primo de Wakanga O'tamu (ver "Príncipes Mercantes", página 25), e os dois eram muito próximos quando crianças. A semelhança familiar é forte; personagens que conheceram Wakanga veem a semelhança quando o homem-tigre assume a forma humana. O homem-tigre fala Comum e Vegepigmeu, embora tenha esquecido bastante do primeiro por desuso.

Quando os personagens entram no mesmo hexágono que o *Narval*, role qualquer dado. Em um resultado ímpar, Bwayes está caçando e detecta automaticamente a presença dos personagens antes que eles estejam cientes dele; em um resultado par, Bwayes está descansando no casco do navio, o que significa que os personagens provavelmente encontrarão os vegepigmeus antes do homem-tigre. Se Bwayes detectar os personagens, ele os rastreia secretamente, por curiosidade, em vez de sede de sangue. Ele gostaria de conhecê-los e descobrir o que eles estão procurando. Ele até os trará de volta ao navio e trocará gemas por vinho, se tiverem algum. A menos que os personagens sejam acompanhados por

Bwayes, os vegepigmeus são hostis em relação a eles.

Se os personagens fizerem amizade com o homem-tigre e perguntarem sobre outros lugares em Chult, ele compartilha as seguintes informações:

- Os ossos de um grande dragão estão em uma gruta a sudoeste. (Bwayes pode levar personagens para Ossos de Espinho se eles pedirem a ele muito bem.)
- Entre o Rio Olung e as Desolações de Nsi estão as ruínas de um antigo palácio do jardim que dizem conter um tesouro incomparável. (Bwayes pode levar os personagens para Nangalore, mas não vai explorá-lo por respeito.).

TESOURO

A cabine do homem-tigre contém equipamento suficiente para criar um conjunto de ferramentas de cartógrafo e um conjunto de ferramentas de coureiro, bem como um kit de herbalismo. Um baú surrado de madeira perto da rede de dormir do homem-tigre contém uma mochila de explorador, uma luneta, um conjunto de cartas do Jogo dos Três Dragões (o homem-tigre não sabe jogar), uma bolsa de couro contendo quatro gemas variadas (100 po cada) e duas *poções de cura*.

O CALDEIRÃO

A lava que entra no mar a partir de vulcões próximos provoca imensas colunas de vapor, que emergem continuamente desta baía. Este vapor, combinado com nuvens de cinzas e fumaça negra dos vulcões, dá à baía seu nome. Nenhuma vida marinha sobrevive na baía – a água envenenada é perpetuamente coberta por uma camada de fuligem flutuante – e a vegetação ao longo da costa está toda morta e coberta de cinzas.

OMU

A cidade perdida de Omu está descrita no capítulo 3.

OROLUNGA

Tudo o que restou da antiga cidade de Orulunga é um zigurate (espécie de pirâmide) desmoronada observada por uma naga guardiã. A naga tem mais de mil anos e é uma fonte útil de informações, provavelmente a melhor fonte de informações em Chult. Entretanto, ela não é fácil de encontrar.

Uma grande zigurate de tijolo e pedras surge da selva. Duas escadarias na face frontal, uma pela direita e a outra pela esquerda, encontrando-se no patamar do segundo andar a 9 metros acima de suas cabeças. Esta disposição se repete no segundo andar, e no terceiro, mas cada andar adicionando menos altura quando comparado com o andar abaixo. O quarto andar, a 18 metros do solo da selva, é um santuário ou templo fechado, as suas paredes são decoradas com símbolos de labirinto.

A selva se encrustou por toda sua antiga estrutura. Os primeiros degraus estão sufocados com trepadeiras, raiz de árvores, e cipós floridos. Provavelmente ela foi rodeada por uma cidade há muito tempo atrás, mas a selva é tão densa e virgem que levaria horas de procura para achar alicerces enterrados e pedras tombadas.

A zigurate é protegida em magia, o que se torna obvio se alguém conjurar *detectar magia*. Este escudo protetor previne qualquer um de subir por qualquer meio exceto pelas escadarias. Personagens que tentarem voar acima da copa das árvores nunca conseguirão chegar perto da zigurate, como se eles estivessem voando contra um vento forte que não pode ser detectado. Aqueles que tentarem escalar as paredes chegarão apenas até a metade do caminho e inexplicavelmente irão escorregar e deslizar ao solo. Uma escada feita para escalar a parede nunca chegará ao top, não importa a quão longa ela é. Uma corda com gancho arremessada para tentar prender-se ao beiral da parede sempre será curta de mais. Soltar as magias *teletransporte* ou *passos nebulosos* faz com que o personagem se mova lateralmente e não para cima. Evitar os testes é impossível. Pode ajudar a pensar que a situação como um todo é um conto de fadas, não precisa fazer sentido, pois a magia de Orolunga está em uma escala mitológica que sobrepõe o poder de qualquer habilidade dos mortais.

PRIMEIRO LANCE DE ESCADAS

Os degraus do solo ao primeiro andar da zigurate equivalem a 15 metros de extensão e sobem por volta de 9 metros. Um emaranhado de raízes, cipós e trepadeiras cobrem estes degraus. Personagens podem subir os primeiros 3 metros de escada como terreno difícil. Após 3 metros, eles começam a ser arranhados por espinhos. Se eles continuarem, eles tomam 1 dano cortante por 30 centímetros que caminharem. Após 6 metros, o dano aumenta para 2 de dano cortante por 30 centímetro que caminharem. Os espinhos crescem rapidamente assim que forem cortados, queimados, ou destruídos, e eles não podem ser afastados por magia ou habilidades. Nenhum dano é causado ao descer a escada.

Após a primeira tentativa dos personagens de subir os degraus, eles observam uma **chwinga** (veja apêndice D) de pé entre eles. Tem por volta de 30 centímetros de altura, e a sua máscara lembra uma cabeça de tricerátops. Ele também esta carregando uma grade

orquídea laranja e roxa. Após um momento, ele corre escadaria acima; os espinhos se afastam em sua presença e fecham imediatamente após a sua passagem.

Para subir o primeiro lance de escadas os personagens precisam localizar mais das orquídeas laranja e roxa. Elas podem ser localizadas na selva em 30 minutos se alguém do grupo tiver proficiência na perícia Natureza, caso contrário em 60 minutos. Cada personagem que for subir a escadaria precisa de uma orquídea para si.

SEGUNDO LANCE DE ESCADAS

Os degraus do primeiro andar para o segundo se estendem por 10 metros e sobem por volta de 6 metros de altura. A rocha está desmoronando pelo tempo e desgaste. Aqueles que tentarem subir estas escadas, após alguns degraus, perceberão que a rocha desagrega-se em cascalhos bem abaixo deles e com isso eles não podem seguir em frente. Entretanto quanto mais os personagens tentarem subir a escada e demolir os degraus, aparentemente os degraus não tendem a ficar piores e o cascalho não amontoa ainda mais.

Após a primeira tentativa de subir dos personagens, eles percebem outro **chwinga** entre eles no começo do segundo lance de escadas. A sua máscara remete a cabeça de um camaleão. Ele está carregando uma orquídea laranja e roxa, e uma pena vermelha de papagaio, e nisso sai correndo facilmente escadaria acima, literalmente leve como uma pena sobre as rochas frágeis.

Personagens podem achar penas de papagaio na selva ou pelo chão deste andar após alguns minutos de procura. Eles precisam da orquídea e da pena para conseguir subir este lance.

TERCEIRO LANCE DE ESCADAS

A escadaria do segundo andar para o terceiro (o andar do santuário) se estende por 6 metros e sobe por volta de 3,5 metros. Os degraus estão em excelentes condições, mas um *enxame de serpentes venenosas* escorrega sobre eles. Se as cobras forem mortas, mais irão surgir pelos vãos e buracos na pedra para repor elas, portanto o enxame nunca pode ser destruído ou enfraquecido. Nenhuma magia ou habilidade previne as cobras de atacar alguém que subir este lance de escadas.

Após alguns momentos examinando a escadaria, os personagens notam um terceiro **chwinga** entre eles na base da escada. A sua máscara remete a cara de um mangusto, e ele carrega uma pena vermelha de papagaio, uma orquídea laranja e roxa. No começo da escada ele golpeia uma cobra com a orquídea para atí-la e depois acerta a lateral da cobra com a pena para acalmá-la, nisso ele deita de frente com a cobra, nisso o réptil rasteja pela boca da máscara e para dentro do chwinga. O chwinga rasteja escada acima como uma cobra, sem ser incomodado por qualquer outra cobra venenosa. Para subir esta escada seguramente, os personagens devem fazer a mesma coisa, mas desta vez não é automático. Usar a orquídea e a pena é fácil, mas o personagem deve ter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 após engolir a cobra. Personagens com tendência mal tem desvantagem no teste. Se o teste de resistência for um sucesso, o personagem pode rastejar-se escada acima seguramente. Se falhar no teste, o personagem toma 17 (5d6) de dano psíquico e pode tentar novamente, mas o CD aumenta para 11. O CD aumenta em 1 para cada falha consecutiva.

SANTUÁRIO DE SAJA N'BAZA

O santuário no topo da zigurate é uma simples estrutura feita de tijolos retangular. As paredes

externas são decoradas com símbolos do labirinto de Ubtão. Após o vão de entrada, esta uma sala deserta e empoeirada, mas qualquer personagem com pontuação 13 ou maior em Sabedoria (Percepção) passiva nota um aroma de incenso.

Personagens que entram sem a sua orquídea e pena encontram um santuário vazio. Sair da sala e retornar com os itens não irá alterar esta visão; já é tarde. Personagens que entrarem pela primeira vez com sua orquídea e pena estarão na mesma sala, mas como se fosse a séculos atrás. Eles só podem estar na presença de naga uma vez. Alguém que sair e voltar para o recinto encontrará uma sala vazia.

Leia a passagem a seguir para os jogadores que se encontram na presença de naga:

Lâmpadas pendentes iluminam o ambiente, enquanto queimadores de incenso enchem o ambiente com fragrância exótica e fumaça ondulada. Almofadas e tapetes de bambu cobrem o chão, vasos floridos estão alinhados a parede de gesso, e pássaros cantores voam de uma planta a outra.

Uma imensa cobra de escamas iridescentes descansa sobre uma pilha de almofadas do lado oposto a entrada. Ela ergue-se lentamente até atingir um metro e meio, olhando diretamente em seus olhos de acordo com que ela se move. A sua cara é impressionantemente humana, e a sua língua balança rapidamente de acordo com que ela fala.

“Eu sou Saja N'baza. O que você procura neste antigo lugar? Fale a verdade, para que eu escute os seus corações!”

Se um personagem não se encontrou com Artus Cimber e Picadinho, a dupla pode estar conversando com a **naga guardiã** quando o grupo chega ao local. Saja N'baza sabe o que aconteceu com a cidade de Mezro (veja “Mezro,” página 75) e diz a Artus que não irá retornar enquanto Ras Nsi viver. Isto dá a Artus incentivo para acompanhar o grupo até Omu.

A naga sabe através de visões que Ras Nsi e seus seguidores yuan-ti estão esquematizando acabar com o mundo em seu covil em Omu. Ela sabe muito pouco sobre a maldição da morte, mas quando os personagens descreverem, ela vai confirmar que a maldição se encaixa com vários presságios que teve relacionado a Omu. A naga sabe que Omu fica entre os Picos da Chama e o Vale da Honra Perdida, e ela também sabe que Omu afundou abaixo do nível da selva que a rodeava, portanto a melhor forma de localizar Omu é do céu ou de um terreno elevado mais próximo.

A naga relembra a primeira rebelião de Ras Nsi, e ela deseja que os personagens o matem como uma punição por suas atrocidades e para prevenir qualquer possibilidade de uma recorrência. Cada personagem que aceitar irá receber um dom sobrenatural (veja capítulo 7 do *Dungeon Master's Guide*) para ajudar nesta busca. De bênçãos para os personagens que sejam apropriados a sua função no grupo. Personagens que estiverem relutantes em aceitar podem ser alvos da magia missão.

SAINDO DO SANTUÁRIO

Após os personagens saírem do santuário, nada que eles fizerem irá leva-los de volta a presença de Saja N'baza. O santuário é uma câmara deserta toda vez que reentrarem. É de madrugada do próximo dia, não importa a hora que os aventureiros entraram na câmara. Eles podem descer os três lances de escada sem dificuldades, com ou sem a orquídea e a pena. As cobras se foram, os degraus estão sólidos e um caminho limpo se estende através das plantas e espinhos. Quando chegarem ao solo, os personagens irão ver

tulipas azuis florescendo por toda a volta da base da zigurate. As tulipas são lindas, mas sem efeitos mágicos.

OSSOS DE ESPINHO

Um grande buraco boceja a sua frente, a terra em sua volta está repleta de ossos de goblin. A abertura tem 27 metros de diâmetro e é grosseiramente circular, com suas paredes de rocha quase que verticais. O buraco é cheio de uma água verde pantanosa a uns nove metros da superfície. Centenas de sapos pulam de uma planta flutuante para outra.

A imensa caixa torácica e os delicados ossos de asa de um dragão emergem do pântano. Cipós, musgo e líquen penduram-se nos ossos. Pelo o quanto o esqueleto está exposto fora d'água pode-se dizer que ela tem uns 0,90 a 1,20 metros de profundidade.

As paredes do buraco são ásperas e cobertas com dezenas de cipós fortes, portanto escalar para dentro ou para fora da gruta é fácil e um sucesso automático.

Os ossos são os restos mortais de Ormalagos, um dragão verde adulta mais conhecida durante a sua vida como Espinho. Ela usava esta gruta como um covil, mas temia que os goblins Batiri houvessem farejado a sua localização e estavam se preparando para invadir o local. Espinho estava no meio da mudança do seu tesouro para outro local quando os goblins atacaram. Enquanto o dragão estava fora, os goblins despejaram cestos cheios de piranhas no buraco. Quando o dragão voltou, eles aprisionaram-na no buraco com redes de cipó. Assim que as piranhas começaram a devorar o dragão por debaixo, os goblins Batiri fizeram chover lanças sobre Espinho até que ela finalmente morresse. Praticamente a tribo inteira dos goblins morreu no combate também.

A primeira impressão da água dos personagens está correta; a sua profundidade varia de 0,90 a 1,20 metros por toda sua extensão. Ao procurar no fundo barrento do buraco descobrem-se centenas de ossos de goblins e pontas em pedra de lanças, aborrece muito a multidão de sapos e acaba atraindo ataques de dois **enxames de piranhas**. Qualquer um que examinar os ossos do dragão e obtiver sucesso contra um teste de Inteligência (Investigação) CD 13 consegue perceber uma regularidade nos cipós pendurados na caixa torácica para concluir que o dragão ficou preso na rede. Para identificar que os restos são de um dragão verde, os personagens precisam erguer o crânio para fora da água e da sujeira; para essa tarefa é necessário ter sucesso em um teste de Força (Atletismo) CD 15.

TESOURO

Uma secreta porta de 3 metros de largura por 3 metros de altura na parede noroeste da gruta oculta um nicho com profundidade de 4,5 metros. A porta secreta é feita de rochas naturais e disfarçada para parecer parte da parede, e todas as plantas a sua volta estão mortas. A porta secreta pode ser detectada com um sucesso no teste de Sabedoria (Percepção) CD 17. Personagens que inspecionarem as plantas em volta da porta e obtiverem um sucesso no cheque de Inteligência (Investigação) CD 15 ou em um teste de Sabedoria (Medicina) CD 15 podem dizer que as plantas foram mortas com veneno. Espinho abria a porta secreta ao assoprar gás venenoso nela; manchar ou espirrar veneno na porta também faz com que ela abra. Caso contrário, a magia arrombar ou alguma magia similar é necessária para abrir a porta.

Espinho escondeu os seguintes itens no nicho: uma bolsa feita de couro de tricerátops, uma pequena

caixa feita de dois crânios de velociraptors habilmente montados juntas, e um osso oco de dinossauro com um plugue de cera em uma das pontas. A bolsa contém 55 po, 800 pp, e três anéis de quartzo azul (10 po cada). A caixa de crânio vale 12 po e contém uma *varinha do medo* e dois diamantes (500 po cada). O osso oco de dinossauro contém cinco *balas de funda* +1.

PENHASCO DA NÉVOA

O Penhasco da Névoa é um muro de rocha vulcânica de 300 metros de altura que se estende por 320 quilômetros ao longo da costa oeste de Chult. Não há uma praia propriamente dita, apenas imensas rochas dentadas e ondas que quebram. Se isso não for o suficiente para manter a maioria das pessoas longe, os penhascos abrigam grandes acampamentos aarakocras, e também ninhos de pteranodontes e quetzalcoatluses.

PORTO CASTIGLIAR

O Porto Castigliar (pronuncia-se kah-STEE-lee-ar) é um porto de nome apenas. De fato, não é mais do que um trecho de praia com um depósito de abastecimento abandonado, sete cabanas maltratadas de bambu e palha, e um cemitério contaminado. mortos-vivos expulsaram os habitantes há muito tempo atrás, e carniçais escavaram os túmulos.

RIO OLUNG

Águas fumegantes do Lago Luo resfriam rapidamente assim que atingem as corredeiras e pequenas cataratas. Este rio é reconhecido por guias e exploradores como uma delimitação importante. Ao leste está a selva “normal” e para o oeste está o território dos mortos-vivos. Apenas por esta razão, algumas expedições escolhem entrar na península pela Baía Segura.

RIO SOSHENSTAR

O Soshenstar corre ao norte da Bacia Aldani para a Baía de Chult, caindo em cachoeiras a cada 16 a 24 quilômetros.

RIO TATH

Este rio nasce da Bacia Aldani e serpenteia em direção ao oeste, passando por cachoeiras e pelo desfiladeiro de Ataaz Kahahla antes de desaguar na Baía Jahaka.

RIO TIRYKI

O Tiryki respinga da encosta de um desfiladeiro coberto em neblina e corre em direção norte até a Baía de Chult, mergulhando por quedas d'água a cada quilômetro. Isto faz dele difícil de navegar de canoa rio acima – tudo tem que ser transportado arduamente ao redor das cataratas – e perigoso de navegar rio abaixo, por menos uma canoa é pega na correnteza e arrastada para uma queda d'água ou esmagada pelas corredeiras. E o pior, muitos predadores da selva e mortos-vivos rondam ambas as margens. Considerando o ninho de pterapovo em Dedo-de-Fogo e os grungs vivendo acima do desfiladeiro, é fácil entender por que o Tiryki é considerado o rio mais perigoso de Chult.

SHILKU

Este vilarejo da costa abandonado foi destruído e preservado por erupção vulcânica. As ruas silenciosas estão enterradas em cinzas, e o porto é sufocado com lava resfriada. Desde Mezro a região foi “evacuada”, Liara Portyr do Forte Beluarian está sofrendo pressão de seus patronos em Baldur's Gate para começar a explorar e escavar Shilku em busca de tesouros que

sem dúvida estariam sepultados.

Tal tarefa exigirá construir um novo forte do zero em algum lugar na costa sudoeste, e Liara não tem as mãos e os recursos para isto. Ela pode tentar recrutar os personagens para fazer esta jornada com objetivo de localizar um possível local par a construção do forte, com isso ela consegue ao menos tranquilizar seus superiores impacientes de Portal de Baldur mostrando que um progresso está sendo feito.

Embora desprovido de vida humana, a cidade está longe de morta. Mephits, salamandras de fogo, salamandras, e outras criaturas que adoram calor rondam as suas velas cinzentas e perfuram túneis até porões a muito selados por rochas vulcânicas.

TERRA DA CINZA E FUMAÇA

Este infernal e fumacento mar de pedra negra vulcânica são cortados por veios de lava. A Terra da Cinzas e Fumaça é um parque de diversões para salamandras de fogo e para Tzindelor, uma dragoa vermelha jovem (veja “Mina Coração de Dragão”, página 75), que gosta de se banhar nos veios de lava. Esse vale cinzento e desolado é tipicamente 12 a 24 graus Celsius mais quente que qualquer outro lugar em Chult. Ele recebe apenas uma fração das chuvas que caem no restante da península, e a chuva que cai logo evapora no calor impiedoso. Diversas expedições tentaram explorar a área, mas a maior parte do que se sabe sobre ela (mostrada no mapa de Syndra Silvane) é baseada em observações visuais feitas do topo de montanhas costeiras.

VALE DA HONRA PERDIDA

As hordas de mortos-vivos de Ras Nsi exterminaram uma tribo de Chultianos neste vale. Os ossos do morto Eshowe se foram, juntamente com restante das coisas – engolidos por lava que transborda do vulcão a oeste de Hrakhamar. Salamandras de fogo dominaram a velha forja dos anões nas montanhas, e seu território se estende por toda a extensão do vale. Salamandras de fogo guerreiras montadas em striders gigantes (veja apêndice D) reforçam essa reivindicação, tornando o vale um lugar bastante perigoso para intrusos. Tzindelor, a dragoa vermelha jovem habita a Mina de Coração de Dragão, e é a única criatura que seu poder e autoridade são relutantemente respeitados pelos salamandras de fogo. Tzindelor e os salamandras de fogo não se incomodam por hora, mas ambos cobiçam o que é de posse do outro: Tzindelor gostaria de possuir Hrakhamar, e os salamandras de fogo iriam lucrar com o controle da fonte de ferro na Mina de Coração de Dragão.

VALE DAS BRASAS

Este vale queimado circunda o Lago Luo. A maior parte da sua vegetação na margem sul e leste do lago foram destruídos por correntes piro clásticas, rios de lava e cinzas flutuantes. Brasas flamejantes expelidas dos Picos da Chama cruzam o céu e caem como chuva sobre uma terra devoluta e escura. O pântano ao norte do lago é úmido o suficiente para sobreviver, mas o acúmulo de cinzas na superfície da água o tornou uma vastidão intransitável de dejetos que chegariam até o joelho. Mephits de lodo e vapor existem em grande quantidade nesta região.

VALE DO PAVOR

Exploradores que chegam a Chult pelo leste provavelmente irão pegar a trilha através desta passagem, que é indicada pelas Montanhas Lagarto Celeste desgastadas pelo vento ao norte e as

denteadas Montanhas Sanrach ao sul. O vale de selva densa é nomeado corretamente; é um terreno batido por dinossauros de todos os tipos. Ele também é a casa de reinos selvagens do povo lagarto regidos pelos cruéis reis e rainhas lagarto.

VORN

Ao lado de algumas pedras e samambaias há uma estátua de 2,5 metros de altura, em forma humanoide com punhos de bronze, juntas de ferro, um peitoral de adamantite e um elmo de ferro com fenda para os olhos. O resto da estátua é feito de madeira esculpida reforçada com faixas e rebites de adamantite. Dispersos em torno de seus pés estão oferendas de comida, penas, pedras coloridas e caveiras.

A estátua é na verdade um **guardião do escudo** desativado que uma vez serviu como guarda-costas de um mago. O mago morreu por extremo azar há décadas - ele caiu de uma árvore durante um ataque particularmente ruim de febre de macaco louco, bateu com a cabeça em uma pedra que o deixou inconsciente e rolou em uma poça, onde se afogou. O guardião do escudo permaneceu impassível e imóvel, aguardando ordens, desde então. Um personagem com proficiência na perícia Arcanismo reconhece o guardião do escudo pelo que é com um teste bem-sucedido de Inteligência (Arcanismo) CD 10.

Um personagem que investigue a área e obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (Sobrevivência) CD 10 encontra na sujeira, evidências de pegadas de tribos nômades de goblins, grungs e vegepigmeus que reverenciam a construção como um deus menor. Eles podam as videiras e trepadeiras da selva que, de outra forma, engoliriam o constructo, e deixam oferendas a seus pés. A área à sua volta por vários quilômetros é uma "zona neutra", onde essas tribos permitem que a outra entre sem desencadear conflitos.

Qualquer um que encontrar o amuleto de controle do guardião do escudo (veja "Yellyark," página 89) pode animar o constructo e assumir o controle dele. Reativar o constructo e marchar com ele para longe, enfurece as tribos locais de goblins, grungs e vegepigmeus. Os encontros aleatórios com tais criaturas são automaticamente hostis, a menos que os personagens apaziguem as tribos com tesouros ou convençam que o "desejo" de Vorn é de ser transferido para outro lugar.

YELLYARK

Yellyark (mapa 2.15) abriga a tribo de goblins Batiris Formiga Mordaz. Esses goblins usam máscaras de madeira estilizadas de formigas e marcam o perímetro de seu território com as contas e crânios de seus inimigos (humanoides e bestas). Neste contexto, "território" refere-se a um único hexágono no mapa de Syndra Silvane.

Para se protegerem contra carnívoros gigantes, os goblins construíram as importantes estruturas da aldeia no topo de uma rede de galhos de árvores fortes e flexíveis, unidos por vinhas. A rede é amarrada a uma árvore pesada, curvada como uma mola gigante. Quando um predador ameaça invadir a aldeia, os goblins cortam a vinha e toda a aldeia é enrolada em uma bola e arremessada mil metros sobre a selva! As cabanas internas são protegidas do impacto por camadas de folhas e musgo; os danos às estruturas flexíveis podem ser reparados, e a maioria dos preciosos totens, alimentos, cestaria e armas sobressalentes da aldeia são salvos.



Quarenta goblins vivem na aldeia: Rainha Agarrapunhalada (uma chefe goblin), vinte e quatro goblins adultos e quinze crianças não combatentes. Para mais informações sobre os goblins Batiri e suas táticas, veja "Raças de Chult", página 11.

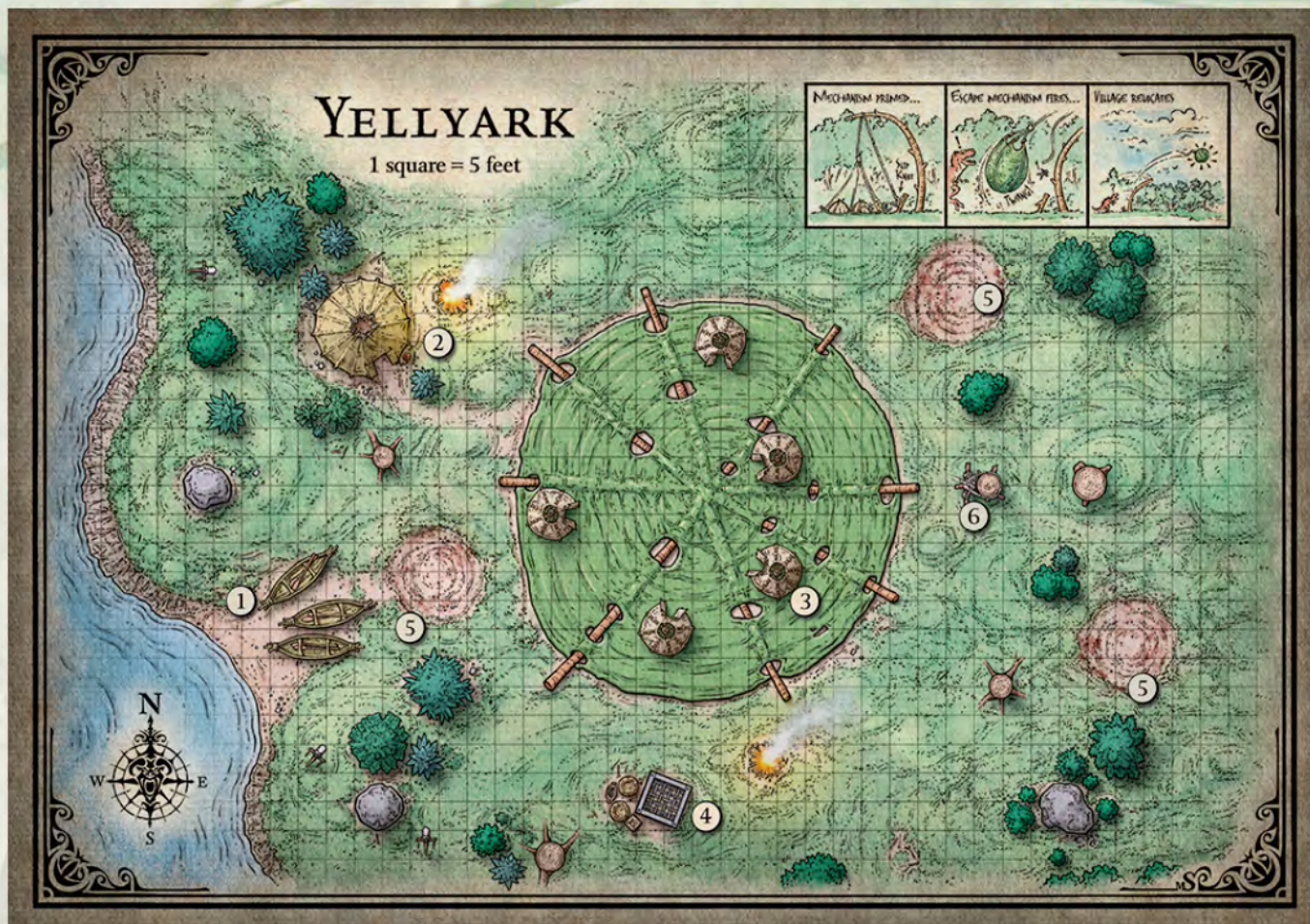
A sobrevivência da tribo depende de um aviso antecipado de perigo, então sentinelas são postadas ao redor da aldeia. Eles usam ponchos feitos de videiras e folhas, que lhes dão vantagens em testes de Destreza (Furtividade) enquanto permanecem perfeitamente parados, mas impõem desvantagem em testes de Destreza (Furtividade) quando eles se movem. As sentinelas também circularam a aldeia com arames presos a conchas e caveiras cheias de pedrinhas. Personagens que buscam tais coisas enquanto se aproximam da aldeia notam os arames com um teste bem-sucedido de Sabedoria (Percepção) CD 13; caso contrário, eles são notados por qualquer pessoa com uma pontuação passiva de Sabedoria (Percepção) 13 ou maior. Se os inimigos que se aproximam são notados por sentinelas ou dispararem um dispositivo, a aldeia fica em alerta, tornando impossível entrar sorrateiramente.

1. CANOAS

Três canoas estão puxadas na margem do rio.

2. DESPENSA

Os goblins armazenam carne fresca, peixe e outros alimentos perecíveis nesta cabana. Não é lançada com o resto da aldeia; em caso de ataque, esse alimento é deixado para trás para manter os carnívoros ocupados enquanto os goblins escapam.



MAPA 2.15: YELLYARK

3. CABANA DA RAINHA AGARRAPUNHALADA

A cabana da rainha não é maior que as outras, mas dois **goblins** sempre ficam de guarda do lado de fora. Rainha Agarrapunhalada (uma **goblin chefe**) e mais quatro **goblins** (seus filhos adultos e assistentes) estão lá dentro, brigando uns com os outros por assuntos que dizem respeito apenas a eles. Um dos assistentes da rainha usa orgulhosamente a chave da gaiola de madeira (área 4) em um laço de corda em volta do pescoço.

Tesouro. A rainha usa um medalhão de bronze e adamantite que tem a palavra “Vorn” gravada nela. Este é o amuleto de controle para um guardião do escudo (veja “Vorn”, página 89). Nenhum dos goblins tem qualquer noção de que o amuleto está relacionado ao objeto que eles veneram como uma divindade menor.

4. GAIOLA DE MADEIRA

Esta jaula de bambu amarrada pode conter animais ou prisioneiros, como a situação exigir. Prisioneiros raramente são resgatados, já que os Batiri não têm utilidade para moedas. Normalmente, eles são mantidos aqui até que os goblins estejam prontos para comê-los. Um dos goblins da área 3 carrega a chave do cadeado rude da gaiola. Um personagem com ferramentas de ladrões pode abrir a fechadura com um teste bem-sucedido de Destreza CD 11. O teste é feito com desvantagem se o personagem estiver tentando abrir a fechadura de dentro da gaiola.

5. FORMIGUEIRO

Esta tribo Batiri em particular é especializada em criação de formigas, e a aldeia está situada entre três formigueiros com 3 metros de diâmetro na base e com 2,5 metros de altura. Os três formigueiros são unidos por túneis.

Danificar ou destruir um formigueiro faz com que seis enxames de formigas (**enxames de insetos**) saiam de um ninho subterrâneo. Dois enxames de formigas saem de cada colina. As formigas ignoram os goblins Batiri e seguem qualquer outra coisa que detectem nas proximidades.

6. MECANISMO DE LANÇAMENTO

A árvore curvada que lança a aldeia está ancorada neste ponto. O lançamento é desencadeado pelo corte da videira espessa, que tem CA 15, 15 pontos de vida, vulnerabilidade ao dano cortante, resistência ao fogo e dano perfurante, e imunidade a dano por concussão, veneno, psíquico e trovão. Todo o mecanismo é bem camuflado para evitar que invasores entrem sorrateiramente e lancem a vila como um ataque surpresa. Um personagem que der uma boa olhada na vila à luz do dia e obter sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 18 identifica a rede de trepadeiras e a árvore dobrada e as reconhece como uma gigantesca armadilha de lançar. Aqueles com proficiência na perícia Sobrevivência têm vantagem neste teste.

Goblins não se lançam nessa engenhoca; é muito mortal. Qualquer pessoa dentro da rede quando a vila é lançada e atingir o solo deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 28 (8d6) de dano por concussão em uma falha, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

CAPÍTULO 3: HABITANTES DA CIDADE PROIBIDA



TRADUÇÕES