

DUNGEONS & DRAGONS

VOR RUKOTH™
Um Antigo Local de Aventuras em Ruínas

hayashinoie.blogspot.com

SUPLEMENTO DE RPG

Greg Bilslund * "Isawa" Hayashi



INTRODUÇÃO

Vor Rukoth™: Um Local de Aventuras em Ruínas é um livro para Mestres que explora as ruínas decadentes de uma outrora grande cidade tiefling do império de Bael Turath. Ele não pretende apresentar um caminho coeso de aventuras, mas sim dúzias de locais e ganchos que você pode aproveitar numa aventura existente ou cenário de campanha.

Com *Vor Rukoth*, você pode reunir os fios narrativos como achar melhor, formando uma tapeçaria que produz uma campanha ou uma série de curtas buscas simples. Os personagens podem visitar Vor Rukoth ocasionalmente, procurando por conhecimento perdido, itens valiosos ou magia antiga. As várias buscas e ganchos descritos aqui também podem ser a base para longas aventuras dentro e em volta das ruínas. Por exemplo, um rico patrono poderia enviar os aventureiros à cidade para recuperar um item, mas no processo de recuperação da relíquia, eles podem fugir dos escravistas Sussurros Negros. Após cuidarem dos escravistas, um dos cativos libertos poderia pedir aos heróis para ajudar na procura de um parente que desapareceu nas ruínas.

Vor Rukoth é adequado para personagens do 1º ao 15º nível. Ele pressupõe que você tenha os livros de regras *Livro do Jogador*, *Manual dos Monstros* e *Guia do Mestre*. Ele faz referência a vários outros livros, mas não são necessários para o jogo.

HISTÓRICO

Vor Rukoth já foi uma das jóias do império tiefling de Bael Turath. Às vezes chamada de Cidade das Forjas, ela era governada pela irmã do imperador, uma humana chamada Lady Najala. Durante a longa e violenta guerra com o império draconato de Arkhosia, os poderosos humanos de Bael Turath — nobres, ricos mercadores, invocadores e sacerdotes — se submeteram a uma sinistra transformação através de pactos diabólicos. Entre os primeiros a jurar aos demônios e se tornar um tiefling estava Lady Najala. Vendo que seu poder e influência cresciam como resultado de seus pactos, muitos dos outros nobres de Vor Rukoth se candidataram pela oportunidade de participar.

À medida que a ameaça de Arkhosia se tornava mais eminente, Lady Najala se tornava mais suspeita de todos e começou a procurar traidores na população de Vor Rukoth. Ela chamou os nobres que recusaram a fazer os juramentos infernais, crendo que conspiravam contra ela, e ele erigiu um portal para o Inferno para garantir que manteria seu poder. Por fim, isto se provou um erro. Quando uma hoste draconata marchou pela cidade, ela desesperadamente abriu o portal para qualquer criatura que a ajudasse. No que ficou conhecido como o Dia dos Demônios, legiões de monstros jorraram dos Nove Infernos. Eles repeliram a hoste draconata para fora de Vor Rukoth, mas também assassinaram os milhares que moravam em Vor Rukoth. A vitória de Najala pouco significou, pois a cidade foi destruída e deixou um vestígio em ruínas.

TRÊS COISAS A SE SABER SOBRE VOR RUKOTH

Três características definem Vor Rukoth como um local único para aventuras.

1. PORTAL DE NAJALA

Nas profundezas da cidade, forças infernais espreitam. Como uma névoa tóxica, energia corrupta dos Nove Infernos esgueira por Vor Rukoth, permeando cada fenda. Nada pode escapar de sua influência. Armas há muito abandonadas ainda queimam ao toque. O odor de pedra queima as narinas, e o ruído de chamas é ouvido onde nenhum fogo queima. A fonte deste mal é o Portal de Najala, um arco aberto que mantém um fino véu entre o mundo e os Nove Infernos.

Durante os loucos anos finais do reino de Najala, ela comissionou a construção do portal para dar a ela ilimitado acesso às forças diabólicas. Assim que sua construção foi completada, ela mandou executar seus arquitetos, garantindo que levariam o segredo de sua localização e poder para a tumba. Najala deu outro passo para assegurar o controle do portal. Por um invocador chamado Inariam (vide “Os Poços Profundos”, pág. 29), ela aprendeu o ritual para se tornar um lich. Ela modificou o ritual, porém, pois havia descoberto como guardar sua alma num objeto muito maior que uma filactéria. Ela colocou sua alma dentro do portal, dando-lhe controle sobre seu fluxo.

No Dia dos Demônios, quando a rebelião se espalhava por Vor Rukoth e as forças de Arkhosia marchavam na cidade, Najala desesperadamente procurou poder no portal. Manipulada por seus conselheiros, muitos dos quais eram demônios, ela abriu o portal e convocou uma hoste infernal para defender a cidade sitiada. Nos Nove Infernos, o portal brilhou como um farol, chamando os demônios a ele. Quando as hordas diabólicas saíram pelo portal, Najala brevemente perdeu o controle.

Após a poeira ter baixado e o sangue ter inundado as ruas, o portal se fechou de novo, mas sua influência maligna persistiu. Demônios ocasionalmente emergem dele, seja por seu próprio poder ou pela permissão de Najala. A corrupção infernal permanece acesa dentro dos muros de Vor Rukoth, e quaisquer aventureiros que osem permanecer na cidade por muito tempo provavelmente atrairão o mal para eles a menos que destruam o portal ou se rendam à sua malevolência.

2. CIDADE VIVA

Apesar de Vor Rukoth estar em ruínas, ela continua sendo uma cidade viva com iniquidade. Demônios disfarçados de moças atraem viajantes infelizes para seu fim. Escravistas levam seus cativos pela cidade para compradores maldosos. E bandidos e assassinos encontram refúgio nos becos escuros dos edifícios destruídos.

Vor Rukoth é um ambiente constantemente mutável. Se um grupo perder seu poder, outro surge em seu lugar.

Heróis zelosos podem extinguir um grupo de escravistas, apenas para retornar semanas depois para encontrar um dos prisioneiros que libertaram transformou o antigo mercado de escravos num ringue para lutas de animais.

Até mesmo as antigas influências de Vor Rukoth não diminuíram. A Casa Varrik foi uma das maiores casas nobres a se opor contra Najala — agora chamada de Rainha das Rosas — e ainda busca destroná-la (vide “Distrito Varrik”, página 17). A rainha, porém, é servida por vários demônios, até mesmo séculos após a queda da cidade. Ela é a maior jogadora na política da região, oferecendo poder aos que a cultuam e oferecem tributo. Senhores da guerra, piratas, chefes tribais e necromantes estão entre seus beneficiários.

Ao longo do curso de suas aventuras, os personagens podem confrontar vários vilões que receberam apoio de Rainha Najala. Inversamente, eles podem ser forçados a visitarem a corte de Najala e pedir ajuda para resolver um problema. Vor Rukoth é uma teia firmemente apertada de alianças e inimizades, na qual uma única ação pode arrasar as facções dentro e fora das ruínas. Por fim, Najala é uma figura maligna, mas se você quer fazer uma aventura ou campanha cheia de intriga, ajude seus jogadores a entender que confrontá-la não é tão simples como pode parecer.

3. AMBIENTES DIVERSOS

A geografia única de Vor Rukoth lhe permite executar um jogo com uma variedade de ares e numa variedade de terrenos. Atividade sísmica, possivelmente resultante do aprisionamento do dragão vulcânico Kaxhar (vide pág. 20), tornou a cidade geologicamente instável. Os eventos do Dia dos Demônios fizeram a água do Mar da Meia Noite invadir, inundando parte da cidade. Para uma aventura aquática, os personagens podem explorar o corpo de água e o Distrito Perdido submerso. Para buscas na Escuridão Inferior, eles podem explorar os Pisos Sangrentos ou as catacumbas abaixo da Corte Rubi de Najala. Ou para uma excursão à Agrestia das Fadas, eles podem visitar os jardins e pântanos da cidade. A geografia de Vor Rukoth está continuamente mudando, seja espontaneamente ou pelas ações dos personagens.

A maneira em que Vor Rukoth está dividida entre diferentes grupos de poder também permite rápidas visitas. Aventureiros podem entrar na cidade, enfrentar alguns encontros, e então escapar sem muito esforço. Como um local de aventura, Vor Rukoth pode ser usado para encontros consecutivos ou se espalhar por várias seções. Se você quer que ela se torne o cenário de uma história de larga escala, sua geografia também colabora a isso. Devido aos pontos de entrada serem limitados — pela cidade estar cercada por escarpas íngremes e água traiçoeira — só sair ou entrar de Vor Rukoth já poderia ser uma aventura. Refúgios existem dentro da cidade, mas até mesmo eles têm perigos. E o ambiente da cidade pode mudar sem aviso, seja como resultado de eventos externos ou ações dos personagens.

EXPLORANDO VOR RUKOTH

Por séculos após sua queda, Vor Rukoth permaneceu perdida para a civilização, habitada apenas por espíritos observadores, bestas monstruosas e demônios presos por antigos laços com sua rainha morto-viva. O império humano de Nerath se ergueu e decaiu, sem jamais perceber a potencia riqueza dentro desta remota ruína.

Então, a umas duas décadas atrás, uma companhia de exploradores halflings descobriu os restos de uma antiga estrada. Eles a seguiram até a cidade em ruínas e começaram a explorar, descobrindo muita riqueza, mas também muitos perigos lá dentro. Apenas um sobreviveu. Este halfling, que posteriormente veio a ser conhecido como o Coiote, estabeleceu um pequeno posto avançado além dos portões de Vor Rukoth. Ele espalhou a notícia da antiga cidade e ajudou a guiar outras pessoas para lá. A estrada que levava até ela ficou conhecida como Estrada Rubi, tanto por sua cor escarlate como pela riqueza que ela levava para aqueles que conseguiam tirar tesouros das ruínas.

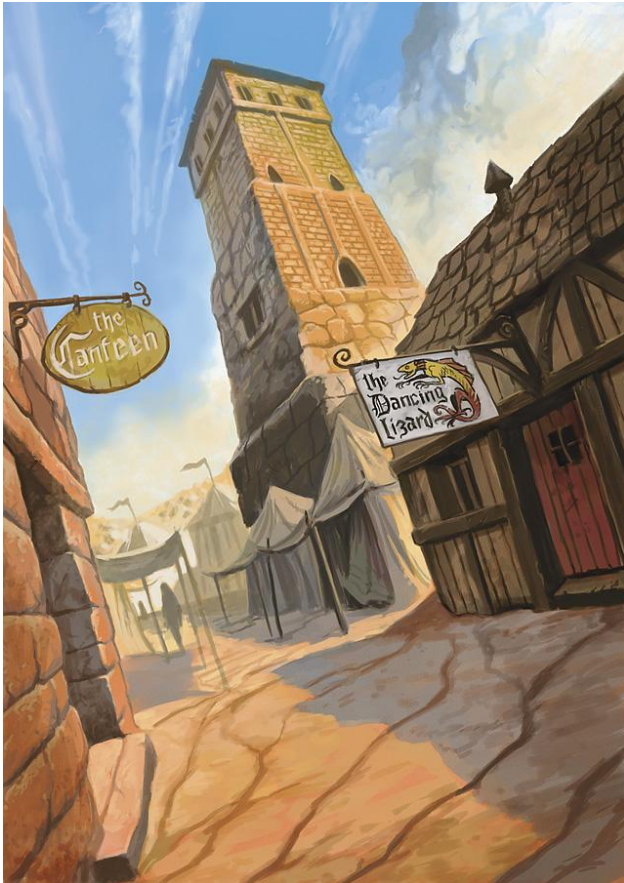
O posto avançado halfling foi chamado de Refúgio do Coiote (ou “o Refúgio”, simplesmente), e atraía todo tipo de gente. Aventureiros vinham em busca de tesouro; agentes divinos queriam purificar as ruínas do mal; criminosos procuravam por uma base de operações, e exilados por um santuário e solidão. O Refúgio do Coiote se tornou um ponto de partida para qualquer um que entre em Vor Rukoth, suprimindo o básico àqueles com a audácia para se aventurar dentro dela.

REFÚGIO DO COIOTE

O Refúgio do Coiote é uma cidade de tendas, logo está constantemente se mudando. Apenas poucas edificações são maiores que as tendas, porque Coiote — por razões que ele não explica — não permite a construção de novas estruturas. As pessoas ao redor do Refúgio contam histórias de um grupo de anões da cidade de Turak-tol (vide pág. 7) que tentou construir uma taverna sem a permissão de Coiote e tudo terminou em escombros na fundação. Algumas tendas são pequenas, oferecendo abrigo seguro do brilho do sol e do sopro frio da noite. Outras são maiores e complexas, com mobílias luxuosas e ante-câmaras adornadas.

As poucas construções no Refúgio do Coiote incluem os seguintes locais:

A Torre de Vigia: O Coiote reside no que restou de uma torre que vigiava as planícies ao redor de Vor Rukoth. A torre foi destruída na batalha entre as forças infernais e o exército draconato, mas o halfling a reconstruiu com pedaços de pedra pegos do muro que outrora cercava Vor Rukoth. De seu topo, ele pode enxergar milhas ao redor, desde o Mar Meia Noite ao sul por todo o caminho até as Colinas Córneas ao norte aos Campos Caveira ao oeste. O Coiote vigia na torre todos que entram e deixam o refúgio.



O Lagarto Dançante: Esta é a única taverna no Refúgio do Coiote, possuída por Terris Meia-Boca. Terris dirige este estabelecimento com permissão do Coiote, que ocasionalmente desce de sua torre e divide uma bebida com os visitantes do Refúgio. Como a Torre, o Lagarto Dançante é construído de pedras tiradas dos muros de Vor Rukoth. O salão de bebidas da taverna fica acima do solo, onde ele se aquece com o calor do sol e as pessoas o lotam durante o dia. Os leitos ficam no subsolo, fazendo com que fiquem mais frescos. O Lagarto Dançante tem apenas oito, e quase sempre estão ocupados. Raramente um atendente os checa, gerando alguma chance de assassinato pela chance de assegurar um quarto mobiliado.

A Cantina: Este depósito geral também pertence ao Coiote, mas raramente ele participa de seu funcionamento. O halfling está mais interessado em quem está indo ao depósito e o que estão comprando. O depósito é dirigido por uma tiefling chamada Inferna. Uma dedicada lojista, Inferna faz o inventário regularmente e mantém registros detalhados de todos que entram e saem da loja, comprem ou não alguma coisa.

A Cantina é uma grande e cavernosa estrutura sem janelas, e em dias quentes, seu interior vira um forno. Muitas mercadorias perecíveis são mantidas nas câmaras inferiores, a salvo do calor e intrusos. Um corredor secreto conecta sua fundação à da Torre de Vigia.

A loja é a única fonte de água no Refúgio, logo a menos que os viajantes carreguem a sua própria ou tenham meios mágicos de produzi-la, eles invariavelmente apare-

cerão na Cantina. A água é cara e o gosto é horrível, logo alguns aventureiros preferem sobreviver de vinho e rum.

PESSOAS DO REFÚGIO

Poucas pessoas são moradores permanentes do Refúgio do Coiote. O cruel calor do dia e o gélido frio da noite, junto com os inescrupulosos personagens que espreitam nas sombras de Vor Rukoth, a tornam um lugar inóspito. Os que vivem aqui tem um ditado: “Para ficar no Refúgio, você tem que se odiar, ou ser odiado por todo mundo.” Ainda assim, há aqueles que ajudam a manter o Refúgio do Coiote vivo.

O Coiote: Esta figura elusiva de fato não é um halfling. O Coiote real está preso numa prisão mágica que tem a forma de um dado comum. Ele encontrou o objeto, um cubo de cristal com uma pequena figura esculpida no centro, quando seu bando aventureiro explorava as ruínas. Quando escapou, ele o levou consigo e rolou o dado habitualmente. Sem que ele soubesse, o objeto continha uma criatura aprisionada chamada raavasta, uma entidade parecida com uma raposa oriunda do Abismo. Quando o halfling rolou o sexto dado do cubo pela terceira vez, ele se prendeu no objeto, libertando o raavasta. O traçoeiro e astuto diabo tinha uma incrível habilidade de mudar sua aparência. Ele assumiu o disfarce do Coiote e usa o Refúgio de acordo com seus propósitos.

Gancho: O Coiote contrata aventureiros e monitora o fluxo de mercadorias que saem de Vor Rukoth em busca de um objeto em particular. Embora colecionaria vários itens de poder diferentes, o que ele procura é um mapa ao Athenaeum, o tempo da cidade capita Ide Bael Turath onde os primeiros pactos infernais ocorreram.

Terris Meia-Boca: Este anão tem um humor surpreendentemente amigável e simpático, dado o frio metal que completa a metade inferior de sua mandíbula. Terris poderia rir e se divertir com aventureiros, mas a verdade é que ele é um cruel e calculista assassino. O anão espiona a serviço do Coiote, que em troca permite que ele cuide do Lagarto Dançante como implemento de vingança.

Gancho: Terris já foi membro de um grupo de aventureiros, mas quando uma de suas expedições deu terrivelmente errado, ele foi infestado com a podridão da múmia

SEM REFÚGIO?

Ao posicionar Vor Rukoth em seu jogo, você pode decidir que não precisa do Refúgio do Coiote. Se os personagens já estabeleceram uma base de operações, você poderia preferir usar o local como um ponto de partida para explorar as ruínas. Um aviso, porém: Vor Rukoth se baseia em suas muitas facções e personagens não-jogáveis para gerar ganchos de aventura e buscas que a fazem parecer uma cidade viva. Se você está posicionando as ruínas próximas a uma localização existente, garanta que haja uma razão adequada para os que moram ali. Caso contrário, você arrisca que ela se torne simplesmente um destino para tesouros que os personagens rapidamente se cansarão.

e deixado para morrer. Ele sobreviveu à doença, embora tenha tido sua mandíbula horrivelmente amputada. Desde então, ele tem procurado por seus antigos companheiros com pouco sucesso. Percebendo que Vor Rukoth é um primoroso local de aventuras, ele montou a taverna como uma armadilha para eles. Os leitos são programados para se trancarem e se encherem de areia, garantindo uma morte terrível.

Já faz vários anos desde que Terris viu seus odiados companheiros, logo ambos podem parecer diferentes. Ele poderia confundir um dos personagens com um antigo aliado, ou poderia tentar mantê-lo refém, crendo que têm informações sobre seus antigos companheiros. Talvez um personagem seja de fato parte do mal fadado e deixou Terris para trás apenas porque o anão parecia ter perecido.

Inferna: Esta tiefling tem um temperamento explosivo que surge com desordem e bagunça. Embora ela sirva ao Coiote, ela não possui lealdade a ele. Ela também tem suspeitado de que ele não é um halfling e que está procurando por algo em particular. A tiefling tem suas próprias razões para estar no Refúgio do Coiote.

Gancho: Inferna está procurando informações sobre sua linhagem, pois ela é uma descendente da Casa Rexia (vide “Distrito Rexia”, pág. 18). Alguns membros de sua família sobreviveram à queda de Vor Rukoth porque não estavam na cidade todos ao mesmo tempo. Ela tem vários itens passados por seus ancestrais que são dracônicos e ela espera encontrar a verdade sobre sua família. Ela poderia ser uma útil fonte de informação para os personagens que a ajudem em sua busca, ou pelo menos, ofereçam um pouco de dignidade e limpeza no que seria um rústico e sujo lugar de outro modo.

ARREDORES DE VOR RUKOTH

Próximos do Refúgio do Coiote e de Vor Rukoth estão vários locais geográficos que podem apresentar outros locais de aventura.

Martelo Veloz e as Montanhas Forjas Crepusculares: A noroeste de Vor Rukoth fica um conjunto de montanhas que contém a efusiva cidade mercante de Martelo Veloz (vide o suplemento *Hammerfast*™ para maiores informações sobre este local). Martelo Veloz fica na extensão da Estrada do Comércio, logo aventureiros que rumem para Vor Rukoth provavelmente passarão pela cidade no caminho. As Montanhas Forjas Crepusculares contêm vários perigos, incluindo goblins, orcs, gigantes e trolls. Eles assolam os viajantes pela estrada, mas poucos conseguem chegar a Vor Rukoth.

Campos Caveira: A Estrada Rubi leva ao sul da Estrada do Comércio, levando viajantes por uma grande região desolada onde poucas plantas crescem. Eventualmente, à beira da desolação, a Estrada Rubi brevemente desaparece enquanto passa pelos Campos Caveira. Nada cresce nesta vasta desolação, cheia de rocha de sangue (*Guia do Mestre*, pág. 67). Arkhosia e Bael Turath trava-

ram várias batalhas aqui, e os mortos ainda não descansaram.

Uma vez por ano, soldados fantasmas se erguem para repetir a batalha decisiva que permitiu que o exército draconato de Dhuryan Olhar de Chamas marchasse em Vor Rukoth.

Colinas Córneas: As colinas a norte de Vor Rukoth se erguem como chifres em direção ao céu. A erosão do vento e a areia esculpíram a pedra, dando às colinas uma aparência assustadora. Tieflings selvagens — restos de Bael Turath — ainda vivem nas colinas, guardando tesouros saqueados das ruínas do império decaído. Tentativas de negociar com os selvagens podem ser recompensadas com acessos a segredos e tesouros, ou podem levar a uma mortífera batalha.

FACÇÕES

Vários grupos possuem poder significativo em Vor Rukoth e cercanias. Alguns são vastas organizações que partilham um interesse mútuo ou cultural, enquanto outras têm objetivo claro e unificado. Qualquer uma dessas facções poderia se tornar aliados ou inimigos de personagens interessados em explorar as ruínas.

HERDEIROS DO IMPÉRIO CÓRNEO

Embora as ambições pessoais dos tieflings deste grupo possam variar, o objetivo geral da organização é restaurar Bael Turath à sua antiga glória. Alguns querem poder, outros esperam redimir sua raça, e outros ainda querem lançar luz a um outrora sombrio mundo. Membros dos Herdeiros buscam objetos mágicos, registros antigos e relíquias de importância histórica. Eles compram tais itens ou contratam aventureiros para recuperá-los. Superficialmente, a organização parece benigna, mas certos círculos dentro dela operam secretamente para obter os objetos que desejam por quaisquer meios necessários. Especificamente, eles procuram por armas ou conhecimento que libere o poder de Bael Turath e permiti-los destruir seus inimigos.

Muitos membros exibem abertamente sua afiliação, mostrando orgulhosamente o símbolo dos Herdeiros de dois chifres cruzados. Eles habitam várias grandes tendas no Refúgio do Coiote, e poucos de seus membros se esgueiram pelas ruínas de Vor Rukoth. Eles estão sempre abertos a novos recrutas, mas poucos deles não são tieflings. Eles aconselham aventureiros em buscas, mas normalmente não mencionam os perigos envolvidos. Caso os personagens adquiram uma relíquia enterrada e se recusem a vendê-la, os líderes do grupo não hesitam em enviar ladrões para roubar o objeto ou assassinos para eliminar seus proprietários.

Para missões e ganchos de aventuras relacionados aos Herdeiros do Império Córneo, vide páginas 20, 26 e 28.

MEMBROS PRINCIPAIS

Araksis Mãos de Fogo: O líder dos Herdeiros do Império Córneo, este tiefling tem chifres e músculos saltados impressionantes. Apesar de seu porte bruto, ele é carismático e o mais ávido recrutador da organização. Ele geralmente esconde sua brutalidade herdada, porém — ele espera restaurar Bael Turath com ele próprio como imperador. Embora ele não fale de sua ambição abertamente, muitos de sua organização suspeitam disso. Araksis se veste de couro tingido com o sangue de seus inimigos. Ele diz que este costume significa sua ancestralidade, que descende da Casa Zannifer, a Casa Rubra de Bael Turath. Embora ele não tenha provas de sua ancestralidade nobre, poucos ousam repudiar sua tese, a menos que queiram seu sangue estampado em suas roupas.

Zar Rel: Este invocador tiefling é um ex-morador da cidade anã de Martelo Veloz. Quando foi descoberto realizando experimentos arcanos corruptos, ele foi banido da cidade. Zar Rel não esqueceu a desgraça que sofreu, e quando descobriu sobre os Herdeiros, reconhece uma oportunidade de vingança. Usando a riqueza de conhecimento e recursos da organização, ele tem procurado nas ruínas por uma ferramenta que lhe permita realizar a vingança que busca desesperadamente. Nenhum dos outros membros dos Herdeiros está ciente deste ardil. Vide também os Poços de Lava de Kaxhar, página 20.

Prazer: Esta ruiva bruxa humana aspira se tornar uma tiefling, cuja forma mortal da raça acredita ser a mais perfeita. Ela se veste como uma tiefling, fala como se fosse uma, e até mesmo adotou um nome apropriado a uma fêmea desta raça. Ela é direta e abertamente busca seus desejos, usando seu charme para alcançar suas ambições. Ela quer localizar o Athenaeum de Bael Turath, que ela crê poder transformá-la em sua forma pretendida. Para este fim, ela ajuda os Herdeiros do Império Córneo a localizar informações históricas a respeito dos antigos pactos. Outros membros dos Herdeiros a tratam com atenção, pois ela enganou muitos para que revelassem a firmação que de que precisavam. Embora tenha pouco poder formal no grupo, ela é uma fonte de poder e informação — ao menos sempre que isso atende aos seus propósitos.

Redenção: Uma tiefling que lidera um grupo de paladinos e clérigos dentro dos Herdeiros, Redenção está tentando redimir a crueldade e mal de sua raça criando um império que traga luz para o mundo. Ela é uma seguidora de Pelor, embora os membros de seu grupo cultuem uma variedade de divindades. Redenção sabe que muitos dos Herdeiros são cobiçosos de poder, mas ela espera que ajudando-os, ela possa levá-los a reconhecer um caminho justo. Ela é pragmática o bastante para reconhecer que precisa de armas e magias recuperadas das antigas ruínas, mas tenta destruir qualquer coisa que possa levar a associação com demônios, o que ela vê como a fonte da queda de seu povo.

ÚLTIMOS DE ARKHOSIA

Este grupo composto de trinta e três guerreiros e invocadores draconatos de elite continuam a guerrear contra Bael Turath. Seu objetivo é destruir todo rastro do maldito império. Os membros dos Últimos de Arkhosia são todos talentosos em alguma arte, normalmente arcana, marcial ou divina. Eles operam em células de três indivíduos e se consideram acima do trabalho com mercenários. Eles usam uma variedade de bestas para ajudar a vasculhar as vastas terras do antigo império, procurando por relíquias e registros para destruir.

O símbolo dos Últimos de Arkhosia é uma mão com garras, aberta e erguida. O grupo não tenta esconder sua presença, e seus membros são extremamente antagonísticos a qualquer um interessado na preservação de itens ou história de Bael Turath. Eles acreditam que Vor Rukoth representa um dos mais vis exemplos do antigo império tiefling, e se prosseguirem, ela será enterrada em estilhaços ao longo de qualquer um que investigue a cidade. Lutas freqüentemente surgem entre este grupo e os Herdeiros do Império Córneo. Esses embates normalmente são devastadores para os dois lados, pois os Últimos de Arkhosia são pequenos em número, mas compensam em força.

Para missões e ganchos de aventura relacionados aos Últimos de Arkhosia, vide páginas 14, 18 e 26.

MEMBROS PRINCIPAIS

Kira Sangue Ruim: Kira é a líder dos Últimos de Arkhosia e descendente do antigo clã Sangue Ruim. Ela é uma esguia draconata com pele cor de bronze e olhos de rubi. Sua família foi massacrada em Rasgo de Navalha quando a general tiefling Achazriel e seus aliados diabólicos encerraram um cerco de décadas passando por baixo da fortaleza. Os únicos draconatos sobreviventes ao massacre foram os escravizados, condenados a trabalharem nas refinarias de ório de Vor Rukoth. Os ancestrais de Kira trabalharam ali por anos até que o Dia dos Demônios destruiu a cidade. Alguns de seu clã escaparam da destruição, e por gerações eles passaram sua inimizade aos seus filhos, jurando que um grande segredo jaz dentro dos vãos de Vor Rukoth — um capaz de pôr um fim à tirania tiefling para sempre.

Balkovi: Este draconato é um vingador de Tiamat que jurou vingar os que há muito tempo violaram a raça dos dragões. Balkovi lidera um grupo de assassinos silenciosos dentro dos Últimos de Arkhosia. Ele é sempre sério, com uma grande face cinzenta e olhos opacos. Ele vê sua aliança aos Últimos de Arkhosia como meios para um fim. Ele sabe que nos dias finais da guerra, o império tiefling engenhou dois *orbes dragões*, um para controlar dragões metálicos e outro para controlar os cromáticos. Em benefício de sua deusa, ele agora busca o orbe cromático, que ele acredita estar em algum lugar dentro de Vor Rukoth.

Jase Lança de Prata: Grisalho e com marcas de batalhas, Jase parece inamistoso, mas muito desta personali-



dade é uma fachada para manter as aparências dentro dos Últimos de Arkhosia. O draconato não compartilha das ambições do resto da companhia. Ele é um devoto de Bahamut encarregado de se opor aos adoradores de Tiamat. Ele participa das atividades dos Últimos de Arkhosia pela oportunidade de recuperar seus membros que são realmente malignos. Jase suspeita que Balkovi esteja em alguma missão nefasta por Tiamat, mas ele ainda não tem uma prova definitiva. Embora Jase raramente se abra a estrangeiros, ele poderia ser um aliado recompensador para os que são inimigos do Dragão Cromático.

TURAK-TOL

A várias milhas do Mar da Meia-Noite, a centenas de metros abaixo das Colinas Córneas, jaz uma imensa cidade anã. Turak-tol foi estabelecida a cerca de cinquenta anos atrás quando uma pequena tribo de anões se exilou em busca de um novo lar. Por um longo tempo, os anões viveram sem qualquer contato com a superfície. Eles nunca souberam a apenas algumas milhas de seu lar estava uma cidade amaldiçoada com uma riqueza de saber e tesouro. Após várias décadas, os anões finalmente descobriram uma trilha que levava à superfície, emergindo do Refúgio do Coiote.

Os anões de Turak-tol foram exilados de seu povo por sua seita usar escravos. Esta prática subsistiu pelas décadas seguintes. Embora alguns poucos bons anões morem ali, a maioria é cruel e desalmada, crendo que todos existem exatamente onde merecem estar e que o sofrimento é culpa da própria pessoa. A cidade tem três clãs maiores: Pele Rochosa, Pé de Martelo e Barra de Ferro. Cada um está interessado em expandir sua influência em Vor Rukoth e roubar as várias recompensas da cidade.

Para missões e ganchos de aventuras relacionados a Turak-tol, vide as páginas 18, 22, 28 e 30.

MEMBROS PRINCIPAIS

Delrie Pele Rochosa: Se algum clã em Turak-tol pode ser crido como bom, é o Pele Rochosa. A líder do clã Delrie. Uma rotunda porém severa dama que fala rápida e asperamente, ela não se conforma facilmente e exige respeito de todos. Diferente dos outros anões em Turak-tol, os Pele Rochosa não usam escravos e ao invés disso oferecem meios de subsistência para qualquer um que esteja faminto ou sem lar. Tal vida não é fácil, mas Delrie garante que os que seu clã emprega não sofrem abusos que sofreriam em outros clãs. Nos anos recentes, ela se tornou bastante descontente com os outros anões de Turak-tol, que parecem estarem crescendo em iniquidade.

Kor Barra de Ferro: Este anão de cabelos pretos mantém a barba curta e usa um flexível chapéu preto. Ele é um cruel mercador de escravos que frequentemente viaja pelo Refúgio do Coiote em Vor Rukoth em busca de nova mercadoria. Ele faz muitas de suas compras dos Chicotes Negros (vide página 12), mas também realiza sua própria coleção. Mais de um estranho no Refúgio do Coiote acordou numa pequena cela rolando em direção a Turak-tol. O clã Barra de Ferro recentemente esteve adquirindo escravos para desenterrar um antigo tempo que foi descoberto próximo à cidade.

Jasper Pé de Martelo: Este vívido anão supervisiona a importação e exportação de Turak-tol. A cidade anã supre o Refúgio do Coiote com muitos de seus recursos, incluindo comida e água. Além disso, muitas das relíquias descobertas de Vor Rukoth passam pela supervisão de Jasper. Jasper não se alia a ninguém além dele mesmo. Ele se tornou muito rico subornando e desviando lucros. Muitos dos outros anões não gostam dele, mas ele tem tantos aliados que ninguém age. Jasper organiza caravanas entre o Refúgio do Coiote e Turak-tol, logo ele pode ser encontrado em qualquer lugar, normalmente acompa-

nhado por um séquito de guarda-costas. Ele é gentil em oferecer informação se o preço for certo — poucos fazem idéia de que o preço também é lhe dever um favor.

CONSÓRCIO LANTERNA BRANCA

Esta associação de mercadores, escambistas e exploradores é uma das mais poderosas forças da região. O alcance do consórcio vai muito além de Vor Rukoth, embora sua atenção esteja focada ali nos últimos anos. O Consórcio Lanterna Branca não tem objetivo ou visão únicos além da aquisição de lucro. Facções dentro do grupo — famílias nobres, mercadores e ricos aventureiros — podem se tornar membros por suas próprias razões.

O símbolo do consórcio, uma lanterna com raios de luz saindo dela, está exibido por todo o Refúgio do Coiote. Com exceção dos itens de Turak-tol, quase todos os bens vendidos no acampamento são trazidos pelo Consórcio Lanterna Branca. Qualquer um que tente aumentar seu poder mercantil no acampamento provavelmente receberá uma visita dos membros do grupo. A membresia é dada apenas por convite, e normalmente requer uma bela soma de dinheiro ou um grande feito em favor do bem da organização. A membresia tem seus benefícios, incluindo descontos em bens e acesso a informações privilegiadas



sobre Vor Rukoth e outros locais de aventuras.

Para missões e ganchos de aventuras relacionadas ao Consórcio Lanterna Branca, vide páginas 13, 17, 18, 10, 22, 28 e 30.

MEMBROS PRINCIPAIS

Taleen Quirrelle: Esta eladrin é uma pária de Mithrendain (uma cidade eladrin na Agrestia das Fadas) que se exilou após seu esposo morrer envenenado. As autoridades eladrins não podiam ligá-la definitivamente ao crime, mas ela foi exilada mesmo assim por cumplicidade suspeita. Ela partiu da cidade com uma grande soma de dinheiro, que ela usou para iniciar o que seria então chamado de Companhia Lanterna Branca. Sua beleza, astúcia e tino para os negócios logo atraíram outras companhias até que ela fosse capaz de formar o consórcio que existe hoje. O exílio de seu povo a tornou amarga e impiedosa. Sussurros às vezes a chamam de Princesa Venenosa, pois dizem que qualquer um que se opõe ao consórcio logo acaba com a cara no chão de um beco em algum lugar.

Taleen é atraente, mas sua face é fria e sem emoção. Seus olhos verdes constantemente estudam seus arredores, procurando uma oportunidade. Ela tem uma fraqueza por jóias e roupas, logo ela sempre parece um pouco deslocada no Refúgio do Coiote. Ela não mais veste os motivos de seu povo, preferindo o estimo mais cosmopolitano dos humanos.

Vinn: O gnomo contador supervisiona os investimentos do consórcio. Ele é uma figura astuta e sombria que cuida dos próprios negócios e é um advogado dos preciosos contratos e registros. Ele chegou ao mundo pela Agrestia das Fadas com Taleen. Ele carrega registros com ele detalhando os negócios do consórcio, incluindo seus vários negócios escusos, como a compra de venenos, contratação de assassinos e a chantagem de outros negociantes.

Lorde Kelevan: Ocupando uma das mais luxuosas tendas do Refúgio do Coiote, Lorde Kelevan é uma figura enigmática que parece deslocado na fronteira poeirenta. Este humano tem por volta de cinquenta anos, com um vigor que pode ser alternadamente empolgante ou um pouco frustrante. Embora ninguém saiba a origem de seu título, ele se declara como lorde e certamente tem a riqueza necessária para sustentar a tese. Kelevan é um grande investidor do Consórcio Lanterna Branca e diz que está supervisionando pessoalmente seu investimento. Ele é um padrão comum para aventureiros e exploradores, embora suas motivações continuem ocultas. Este “lord” é de fato um ex-aventureiro. Agora que está avançado em anos, ele vive opulentemente da experiência dos outros, constantemente levando-os a cenários cada vez mais perigosos.

CONVENÇÃO OBSIDIANA

Este grupo de várias dúzias de conjuradores se dedica à descoberta de segredos arcanos de Bael Turath. Alguns buscam saber e conhecimento, mas alguns dentro da organização ocultam profanos e destrutivos poderes outrora utilizados pelos magos do império tiefling. A convenção se obcecou por possuir os segredos dentro das Espiras Obsidianas (vide página 15). Muitos dos membros vivem dentro das ruínas, tentando romper antigas proteções e descobrir informações contidas em tomos vistosos. O grupo age em segredo, e rapidamente elimina quem quer que interfira em seus afazeres.

A Convenção Obsidiana tem uma formidável presença no Refúgio do Coiote assim como em Vor Rukoth. Embora poucos de seus membros exibam suas habilidades arcanas, muitos moradores de longa data do acampamento reconhecem certas pessoas como magos, feiticeiros e bruxos. Nem todo membro do grupo é um talentoso conjurador: alguns estão mais interessados na aquisição de conhecimento, e pelo preço certo — normalmente um segredo trocado ou um pouco de informação esotérica — eles estão dispostos a compartilhar seu próprio conhecimento sobre as ruínas.

Para missões e ganchos de aventuras relacionados à Convenção Obsidiana, vide páginas 16, 17 e 20.

MEMBROS PRINCIPAIS

Elias: Um mago deva, Elias é o líder não oficial da Convenção Obsidiana. Ele é quieto e contemplativo, liderando por seu talento arcano e extenso conhecimento ao invés de carisma e bravata. Ele fala pouco sobre suas motivações, embora digam que ele já foi um mago de Vor Rukoth que perdeu sua vida no Dia dos Demônios. Membros da convenção acreditam que ele tem um grande plano, talvez busque uma antiga arma ou biblioteca perdida. Na realidade, Elias está só tentando reconciliar as memórias fragmentais de seu passado e aprender sobre quem era. Ele teme que tenha sido responsável pela queda da cidade, tendo sugerido a Najala clamar por uma legião de demônios para ajudá-la.

Ulben das Ondas: A real aliança deste humano é com o culto dedicado ao Príncipe Elemental da Água, Olhydra. Ulben trabalha para recrutar mais cultistas dentre a Convenção Obsidiana enquanto elimina todos que poderiam interferir com as ambições do culto (vide “Câmara das Marés”, página 22). Ele fala sem emoção, dando-lhe a fria aparência de um assassino em série. Várias pessoas foram encontradas afogadas no Refúgio do Coiote — uma morte estranha num lugar tão seco. Muitos suspeitam de Ulben, mas ninguém ousa acusá-lo. Seus colegas, porém, apenas o evitam.

Zarra: Esta genasi alma eólica é a mais amigável membro da Convenção Obsidiana. Diferente de muitos de suas contrapartes, Zarra fala abertamente de suas atividades. Ela é tratada como um mal necessário por muitos membros do grupo, mas sua incrível habilidade de violar

locais protegidos e guardados a torna um recurso indispensável. Ela é rápida e elusiva, logo mesmo suas atividades desleais, como violar os quartos de outras pessoas, não lhe causam muitos problemas. Muitos já tentaram matá-la, mas todos falharam. Ela não é imune a usar alguém que a pague o suficiente ou ofereça um incentivo adequado — normalmente algum tesouro arcano.

ASAS DA RAPINA

Este grupo de adoradores da Rainha da Rapina originalmente foi fundado por um imperador de Bael Turath. A organização tem uma presença pelas terras, mas seu foco recentemente se direcionou para Vor Rukoth. Diferente de muitas das outras facções dentro e ao redor das ruínas, ela tem intenções relativamente benevolentes. Membros das Asas da Rapina caçam mortos-vivos malévolos e fazem repousar almas perturbadas. O grupo lança expedições regulares às ruínas e é muito familiarizado com o formato da cidade e as ameaças lá dentro. Ela não divide seu conhecimento, mas alguém que ganhe a confiança do grupo por bons feitos e palavras gentis pode ganhar ajuda das Asas da Rapina.

Para missões e ganchos de aventuras relacionados às Asas da Rapina, vide páginas 15 e 28.

MEMBROS PRINCIPAIS

Shala, a Sombra: Esta shadar-kai dirige o pequeno acampamento das Asas da Rapina no Refúgio do Coiote. Ela lidera os guerreiros sagrados em frequentes invasões às ruínas de Vor Rukoth. Ela fala com uma voz sussurrada que perturba muitas pessoas, mas seus gestos são na verdade bem agradáveis. Ela percebe que seus aliados são ferramentas úteis na execução de seus objetivos, logo ela estende a mão da amizade às pessoas certas. Shala é impiedosa para com aqueles que se aliam aos mortos-vivos, porém. Se ela suspeitar que alguém é um morto-vivo ou realiza necromancia, ela despacha esta pessoa, após primeiro infligir grande sofrimento. Ela acredita, com razão, que um pequeno conclave de tieflings vampiros criou raízes no Refúgio do Coiote. Herdeiros de uma casa nobre Turathi chamada Kahlir, os vampiros tiram vantagem de viajantes que passem pelo refúgio para satisfazer seus terríveis apetites.

CÍRCULO DOS NOVE

O Círculo dos Nove primariamente se sedia num farol chamado Luz da Adaga, que vislumbra Vor Rukoth (vide página 23). Porém, dois ou três membros do grupo dos nove residem no Refúgio do Coiote e patrulham as fronteiras da cidade arruinada. O Círculo dos Nove espera encontrar o Portal de Najala e usá-lo para criar um portal permanente entre os Nove Infernos e o mundo. O portal não pode ser aberto pelos Nove Infernos, logo agentes de Asmodeus devem trabalhar dentro do mundo para operá-lo.

Os seguidores de Asmodeus vigiam aventureiros e caçadores de tesouros que passem pelo Refúgio do Coiote. Eles sabem que tais pessoas têm costume de interferir em seus planos. Eles adotam personagens e disfarces, como um velho viajante ou explorador desiludido, no esforço de impedirem candidatos a herói de interferir em seus afazeres. Nesses disfarces eles poderiam fornecer um mapa ou rumor aos aventureiros. Essas dicas podem simplesmente ser uma distração, ou poderia levar o grupo ao seu fim.

Para missões e ganchos de aventura relacionados ao Círculo dos Nove, vide páginas 16, 23 e 28.

PRINCIPAIS MEMBROS

Sora Mão Leve: Esta elfa é tão convincente em suas ilusões que às vezes membros de sua própria organização duvidam de sua lealdade. Sora pretende ser uma clériga de Corellon, trabalhando para levar luz a Vor Rukoth. Porém, sua verdadeira lealdade é para com Asmodeus. Após seu vilarejo ter sido destruído por um senhor da guerra humano que visava expandir suas propriedades “espalhando a justiça a terras não civilizadas”, ela jurou vingança a qualquer um que represente os deuses bons. Antes de sussurrar suas juras sombras a Asmodeus, ela era uma devota de Corellon, logo ela conhece bem seu papel. Apesar de sua raiva, ela poderia ser redimida se lhe mostrassem misericórdia ou fosse levada a acreditar nos deuses bons de novo.

Karzan Meio-Chifre: Embora pareça um tiefling, Karzan é de fato um cambion que magicamente se disfarçou para se misturar com os Herdeiros do Império Córneo. Ele é um poderoso membro dos Herdeiros, e fornece seus membros com informação para mantê-los ocupados e impedir que interfiram com o Círculo dos Nove. Karzan atualmente está tentando semear problemas entre os Herdeiros e os draconatos dos Últimos de Arkhosia. Por crer que seu grupo estaria melhor servido se o Refúgio do Coiote fosse destruído, ele acumula hostilidades na esperança de que uma guerra civil surja e destrua a pequena instalação. Ele tem um chifre quebrado tanto em sua forma tiefling quanto em sua forma cambion, e porta várias largas e feias — embora ilusórias — cicatrizes. Ele não hesita em relatar contos horríveis de como as adquiriu ao lutar contra as mortíferas feras de Vor Rukoth. Ele espalha essas histórias na esperança de desencorajar pessoas a visitar a cidade arruinada, embora normalmente isso apenas aumente o interesse na aventura.

EVENTOS

Como um local em que forças opostas estão constantemente trabalhando, Vor Rukoth é ativa até mesmo quando os personagens não estão ali. Um meio de fazer a cidade parecer mais viva é introduzir eventos que rompem o equilíbrio de poder ou mudança da geografia da área. Aqui estão vários meios de realizar esta tarefa.

Terremoto: À medida que os personagens entram e saem de Vor Rukoth, eles começam a notar pequenas mudanças. Mais prédios parecem ter caído, e mais becos se formaram nas ruas tortas. Após algumas visitas, eles percebem o primeiro tremor. Ele é breve, mas alarmante. Talvez nada pior aconteça por um tempo, mas eventualmente um pleno terremoto sacuda a cidade — causada por uma força natural, um dragão terremoto, um feitiço maligno ou alguma coisa a mais de sua vontade.

Quando o grupo chega num local de aventura, o solo começa a tremer violentamente, abrindo rachaduras e destruindo edifícios duráveis. Os personagens podem buscar abrigo, apenas para ficarem presos no subsolo e forçados a encontrarem um meio de sair, ou poderiam passar por um desafio de perícia para escapar das ruínas decadentes. Quando a poeira baixa, a cidade está alterada. Uma vasta fenda a atravessa. Os Poços Infernais e o Distrito Perdido estão drenados, revelando distritos há muito inundados, e os Poços de Lava de Kaxhar entraram em erupção nas ruas, criando rios de lava.

Enchente: No Dia dos Demônios, os conjuradores de Vor Rukoth tentaram limpar a cidade das feras revoltas enviando uma enchente pelas ruas. As águas nunca retrocederam totalmente, e como resultado, parte dos Distritos Dourados foram inundados, o distrito comercial litorâneo foi submerso, e os Poços Infernais se formaram. Agora as águas começaram a se levantar de novo, para muito alarde dos moradores da cidade arruinada. Ondas salgadas investem contra edifícios que já estiveram salvos dos oceanos. O vapor surge onde os Poços de Lava jorram num recém-formado lago, e o centro inteiro da cidade se tornou um brejo de lama escarlate. De todos os grupos investidos em Vor Rukoth, Rainha Najala é a mais alarmada com a enchente. Ela reforçou as antigas paredes rachadas num esforço de conter a maré, mas fazê-lo é uma medida temporária, no máximo. Ela está tão desesperada em preservar sua cidade maldita que busca a ajuda de quem puder para deter a água. Talvez um maligno kuo-toa ou gangue de aboleth esteja por trás da enchente, ou talvez os heróis devam confrontar o culto do Elemental da Água que se apossou da Câmara das Marés (vide página 22). Se ninguém ajudar a salvar a cidade por bondade de seus corações, Najala provavelmente chantageará ou raptará para que o façam.

Novo Imperador Surge: O profetizado Novo Imperador de Bael Turath surge após descobrir o Athenaeum na cidade capital do antigo império. Com o poder renovado do pacto fervente, o Novo Imperador criou um exército de demônios, tieflings e mortos-vivos para reclamar os



territórios de BaelTurath já controlados. No topo da lista do governante está tomar Vor Rukoth e restaurá-la como jóia do império. Com as Forjas Pesadelo acesas de novo, ele pode equipar seu novo exército para marchar nas terras circunvizinhas. Se a ascensão deste governante ao poder deve ser detida, então Vor Rukoth é o lugar para se fazê-lo.

Estrelas se Alinham: Um fatídico alinhamento de estrelas, profetizado por um grupo de bruxos tieflings do pacto estelar, chamado de a Constelação (vide “Tumba Estelar”, página 22), causa uma chuva de meteoritos em Vor Rukoth. Os objetos metálicos reluzentes colidem nas ruínas, derrubando prédios e deixando grandes cavidades nas ruas. A maior dessas rochas atinge o coração da Corte

Rubi. Por alguns minutos após este evento, tudo está quieto. Então um longo silvo surge no centro da cidade, que é ecoado por criaturas em toda a área. Das rochas ferrosas emergem monstruosidades aberrantes — crias estelares, crias imundas, grells e chuuls — que começam a matar as criaturas que encontram. O por dos monstros não é visto mas ouvidos enquanto investe até a Corte Rubi, destruindo as forças de Najala. As criaturas profanas buscam por algo — talvez a rocha negra contendo os membros da Constelação, um artefato depositado dentro dos Vãos, ou pedaço de saber profano escondido em Taru Maaj, a grande biblioteca (vide página 26).

LOCAIS

Vor Rukoth tem oito distritos vagamente definidos, indo da área comercial destruída aos restos afundados dos distritos outrora suntuosos. Sobre tudo isto se aninha a Corte Rubi, sede do poder de Najala e ainda uma fonte de mal perene. Esta seção fornece uma visão geral dos distritos da cidade e descreve localizações significativas de cada uma, além de ganchos de aventuras, exemplos de monstros, itens mágicos e outros detalhes para ajudar a criar aventuras em Vor Rukoth.

ALA EXTERNA

Ossos partidos sedimentam as ruas, e sangue macha os tijolos. Na Ala Externa, as evidências do horrível destino de Vor Rukoth estão escritas em cada tijolo e tábuas. Muitas das habitações da cidade foram construídas ali, lar das pessoas mais desesperadas de Vor Rukoth — pedintes, escravos, criminosos, nômades, damas da noite e filibusteiros. Apesar da escória da Ala Externa já ter se desintegrado em pedaços de pedra e madeira podre, muitos de seus edifícios ainda estão de pé. Agora menos densamente povoada, eles atualmente abrigam uma plebe inescrupulosa.

A Ala Externa foi a última parte de Vor Rukoth a ser varrida pelos demônios quando o Portal de Najala se abriu, ainda que sua população tenha sido quem mais sofre. Seu povo, não tendo meios de escapar ou se defender contra as hordas invasoras, foram destroçadas aos milhares. Muitas dessas vítimas, indefesas em vida, encontraram novo poder na morte, reerguendo-se como espíritos descontentes ou esqueletos. Ainda que com ameaças a vivos e mortos, a Ala Externa continua a mais acessível parte da cidade para estrangeiros. Sua proximidade com ao Refúgio do Coiote a torna um perfeito ponto de partida para aventureiros procurando vasculhar as profundezas de Vor Rukoth.

1. FILA DA PUREZA

Esta parte contrasta fortemente com o resto da cidade. As ruas são limpas e os edifícios estão em bom estado, com janelas intactas e sinais recém-pintados. Fila da Pureza era o distrito da luz vermelha de Vor Rukoth, e seus bordéis ainda estão de pé, embora um passante possa confundirlos com tavernas. Embora seus habitantes mortais tenham ido embora, outros vieram para substituí-los. Um harém de succubi vive aqui, seduzindo qualquer um tolo o suficiente para entrar. Belas mas tristes canções emanam de alguns edifícios ao longo desta estrada. As cantoras pedem ajuda, mas entristece qualquer um que as procure — são as banshees, fantasmas dos trabalhadores que morreram na Fila da Pureza, e eles querem vingança.

Gancho: Homens desapareceram do Refúgio do Coiote. Relatos falam de uma estonteantemente bela tiefling que habita na cidade caída; uma vez por mês ela emerge para atrair homens ao seu covil com promessas sombrias. Os que atendem suas palavras e a seguem às suas ruínas jamais retornam. Algumas pessoas dizem que o Refúgio do Coiote é melhor sem eles, mas não Kara Meio-Arco. Seu irmão, que sempre teve um fraco por mulheres belas, não retornou de uma recente visita a Vor Rukoth.

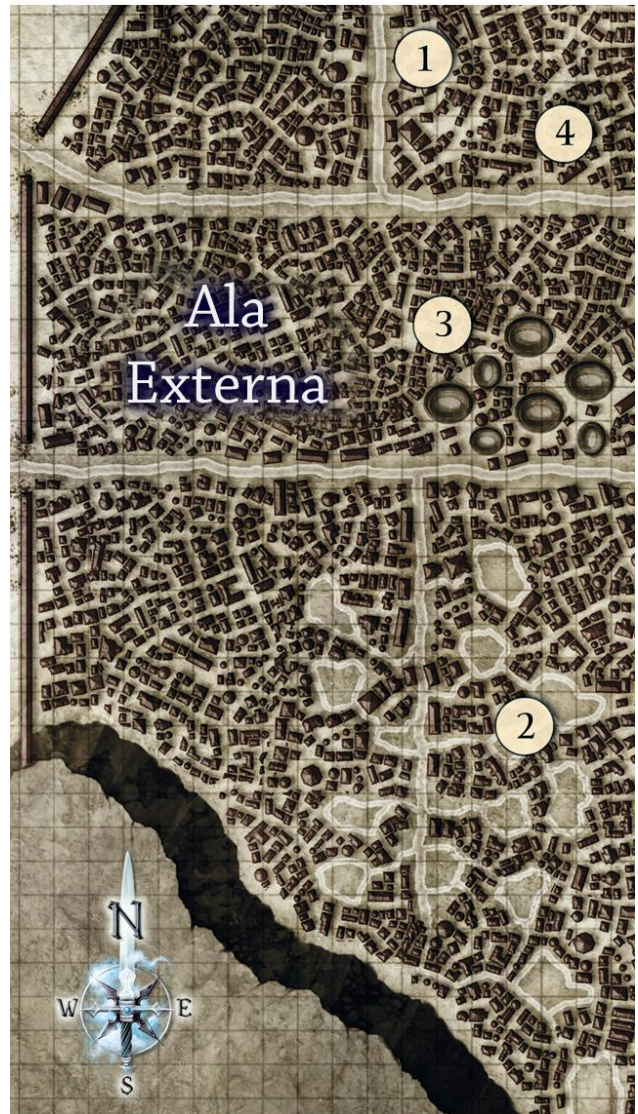
2. BLOCO DOS ESCRAVISTAS

No auge de Vor Rukoth, centenas de pessoas eram vendidas em escravidão toda semana. Muitas foram consignadas a trabalhar nas Forjas Pesadelo; alguns tiveram sorte suficiente para se tornarem servos e séquito caseiro da elite da cidade. O efervescente mercado de escravos de Vor Rukoth ajudou que ela se tornasse um colosso no império de Bael Turath. Agora, um grupo de meio-orcs chamado Chicotes Negros ficou famoso no legado negro da cidade, usando uma rede de corredores e celas abaixo do Bloco dos Escravistas para prender pessoas para vender como escravos. Até mesmo alguns dos escravistas de Vor Rukoth se juntaram nas atividades cruéis, ensinando seus próprios truques nefastos aos Chicotes Negros.

Gancho: Os escravistas Chicotes Negros recebem sua mercadoria de várias fontes diferentes. Embora eles capturem exploradores nas ruínas ou viajantes que venham ao Refúgio do Coiote, eles compram muitos de seus escravos dos Bandidos Lua de Sangue (vide “O Corredor”, a seguir) ou os piratas que servem o Saqueador Escarlate (vide “Angra Água Rubra”, página 22). Aventureiros que encontrem com qualquer um dos grupos podem encontrar evidências de seus acordos com os Chicotes Negros ou poderiam encontrar uma caravana de escravos indo para o norte das ruínas, para terras hobgoblins. Um dos prisioneiros que resgatam é Malcolm Aura-Água, o filho de um lorde. Ele acredita que seu pai foi vendido como escravo pelos Chicotes Negros.

3. RINGUES DE LUTA

Embora Vor Rukoth não tenha um grande coliseu da capital de Bael Turath, a Ala Externa ficou famosa por



seus brutais ringes de luta. Esculpidos no chão sólido, eles variavam entre 3 e 30 metros em volta e conectados por uma rede de túneis e câmaras. Alguns ringues eram mais amplos e capazes de sediar abrigar múltiplos guerreiros ou feras. Sua areia ainda está manchada pelas incontáveis vidas que espirraram ali. Embora os combatentes humanos tenham morrido na matança demoníaca, muitos dos animais lutadores sobreviveram e se reproduziram. Animais ferozes abundam ali: behemots, tigres, leões, lobos, ursos e draconetes. Muitos dos combatentes mortos viraram fantasmas ou aparições, continuando suas disputas contra qualquer intruso nos ringues.

Gancho: Niom, um coletor de antiguidades turathis soube que nos anos anteriores à destruição de Vor Rukoth, um grande campeão fez fama nos ringues de luta da cidade. Diziam que Undol Meio-Ogro não foi derrotado e podia partir os pescoços de até mesmo as mais ferozes bestas. Ele deveria ter partido da cidade no dia em que os demônios explodiram pelo Portal de Najala. Relatos de sobreviventes falam de sua heróica batalha contra os demônios, do maravilhoso traje de armadura cravejada que ele usava e da enorme arma de duas mãos que ele

empunhava. Niom está procurando por alguém para recuperar os itens e está disposto a dividir dois tesouros com qualquer um que o ajude. O que Niom não percebe é que Undol ainda sobrevive como uma aparição, matando qualquer um que ousar se aproximar dos ringues de luta.

Undol Meio-Ogro	Soldado de Elite Nível 8
Humanóide natural médio (morto-vivo), aparição	Experiência 700
PV 184; Sangrando 92	Iniciativa +12
CA 24, Fort. 21, Refl. 19, F. Von 18	Percepção +6
Velocidade 6	Visão no Escuro
Imun. doenças; Resist. 5 necrótico; Vuln. 5 radiante	
CARACTERÍSTICAS	
Rapidez Sangrenta	
Enquanto estiver sangrando, Undol pode fazer duas ações imediatas por rodada ao invés de uma.	
Marcado Para Morrer	
Sempre que Undol atingir uma criatura marcada por ele, esta criatura perde um pulso de cura.	
AÇÕES PADRÃO	
⊕ Golpe da Alma (arma) ◆ Sem Limite	
<i>Ataque:</i> Corpo a corpo 1 (uma criatura); +13 vs. CA	
<i>Acerto:</i> 2d10+5 dano, e o alvo está marcado até o fim do próximo turno de Undol.	
↔ Trespasar a Alma (arma) ◆ Recarrega em ☉☿☽	
<i>Ataque:</i> Explosão contígua 1 (inimigos na explosão); +13 vs. CA	
<i>Acerto:</i> 2d10+10 dano, e os alvos estão marcados até o fim do próximo turno de Undol.	
AÇÕES DISPARADAS	
Reação de Gladiador (arma) ◆ Sem Limite	
<i>Gatilho:</i> Um inimigo adjacente a Undol ajustar.	
<i>Efeito (interrupção imediata):</i> Undol faz um ataque corpo a corpo básico contra o inimigo acionador.	
Perícias: Acrobacias +12, Atlético +13, Tolerância +14	
For 18 (+8)	Des 17 (+7)
Con 20 (+9)	Int 14 (+6)
Sab 15 (+6)	Car 12 (+5)
Alinhamento Mau	Idiomas Comum
Equipamento Armadura de placas com cravos, espada grande	

UNDOL EM COMBATE

Undol inicia uma batalha investindo no meio dos inimigos e usando *trespasar a alma* para marcar o máximo deles possível. Ele então se concentra em um só oponente, castigando-o com *golpe da alma* e drenando seus pulsos de cura. Ele pune oponentes que tentam deixar sua área corporal com *reação do gladiador*. Undol não teme ser alvo de múltiplos inimigos — de fato, ele até gosta disso, já que se torna mais perigoso quando está sangrando.

4. O CORREDOR

Esta seção da Ala Externa já foi densamente povoada. As ruas estreitas e habitações lotadas tornaram a fuga quase impossível quando as legiões infernais passaram destruindo tudo. Muitas das construções são ruínas devastadas. Os habitantes são menos do que antes, mas demônios ainda

trafegam nessas ruas, reclamando as vítimas que puderem ou trabalhando com outros vilões que moram ali. O Corredor agora serve como um mercado negro de bens ilícitos que não podem ser encontrados no Refúgio do Coiote. É claro, qualquer um que tente fazer uma compra deve sobreviver a uma quadrilha de bandidos, demônios, armadilhas e assassinos.

Gancho: Um grupo de bandidos licantropos chamado Bandidos da Lua de Sangue reside no Corredor. O grupo normalmente ataca caravanas de mercadores e viajantes ao longo da Estrada do Comércio, poupando as vidas daqueles que não revidam. Tudo muda na lua cheia, porém, e a simples bandidagem se torna assassinos dementados. Várias mortes ocorreram recentemente na fronteira do Refúgio do Coiote e ao longo da Estrada do Comércio, e agora um grupo de mercadores liderado pelo Consórcio Lanterna Branca quer eliminar os bandidos.

Gancho: Um lorde despachou um de seus servos para o Refúgio do Coiote para localizar um notório armadilheiro halfling chamado Vandle Pés Ligeiros. O lorde quer comissionar algumas armadilhas de Vandle, mas o halfling é recluso, e o servo não faz idéia de onde encontrá-lo dentro de Vor Rukoth. O servo contrata os aventureiros para levarem o pedido a Vandle. Conseguir chegar até a seção do halfling requer que eles lidem com um denso campo de armadilhas.

PISO DE SANGUE

Nas horas finais de Vor Rukoth, seus cidadãos enfrentaram a horda infernal que passou pela cidade. Seus valentes esforços desaceleraram o massacre, mas não antes de milhares serem massacrados sobre os paralelepípedos, covardes e heróis indiscriminadamente. As ruas e praças onde mercadores berravam suas mercadorias se tornaram testemunhas da loucura de inconcebíveis ambições e poder. O distrito comercial de Vor Rukoth é agora conhecido como Pisos de Sangue, pelo difuso aroma de corpos infernais e sangue dos cidadãos que encharcaram seu pavimento. É uma paisagem de pesadelo, com grandes fileiras de pedra sangrenta e energia necrótica se amalgamando em locais sombrios. Os Pisos Sangrentos é uma cidade fantasma em todo sentido da palavra. Ninguém restou em Vor Rukoth para enterrar os mortos, logo, muitas das posses dos defensores ainda estão onde seus corpos caíram.

Exploradores dispostos a arriscar a fúria de demônios, mortos-vivos e espíritos raivosos podem encontrar uma opulência de tesouros nos Pisos de Sangue. As edificações do distrito eram melhor construídas que as da Ala Externa, logo muitas ainda estão em bom estado. A invasão infernal foi tão abrupta que muito ainda está como estava há centenas de anos: roupas ainda estão penduradas nas lojas dos alfaiates, mobílias meio terminadas acumulam poeira nas oficinas dos marceneiros e textos parcialmente copiados descansam em mesas onde escribas outra trabalharam. O distrito tem permanecido tão bem preservado porque as pessoas tiveram o bom senso de evitar os perigos que espreitam por aqui.

Cavernas de Sangue: Abaixo das ruas dos Pisos de Sangue está uma rede de cavernas que entra e sai da cidade. A entrada está escondida numa saliência rochosa bem próxima aos muros externos arruinados de Vor Rukoth. Os poucos humanos e tieflings que escaparam da chacina nos Pisos de Sangue fugiram por esses túneis secretos. Alguns retornaram depois, esperando reclamar tesouros da cidade caída, mas tiveram uma surpresa desagradável. O escárnio da matança acima escorreu para as cavernas, atraindo todo tipo de habitante da Escuridão Inferior.

Gancho: Apesar dos vários perigos, um grupo de fazedores de veneno criou morada nas Cavernas de Sangue. O grupo tem distribuído um intoxicante chamado de sopro do diabo, preparado dos ossos caídos de demônios e humanos. As cavernas são tanto um recurso do qual podem extrair os componentes como meios de secretamente mover o produto final. A droga recentemente encontrou seu caminho até a população do Refúgio do Coiote e está sendo vendida livremente por um acordo com os piratas do Saqueador Escarlate (vide “Angra Água Rubra, página 22). Quando usado em pequenas quantidades, sopro do diabo produz uma febril euforia. Uma dose exagerada põe o usuário numa alucinação assassina. Em locais vizinhos a Vor Rukoth, o sopro do diabo se tornou um problema. As autoridades da cidade estão recompensando aventureiros para investigar a fonte da droga e deter sua distribuição.

Os comerciantes das Cavernas de Sangue aplicam o veneno em forma de pasta em armas e às vezes enviam pacotes contendo o pó.

Sopro do Diabo

Veneno Nível 10

Criado do pó moído dos ossos de demônios e humanoides assassinados, este veneno é um intoxicante em quantidades limitadas — em doses maiores, significa morte.

Veneno 1.250 po

Ataque: +13 vs. F. Vont.; o alvo é enfraquecido (TR encerra)

Primeiro TR falho: O alvo também é dominado (TR encerra ambos). Ele usa sua ação para atacar a criatura mais próxima durante o seu turno (determinado aleatoriamente para múltiplas criaturas).

Segundo TR falho: O alvo também sofre dano contínuo por fogo 10 (TR encerra todos).

Gancho: Muito antes das Cavernas de Sangue se formarem, os ovos de vermes púrpuras estavam chocando nas cavernas naturais abaixo de Vor Rukoth. Por séculos, as pupas dos vermes cresceram e se alimentavam da energia infernal e necrótica da rocha ensangüentada em que estavam enterrados. Por gerações, eles lentamente sofreram uma hedionda transformação até que se tornassem os monstros conhecidos como vermes de sangue. As bestas também começaram a infestar as terras fora de Vor Rukoth à medida que se reproduzem e espalham sua raça.

Uma caçadora elfa chamada Sarultha recentemente rastreou as criaturas a sua fonte com seus dois sabujos. Ela mal escapou com vida, perdendo um braço e os dois sabujos. Ela agora relata os contos da grande e palpitante mãe verme nas Cavernas de Sangue. O verme está geran-

do mais filhotes, e esses vermes de sangue juvenis lotam as cavernas. Sarultha espera encontrar heróis para ajudar a eliminar a criatura.

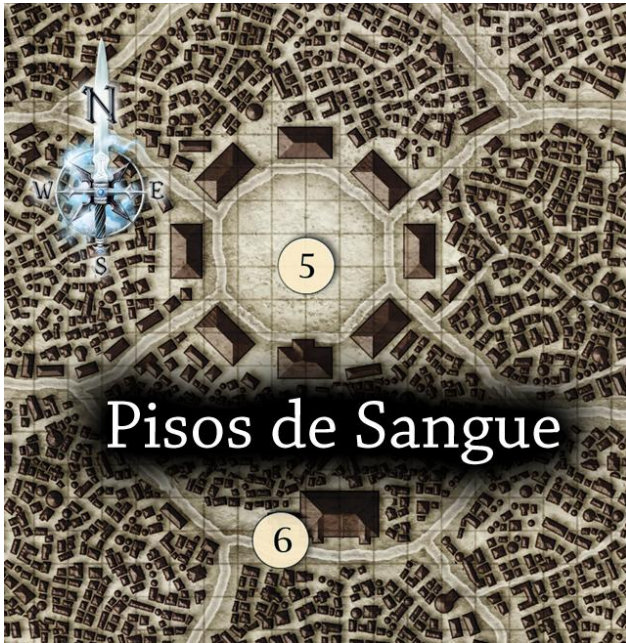
Verme de Sangue	Guerrilheiro Nível 12
Fera natural grande	Experiência 700
PV 122; Sangrando 61	Iniciativa +14
CA 23, Fort. 26, Refl. 23, F. Von 21	Percepção +9
Velocidade 7, enterrar 7 Visão no Escuro, sentido sísmico 10	
CARACTERÍSTICAS	
Nascido da Rocha Negra	
Um verme de sangue pode causar um acerto crítico numa rolagem de 19 ou 20.	
Devorador da Terra	
Um verme de sangue pode se enterrar através da rocha sólida em velocidade total, e pode ajustar enquanto se enterra	
AÇÕES PADRÃO	
⊕ Mordida ♦ Sem Limite	
<i>Ataque:</i> Corpo a corpo 1 (uma criatura); +17 vs. CA	
<i>Acerto:</i> 2d8+11 dano, e o verme de sangue agarra o alvo (CD de fuga 20).	
↓ Levar Para Baixo ♦ Sem Limite	
<i>Requerimento:</i> O verme de sangue deve ter uma criatura agarrada.	
<i>Alvo:</i> A criatura agarrada.	
<i>Efeito:</i> O verme de sangue ajusta sua velocidade. Ele deve terminar o ajuste enterrado. Ao fim do ajuste, o agarrado termina, e o alvo é removido de jogo e sofre dano contínuo 10 (TR encerra ambos). Quando o alvo superar o efeito, ele aparece num quadrado desocupado de sua escolha a 5 quadrados de sua última localização.	
← Erupção ♦ Recarrega ao sangrar pela primeira vez	
<i>Requerimento:</i> O verme de sangue deve iniciar seu turno no subsolo, enterrado abaixo de rocha sólida ou terra.	
<i>Efeito:</i> O verme de sangue ajusta sua velocidade, encerrando o ajuste acima do solo. Ao emergir do solo, ele faz o seguinte ataque:	
<i>Ataque:</i> Explosão contígua 2 (criaturas na explosão); +15 vs. Reflexos	
<i>Acerto:</i> 4d6+6 dano, e o alvo está cego até o fim do seu próximo turno.	
For 16 (+9)	Des 22 (+12)
Con 18 (+10)	Int 2 (+2)
	Sab 17 (+9)
	Car 3 (+2)
Alinhamento Imparcial	Idiomas —

VERMES DE SANGUE EM COMBATE

Um verme de sangue se enterra por baixo de um grupo de criaturas, usando *erupção* para cegar e desorientá-los. Ele então agarra uma delas e usa *arrastar para baixo* para se alimentar da presa indefesa. Um predador oportunista, ele evita comida que lute muito intensamente, dessa vez usando *erupção* para desencorajar a perseguição.

5. O OCTÓGONO

Esta praça inteira foi o centro da defesa da cidade durante o Dia dos Demônios. Aqui, guardas da cidade, mercado-



Pisos de Sangue

res e civis enfrentaram as legiões infernais. O Octógono é assim chamado pelos grandes salões comerciais que ficam em cada um de seus oito lados: O Salão da Espada, o Salão das Armaduras, o Salão das Colheitas, o Salão da Seda e Cetim, o Salão dos Comuns, o Salão dos Temperos, o Salão da Viagem e o Salão dos Metais. Os salões empoeirados agora estão vazios mas ainda intactos, e muitos de seus tesouros e segredos estão ali dentro, esperando qualquer um audacioso o bastante para cruzar o Octógono e entrar.

Gancho: Um guerreiro humano chamado Marik, um humilde guarda da vigia da cidade, se candidatou a liderar o povo de Vor Rukoth contra as forças infernais que Najala libertou. Ele lutou pela última vez no Octógono, onde dizem que ele matou cem legiões de demônios antes de finalmente ser massacrado. A arma que Mari empunhava ficou conhecida como *Corta Diabos*, pois a cada imortal que despachava, ela parecia ficar mais forte. Agora a líder dos Últimos de Arkhosia (vide página 6) busca a *Corta Diabos* não apenas como arma contra os demônios que ainda espreitam nas ruínas mas também como um anátema contra os tiefling. Lendas dizem que Marik morreu no Octógono. A arma ainda pode estar lá, ou algum morador de Vor Rukoth já pode tê-la reclamado.

Gancho: Uma razão para vários dos tesouros do Octógono permanecerem é a Praga da Matança. No fatídico dia em que Najala libertou as hostes infernais sobre a cidade, uma feiticeira chamada Amithria anunciou que a eminente destruição de Vor Rukoth antecipava a ruína de Bael Turath. A amarga profetiza pronunciou a maldição enquanto os demônios a atropelavam. Desde então, todos os leais a Najala a amaldiçoam pela ascensão em todo pôr do sol para reviver sua última hora. A maldição tem o infeliz efeito colateral de atrair qualquer um que tenha lutado para defender a cidade, então agora fantasmas surgem a cada noite no Octógono para batalhar contra as sombras das criaturas infernais — e qualquer outra pessoa azarada o suficiente para estar na área. Um dos objetivos

das Asas da Rapina (vide página 9) é pôr essas almas para descansar, mas fazê-lo requer primeiro localizar os escritos de Amithria, que morreu no Octógono.

6. BANCO E DEPÓSITO DE ZAMBAK

Este grande edifício de pedra foi do anão Zambak. Os mercadores de Vor Rukoth preferiam seu banco por que não confiavam nos arrendatários nativos com seus bens, e o anão tinha uma reputação por segurança. No dia da destruição de Vor Rukoth, Zambak se trancou no mais fundo de seus cofres para ficar a salvo dos demônios invasores. Muitas pessoas acreditam que ele tenha escapado depois com sua riqueza, embora alguns digam que ele continua trancado nesses cofres, vítima de sua própria segurança.

Gancho: Um grupo de caçadores de tesouros autodenominado Tempestade de Aço montou residência no Depósito e Banco de Zambak. Seus membros dizem ser aventureiros explorando as ruínas. Eles sabem muito sobre a área e cobram uma taxa de qualquer um que explore o que eles consideram território deles. Eles podem ser amigos ou inimigos, dependendo de como se lida com eles. Eles são parciais em trabalhar com outros aventureiros que possam ajudá-los a explorar os cofres inferiores do banco, que são assombrados e cheios de armadilhas.

ESPIRAS OBSIDIANAS

Brotando do centro da cidade como costelas de alguma enorme besta estão as torres pontiagudas de reluzente obsidiana. Essas espiras e as construções abaixo delas foram o lar dos conjuradores de Vor Rukoth. Elas começaram como centro de pesquisa mágica, mas adotaram um propósito mais nefasto com o passar do tempo e à medida que a guerra com Arkhosia se tornou mais desesperada. Os conjuradores projetaram motores arcanos para assassinar inimigos, descobriram meios de controlar pessoas para cessar insurreições e dilaceraram bestas para criar abominações.

As Espiras Obsidianas tiveram o mesmo destino que Vor Rukoth, embora não totalmente. Quando os demônios se espalharam pelas ruas, muitos cidadãos buscaram refúgio nas torres. Os feiticeiros, temendo que serem atropelados pelas massas, fecharam suas portas e as selaram magicamente. Este ato os salvou por um tempo, mas logo se tornaram prisioneiros em suas próprias espiras enquanto as criaturas infernais destruíam a cidade. Os com meios de sair magicamente o fizeram no momento do ataque. Os que ficaram para trás começaram a passar fome e enlouquecer. Eventualmente os componentes para os rituais se acabaram e suas proteções cederam, permitindo que seus vis experimentos escapassem e os matassem — um destino que muitos estudiosos julgam merecido.

7. TORRE DE VENENO

Uma névoa verde mal cheirosa, resultado de um experimento arcano incompleto que fugiu da torre, pende sobre os níveis inferiores desta espira. Embora o nevoeiro não seja prejudicial, sua presença dissuade muitos exploradores a se aproximarem. Os níveis inferiores eram dedicados a experimentos simples, tirando venenos e seus antídotos de animais. Os níveis superiores eram para as pesquisas mais temíveis. Ali, invocadores visavam criar doenças e venenos mágicos que poderiam diminuir os números dos inimigos tão eficazmente quanto qualquer espada.

Gancho: Um grupo de cultistas língua de cobra, incluindo vários yuan-ti, descobriram que os invocadores da Torre do Veneno completaram uma poderosa toxina que mata rapidamente e para a qual não existe cura — mágica ou não. Devotos de Zehir, os cultistas buscam adquirir o veneno e descobrir seus segredos para que possam matar todos que se opuserem a eles.

Gancho: Um dos personagens ou um aliado próximo foi exposto a uma doença fatal (talvez originária de Vor Rukoth) para a qual nenhuma cura conhecida existe. O personagem afligido morrerá a menos que o grupo possa encontrar um ritual ou receita dentro da Torre do Veneno que possa reverter os efeitos da doença.

8. TORRE DE ÁCIDO

O mau cheiro da argamassa cerca esta torre, queimando as narinas de qualquer um que se aproxime. A Torre de Ácido é povoada por experimentos falhos que assumiram vida própria para se tornarem mucos e geléias. Num esforço desesperado de escapar, um dos místicos de Vor Rukoth tentou transferir sua mente para um muco preso no nível superior da espira. O ritual deu errado, e a câmara explodiu, destruindo o topo da torre. O muco se dividiu e vazou pelas rachaduras da estrutura da torre. Agora o muco permeia a construção, dando-lhe vida e astúcia.

Gancho: Uma roca fez seu ninho no topo destruído da torre. O enorme pássaro tem acumulado pessoas e suprimentos de todo o redor, levando-os de volta para alimentar seu filhote. Algumas vítimas locais dos ataques da roca juntaram seus fundos para contratar caçadores que possam eliminar a ameaça. Os personagens podem aceitar o trabalho, ou podem se opor aos caçadores, que desejam matar o pássaro e vender os filhotes no mercado negro.

9. TORRE DE FOGO

As seções inferiores do interior desta torre queimam continuamente, tornando o interior de suas salas ardentemente quente. As chamas são o resultado de um encantamento que um tiefling pôs na espira para protegê-la do massacre dos demônios. Ele não teve tempo de fechar as portas, logo ele criou paredes sempre acesas por fogo branco, que brilha com energia de fogo radiante.

Gancho: O mago que criou o fogo branco pereceu na conflagração, mas o segredo de sua criação está trancado na torre. A Convenção Obsidiana busca a fórmula, espe-



rando usá-la contra os demônios que ainda infestam as ruínas. O Círculo dos Nove também busca o segredo do fogo branco. Ele também seria de grande valor para Asmodeus e seus seguidores, que constantemente contende com criaturas resistentes a fogo normal.

10. TORRE DO MEDO E ENGANAÇÃO

Os conjuradores desta torre se especializavam em magia de medo e ilusão. Durante a guerra com Arkhosia, eles pesquisaram extensivamente meios de criarem exércitos ilusórios e feras para instilar terror em seus oponentes. Assim que Najala libertou os demônios na cidade, os conjuradores foram forçados a se abrigarem dentro de sua torre. Seus números caíam um a um enquanto sucumbiam à loucura, fome ou pânico. Eventualmente, só um restou, um eladrin chamado Halanthris. Para resistir à loucura, Halanthris criou ilusões incrivelmente complexas, conjurando pessoas com personalidades complexas e monstros que atacavam ao seu comando. Halanthris era jovem quando Vor Rukoth caiu, tanto que ele ainda vive na torre, enquanto outros dizem que ele morreu e que agora apenas ilusões caminham em seus corredores.

Gancho: Halanthris ainda vive, mas ele é mantido cativo pelas ilusões que já foram suas amigas. Uma influência maligna se apossou dos fantasmas — talvez um aberrante de além das estrelas um grupo maligno tal como a Convenção Obsidiana busque seu conhecimento — e as virou contra ele. Ele conseguiu manter o controle de uma de suas ilusões, um cachorro chamado Truque. O cão, que pode falar Comum, conseguiu se esgueirar para fora da torre e agora está buscando ajuda para libertar seu mestre.

11. TORRE DA PODRIDÃO

Os níveis superiores desta espira caíram há um século. Antes da queda da cidade, a Torre da Podridão era domínio dos necromantes de Bael Turath. Apesar do império não tolerar necromancia em seus primeiros anos, o desespero durante a guerra com Arkhosia o levou a investigar opções mais sombrias. Por fim, o imperador e os generais de Bael Turath recorreram a poderes infernais por ajuda,

mas isso não impediu os invocadores da torre de continuarem sua pesquisa, se tornando incrivelmente cativados pelo poder da morte.

Gancho: Os níveis inferiores da torre agora são habitados por adoradores de Vecna que buscam os segredos dos necromantes turathi. Eles inicialmente se contentavam em violar túmulos para obter corpos, mas por estão começando a gerar mais servos mortos-vivos para coletar pessoas vivas para experimentos. Habitantes das habitações mais próximas a Vor Rukoth sabem que as vítimas raptadas estão sendo levadas para as ruínas, mas as patrulhas que seguiram os rastros na cidade nunca retornaram. Agora os parentes das vítimas estão procurando por heróis para deter essas abduções.

Fragmento da Podridão

Nível 15

Este fragmento de ônix, não maior que um dedo humano, pulsa com energia mágica. O fragmento parece absorver a luz que o atinge.

Item Maravilhoso 25.000 po

Propriedade: Este item pode ser usado como implemento para poderes arcanos. Como um implemento, ele concede um bônus de melhoria +3 para rolagens de ataque e dano, e, num acerto crítico, ele causa 3d6 de dano necrótico adicional e dano contínuo 10 necrótico (TR encerra).

Propriedade: Seus ataques ignoram resistência necrótica.

Poder (Diário): Ação Livre. *Gatilho:* Você atinja um inimigo com um poder de ataque arcano usando este implemento. *Efeito:* O inimigo acionador perde quaisquer pontos de vida temporários. Além disso, o inimigo acionador não pode recuperar pontos de vida (TR encerra).

A ESTRELA ÔNIX

Quando as torres foram construídas, um poderoso fragmento de ônix foi plantado em cada uma delas. Esses fragmentos eram pedaços de um artefato anterior a Bael Turath — um item gerado secretamente pelos efreet no coração do vulcão onde o primordial Imix habita, no fundo do Caos Elemental. Durante sua ascensão ao poder, Bael Turath trocou o artefato pelo segredo do ório com os efreet da Cidade de Bronze. O artefato, que era moldado como uma estrela, foi então dividido em cinco pedaços. Um pedaço foi colocado em cada uma das Espiras Obsidianas para ajudar a canalizar energia arcana para pesquisas.

Gancho: Os pedaços por si só são poderosos objetos, cada um com seu próprio atributo relacionado à torre na qual se instala. Juntos, eles formam um item de poder que qualquer conjurador ansiaria. A Convenção Obsidiana começou a explorar as torres, tentando localizar os pedaços. Os efreet também querem reclamar o artefato e enviou salamandras para procurar os fragmentos pelas espiras. Ao menos um já foi recuperado: O Fragmento da Podridão (sua remoção é a real razão do colapso da torre). Os outros fragmentos ainda estão dentro das torres, esperando para serem descobertos, ou uma ou mais facções dentro de Vor Rukoth ainda podem buscá-los — o Con-

sórcio Lanterna Branca, a Convenção Obsidiana, as salamandras ou talvez até mesmo Rainha Najala.

DISTRITOS DOURADOS

Poças de água fétida poluem as ruas em que a nobreza turathi costumava passear. Madeira podre e tijolos desabam, revelando interiores deteriorados de lares outrora luxuosos. Vilas costeiras estão meio-submersas, vítimas do tempo e da maré. Os Distritos Dourados representam tudo que Vor Rukoth — e o império de Bael Turath — perdeu. Este distrito era o lar dos mais ricos cidadãos do império, que fizeram fortuna pela manufatura e exportação de armas, armaduras, jóias, itens mágicos e bens caros.

No auge da cidade, as casas nobres dos Distritos Dourados eram cheios de conspiração, intriga e atividades ocultas. Sua história é pouco mais de uma lenda agora. Na constante batalha pela primazia entre as casas, muitas famílias saltaram na oportunidade de fazer juramentos com o Inferno e ganhar poder e influência dentro dos altos escalões da sociedade turathi. Algumas casas resistiram a proposta de Najala, encarando os pactos como um preço muito alto pela vitória na guerra. Dizem que esta parte desta nobreza turathi de Vor Rukoth montou uma rebelião nas semanas anteriores à marcha de Arkhosia sobre a cidade. Os Distritos Dourados caíram, mas não pelo exército draconato, mas pelo desespero de Najala. Quando a guarda da cidade acalmou as casas nobres rebeldes, ela também estava muito enfraquecida para enfrentar os demônios liberados.

12. DISTRITO VARRIK

A família Varrik estava entre as mais antigas de Vor Rukoth e controlava muito da riqueza da cidade (vide “Forjas Pesadelo”, página 18). Ela foi também a maior casa a se rebelar contra Lady Najala, e até mesmo nos últimos dias antes da destruição da cidade, o distrito florestal resistiu aos seus ataques. A mansão começou a ruir, mas o muro de ferro ao redor dela continua firmemente no lugar. Embora Najala nunca tenha conseguido destruir a Casa Varrik, as forças infernais terminaram o que ela começou. Os demônios trouxeram o distrito a baixo, matando todo habitante — mas não antes dos juramentos sussurrados de vingança eterna contra a mulher que causou sua destruição.

Gancho: Se os personagens falarem com qualquer um que conheça a história de Vor Rukoth, eles ouvirão o trágico conto da rebelião da Casa Varrik contra a tirana Najala. A história diz que a casa possuía um segredo sobre Najala, e que ela os temia por este conhecimento (de fato, os líderes da casa descobriram que Najala era um lich, assim como a natureza e paradeiros de sua filactéria). Caso os personagens decidam confrontar Najala, eles precisarão visitar o distrito Varrik em busca deste segredo.

DESAFIO DE PERÍCIA: DESCOBRINDO O SEGREDO DOS VARRIK

Os nobres da Casa Varrik ainda habitam seu distrito, travando sua guerra contra Najala mesmo na morte. Eles são liderados por um fantasma chamado Nathaniel Varrik, que poderia estar disposto a fazer um acordo com os personagens se puderem provar seu valor.

Nível: Qualquer

Complexidade: 4 (requer 10 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: Blear, Diplomacia, História, Sentir Motivação, Manha

Blear (CD fácil para o nível): O personagem mente sobre as intenções do grupo ou exagera seus feitos dentro de Vor Rukoth para ganhar a confiança e admiração da Casa Varrik.

Diplomacia (CD fácil para o nível): O personagem expressa intenção de destruir Najala ou trazer descanso às almas da família Varrik. Ele poderia descrever os feitos do grupo ou exaltar a Casa Varrik por resistir a Najala.

História (CD moderada para o nível): O personagem pode ganhar o respeito da família Varrik recontando conhecimento de Vor Rukoth, descrevendo os eventos que levaram à sua destruição, ou narrando os feitos da Casa Varrik.

Sentir Motivação (CD fácil para o nível): O personagem faz perguntas que ajudem a revelar informações importantes sobre a Casa Varrik, como seu ressentimento a Najala ou outras casas ou sua esperança de que aventureiros possam ajudar a libertar as almas da família.

Manha (CD moderada para o nível): O personagem descreve o que ele sabe sobre Vor Rukoth, ganhando confiança da família Varrik e provando que os personagens estão qualificados para enfrentarem Najala.

Sucesso: Nathaniel conta o segredo de Najala aos personagens — que ela é um lich — e concorda em revelar a localização de sua filactéria se recuperarem a estatueta do dragão rubi dos Poços de Lava de Kaxhar (vide pág. 20).

Falha: Os personagens devem ganhar a confiança da família completando três missões adicionais pela cidade para descobrirem o segredo.

13. DISTRITO REXIA

A Casa Rexia se especializou em serviços de mensageiros e viagens. Quando os membros da nobreza turathi começaram a fazer pactos com demônios, a casa fortemente se opôs à ação. A família Rexia veio a se revoltar contra Najala, embora por razões diferentes das da Casa Varrik. Dona de informações importantes e oposta às ações do império tiefling, a Casa Rexia se aliou a Arkhosia para derrubar Bael Turath.

Gancho: O distrito Rexia foi totalmente queimado, o primeiro a sucumbir à fúria de Najala. Porém, parte dos níveis inferiores da casa sobreviveram, e lá dentro estão registros completos da correspondência de Rexia com Arkhosia. Legado, um tiefling estudioso e descendente da Casa Rexia, suspeita que tais documentos existem e pro-

cura por aventureiros para recuperá-los. Porém, os Últimos de Arkhosia também procuram pelos registros. O grupo encontrou informações em ruínas arkhosianas que revelam que a Casa Rexia contrabandeou um valioso item mágico chamado *garra de demônio* para fora de Vor Rukoth, o que teria virado a maré da guerra se tivesse sido colocado em produção. Os draconatos querem procurar os registros e descobrir o destino do item.

Garra do Demônio

Nível 10+

Esta horrenda mão com garras pende numa grossa corda. Segurá-la o faz sentir como se tivesse o poder para aprisionar até mesmo os mais poderosos seres infernais.

Nv. 10	+2	5.000 po	Nv. 25	+5	625.000 po
Nv. 15	+3	25.000 po	Nv. 30	+6	3.125.000 po
Nv. 20	+4	125.000 po			

Posição do Item: Pescoço

Melhoria: Fortitude, Reflexos e F. Vontade

Propriedade: Você ganha *resistência* 10 fogo.

Nível 20 ou 25: Resistência 15 fogo.

Nível 30: Resistência 20 fogo.

Poder (Diário): Ação Padrão. Faça um ataque contra um demônio ou tiefling: Corpo a corpo 1; Carisma ou Constituição + bônus de melhoria do item vs. F. Vontade; em caso de sucesso, o alvo está dominado até o fim de seu próximo turno.

14. CASA DO TRAIADOR

A antiga propriedade da Casa Zolfura agora é um lugar amaldiçoado. Comumente conhecida como a Casa de Fogo e Gelo, esta família se juntou às Varrik e Rexia na rebelião contra Najala por fim os traíram, informando a governante dos túneis que os rebeldes estavam usando. A Casa Varrik conseguiu selar seus túneis, mas outras casas não tiveram tanta sorte. Najala fez seus mestres das feras liberarem hordas de kruthiks nas passagens e selá-las. As criaturas se refestelaram pelos distritos conectados, rasgando os rebeldes em retalhos.

Com suas últimas palavras, um místico de uma das outras casas nobres sussurrou uma praga, amaldiçoando a Casa Zolfura pela sua traição. A maldição não fez efeito até que os demônios do Portal de Najala empestassem a cidade. Quando chegaram ao distrito Zolfura, os membros da família liberaram uma tempestade elemental de fogo e gelo. Embora tenha matado seus inimigos, ela também consumiu os nobres. A morte não teve fim, porém — eles logo se levantaram como arcanianos, mortos-vivos que constantemente queimam e se congelam (*Monster Manual* 3, página 16).

Gancho: A Casa Zolfura é tida como tendo copiado o mapa do sistema de túneis que foi entregue a Najala, ele detalha os corredores subterrâneos entre a Corte Rubi de Vor Rukoth e as casas dos Distritos Dourados. Muitas das facções da cidade buscam este mapa fervorosamente, mas a maioria está interessada em obter lucros de Vor Rukoth, incluindo o Consórcio Lanterna Branca e os anões de Turak-tol.



15. JARDINS PARAÍSO

Esta imensa e luxuosa série de jardins era partilhada pelas famílias nobres de Vor Rukoth. As plantas hoje estão mal cuidadas, e seus guardiões da Agrestia das Fadas se tornaram hostis. Nos dias finais de Vor Rukoth, o jardim criou vida própria para se proteger da horda infernal. Bem no seu interior há um cruzamento feérico, assim como muitos tesouros não reclamados dos Distritos Dourados.

Gancho: Um grupo de fomorianos descobriu o cruzamento feérico da Agrestia das Fadas aos Jardins Paraíso. Os fomorianos estiveram explorando a área e recru-

tando as fadas negras do jardim à sua causa. Atualmente, o cruzamento feérico permite passagem apenas na Lua Verde, a primeira lua nova após a primavera. Os gigantes desfigurados estão tentando alterá-la com magia impura para permitir acesso durante a primeira lua nova de cada mês, possibilitando que vastos números achessem. Seu chefe, Gravak, espera fazer dos jardins uma base da qual recrutar outros invasores, lançar assaltos e adquirir escravos.

16. DISTRITOS INUNDADOS

Um terremoto a vários séculos atrás fez que parte dos Distritos Dourados afundasse para baixo do nível do mar, permitindo que o Mar Meia-Noite o inundasse. A água impediu que aventureiros e outros caçadores de tesouros pegassem as riquezas desses distritos, logo muito ainda está lá. O tesouro afundado também atraiu o dragão negro Falmystria, que habita na região afundada e devora qualquer um tolo o bastante para se aproximar.

Gancho: Os filhotes de Falmystria começaram a sair de seus ninhos, nadando pela costa em busca de presa. As famílias dos perdidos buscam alguém para capturar ou matar os filhotes e rastrear sua mãe.

FORJAS PESADELO

Lava cai de um penhasco, escorrendo por canais e causando auspiciosas piras de fumaça. Enxofre queima as narinas. E qualquer um que escute atentamente pode ouvir rítmicas batidas de martelos em bigornas. As Forjas Pesadelo são o coração fumegante de Vor Rukoth, fonte da riqueza da cidade caída. Grandes tesouros foram forjados aqui: armas poderosas de guerra, artefatos mágicos há muito esquecidos e jóias pertencentes à mais rica nobreza de Bael Turath.

As Forjas Pesadelo são mais do que uma série de fornalhas. Elas são uma colméia de salas subterrâneas e acima do solo, conectadas por passagens tortuosas, vão a céu aberto e armadilhas seculares — todas tornadas perigosas por uma abundância de magma, que flui livremente no distrito decadente de Vor Rukoth. As criaturas que habitam as Forjas Pesadelo não são menos perigosas que o ambiente — o tesouro, poder e segredos do distrito atraíram seres naturais da Escuridão Inferior, conjuradores ambiciosos e monstruosidades elementais. O maior perigo, porém, está dormindo no centro das forjas, esperando para escapar dos antigos grilhões que o escravizam.

17. POÇOS DE LAVA DE KAXHAR

Séculos antes de Lady Najala chegar ao poder, um poderoso lorde de Vor Rukoth chamado Varrik fundou a casa nobre que hoje exibe o seu nome. Ele teve a audácia e o

poder de prender um dragão vulcânico (*Monster Manual 3*, página 70), numa estatueta de dragão feita de rubi. Varrik colocou a estatueta na pedra de uma rede de cavernas abaixo de Vor Rukoth. O dragão, Kaxhar, se enfureceu por sua prisão, e sua fúria fez que a lava fervilhasse da terra ao redor da estatueta. A lava fluiu pelas escarpas para Vor Rukoth, oferecendo combustível para as Forjas Pesadelo, de onde a Casa Varrik adquiriu sua riqueza. Eventualmente, a população de Vor Rukoth se esqueceu que havia perigo dentro das escarpas. Agora, após séculos, os grilhões da prisão de Kaxhar começaram a enfraquecer.

Gancho: Melby Tempobom do Consórcio Lanterna Branca (vide página 8) descobriu que o segredo das Forjas Pesadelo está numa estatueta de rubi escondida nas montanhas. Ela busca aventureiros para recuperar o item, embora não tenha idéia de que removê-la liberaria Kaxhar.

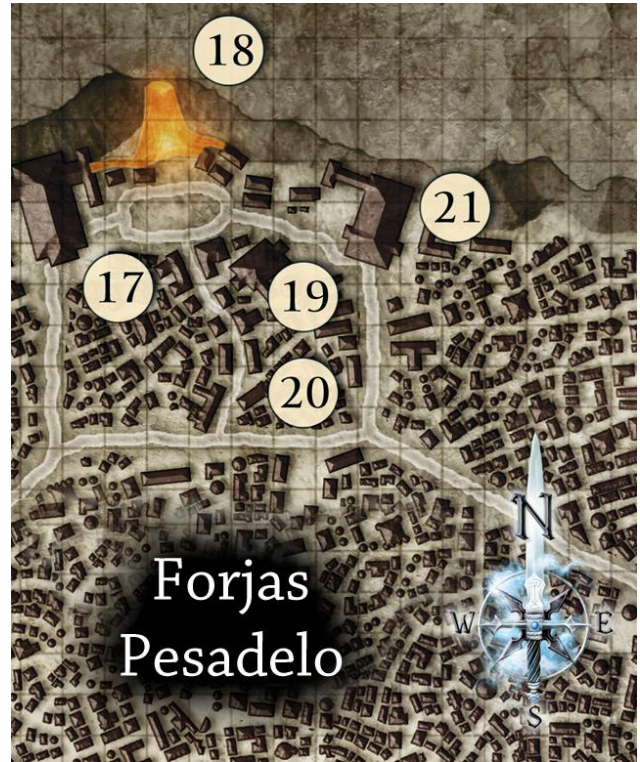
Gancho: Zar Rel dos Herdeiros do Império Córneo (vide página 4) busca o rubi para libertar o dragão também. Seus companheiros acreditam que ele pretende refinar seu poder e restaurar as Forjas Pesadelo a sua antiga glória. O que Zar Rel planeja é colocar a estatueta próxima a Martelo Veloz e libertar o dragão como vingança contra a cidade que o banuiu.

18. REFINARIA DE ÓRIO

Os metalurgistas de Bael Turath possuíram conhecimento de criar o metal vermelho-dourado conhecido como ório. Embora o conhecimento da criação do ório tenha se perdido, a refinaria de Vor Rukoth sobrevive. O processo de refinar o ório deixou para trás uma devastação tóxica. Vastas poças de ácido e veneno se espalham, e a refinaria é dominada por plantas mortais que criaram um ambiente de selva. Um dragão de ório (*Draconomicon™: Metallic Dragons*, página 169) agora habita nesta refinaria. Ele escravizou um grupo de kobolds deformados, que ajuda a guardar o lugar contra todos que buscam seus segredos e tesouros.

Gancho: A Convenção Obsidiana está vasculhando Vor Rukoth pelo segredo da criação de ório, que tem o poder de melhorar implementos. O grupo sabe que o conhecimento está em algum lugar da refinaria. Ele precisa apenas encontrar aventureiros ousados o bastante para distrair o dragão enquanto membros da Convenção procuram na área.

Tesouro: Aventureiros podem encontrar um simples implemento criado de ório ou recuperar o bastante do metal para criar o seu próprio.



Implemento de Ório

Nível 5+

Os glifos gravados neste cajado sugerem que sua habilidade resgate segredos mundanos e mágicos.

Nv. 5	+1	1.000 po	Nv. 20	+4	125.000 po
Nv. 10	+2	5.000 po	Nv. 25	+5	625.000 po
Nv. 15	+3	25.000 po	Nv. 30	+6	3.125.000 po

Implemento (Orbe, Cajado, Báculo, Varinha)

Melhoria: Rolagens de ataque e dano

Crítico: +1d10 de dano por melhoria

Poder (Diário): Ação Livre. **Gatilho:** Você atinja um inimigo não-lacaio com um poder arcano de ataque usando este implemento. **Efeito:** Você pode repetir o ataque contra um inimigo não-lacaio ao alcance que você ainda não tenha afetado com este ataque este turno.

19. MOLDEIRA TURATHI

A moeda de Bael Turath, o triam, já foi usada por todo o mundo. Muita da cunhagem do império era feita nas forjas de Vor Rukoth. Enormes máquinas com engrenagens trabalhavam dia e noite, gerando moedas e cobre, prata, ouro e platina. Embora o vibrar da moldeira não mais ecoe pela cidade, suas máquinas ainda esperam, assim como seus sempre vigilantes guardiões — golens e homúnculos feitos de pedra e metal.

Gancho: Escondido entre as prateleiras empoeiradas de Vor Rukoth, ou talvez em posse de um distante viajante ou empresário, está um antigo manifesto que descreve um imenso envio de moedas cativas de Vor Rukoth para a cidade capital de Bael Turath. Porém, de acordo com o registro, o envio nunca deixou Vor Rukoth — a cidade teve seu fim antes da caravana partir. As moedas foram

escondidas num cofre, e lá elas permanecem, esperando serem descobertas.

20. FERRARIAS

As ferrarias de Vor Rukoth começaram a fumegar novamente. O bater metódico de martelos contra bigornas não é mais apenas um eco fantasmagórico do passado. Grandes sombras podem ser vistas tremeluzindo próximas ao chão. Gigantes de fogo tomaram as ferrarias e estão forjando um vasto arsenal de armas, muito além do que precisariam para si.

Gancho: Os gigantes de fogo estão criando armas para um patrono. Talvez eles sirvam ao Rei Snarr (vide a aventura *Revenge of the Giants*™), ou talvez estejam se preparando para a chegada do titã do fogo Surtur, que planeja liderar uma grande hoste do Caos Elemental ao mundo pelo portal na Forja Demônio (vide a diante). Alternadamente, os gigantes do fogo podem trabalhar em prol de um objetivo mundano como a conquista de terras vizinhas e criarem seu próprio reino. Qualquer que seja o caso, as pistas se ocultam nas ferrarias, onde os gigantes trabalham incansavelmente.

21. A FORJA DEMÔNIO

No fundo das Forjas Pesadelo está uma fornalha que é bem diferente das outras. Ao redor dela, o ar é espesso com fumos infectos e sulfúricos, e o calor é quase insuportável. Os governantes de Vor Rukoth construíram a Forja Demônio para atrair o fogo elemental diretamente do Abismo. Poderosas proteções freavam a fenda abissal, prevenindo qualquer fuga, mas elas se enfraqueceram ao longo dos séculos. Agora, demônios livremente emergem do portal para invadir Vor Rukoth.

Gancho: Numa cidade próxima a Vor Rukoth, uma série de ataques brutais foi ligada a um grupo de aprisionadores de demônios que se chamam de o Culto da Forja. Este culto enviou membros da Forja Demônio para prender criaturas abissais e usá-las para seus próprios propósitos. Por fim, seus líderes buscam o conhecimento perdido de criar uma fenda para o Abismo para uso próprio do culto.

Gancho: À medida que criaturas do Abismo escapam de Vor Rukoth, as ruas da cidade se parecem com a cena da fabulada Guerra do Sangue, com demônios lutando com demônios em todo lugar. Rainha Najala lançou sua força total contra os demônios, mas muito antes deles destruírem suas forças restantes e escaparem para o mundo. A única maneira de deter o fluxo de entrada abissal é selar a Forja Demônio. Caso contrário, à medida que Najala invoca mais servos diabólicos pelo seu próprio portal, a fúria total da eterna batalha entre os Nove Infernos e o Abismo se reacenderia em Vor Rukoth.

O DISTRITO PERDIDO

As águas negras do Mar Meia-Noite rodeiam as ruínas de um outrora fervilhante e próspero porto de Vor Rukoth. O



aroma da costa é forte no ar, embora nada reste dos mercados de peixe. Lojas e depósitos estão submersas, seus telhados mal aparecem acima da água escura durante a maré alta. Os topos dos altos edifícios formam correntes de ilhas que se espalham pelo litoral. Navios naufragados apodrecem no fundo, muitos ainda contendo as cargas que carregavam no dia em que Vor Rukoth foi destruída.

Nas horas finais de Vor Rukoth, enquanto o exército infernal destruía tudo em seu caminho, três feiticeiros da corte tentaram deter o massacre. Eles realizaram um poderoso ritual para fazer as águas do Mar Meia-Noite invadir as ruas, varrendo qualquer demônio ou inocente. Seu poder foi insuficiente, porém. O ritual falhou, e uma gigantesca onda de água varreu a cidade. As águas que vieram nunca se retiraram totalmente, e até hoje, o distrito costeiro continua submerso. Exploradores e aventureiros o renomearam de Distrito Perdido.

22. CÂMARA DAS MARÉS

Este grande salão fica abaixo do Distrito Perdido, por baixo até mesmo das ruas submersas da antiga cidade. Os invocadores da corte de Vor Rukoth, em sua prepotência, fizeram as câmaras construídas criarem marés altas e baixas artificiais para a conveniência de mercadores, pescadores e criadores de moluscos. À medida que a guerra entre Arkhosia e Bael Turath cresceu, a câmara também se tornou uma linha de defesa contra invasão pelo mar. Desta localização, os invocadores de Najala tentaram jogar o oceano contra as forças dos Nove Infernos. Quando seus esforços falharam, a Câmara das Marés foi submersa com o resto do distrito.

Gancho: Um culto de Olhydra, o Príncipe Elemental da Água, descobriu a Câmara das Marés. Os cultistas descobriram o segredo desta magia e estão usando seu poder para seus próprios propósitos malignos. O nível da água do mar já começou a subir, inundando vários vilarejos próximos. Marinheiros podem atestar que as marés

estão agindo estranhamente, indo e vindo fora de sincronia com a lua. Cidades pesqueiras evitam as águas próximas a Vor Rukoth, mas algumas pessoas viram estranhas criaturas aquáticas espreitando por ali, como se estivessem protegendo algo.

Gancho: Um anão chamado Walthrel da cidade de Turak-tol (vide página 6) está procurando um meio de manipular os níveis de água no Distrito Perdido. Ele e uma companhia de anões estão cavando túneis por baixo de Vor Rukoth, mas seu progresso foi impedido pela inundação. Walthrel descobriu a Câmara das Marés pelos registros de Vor Rukoth e está disposto a pagar alguém para localizá-la por ele. O anão não revela que ele na verdade quer subir o nível da água. Ele crê que se puder construir pressão suficiente usando o poder da câmara, o mar invadirá Turak-tol pelos túneis que ele cavou, destruindo totalmente a cidade dos anões.

23. GRUTA ÁGUA-RUBRA

Cercado por altos picos, este porto é onde Vor Rukoth mantinha sua pequena armada. A cidade não era conhecida por sua frota, mas os poucos barcos que possuía eram armados com poderosas armas. Rumores dizem que Vor Rukoth até mesmo tinha um veículo submarino feito de magia e aço. A nave desde então foi capturada ou naufragou, mas a Gruta Água-Rubra está longe de estar vazia.

Gancho: Piratas que navegam sob a bandeira de uma figura auto-denominada Saqueador Escarlata começaram a infestar o tráfego marítimo que passa pelo Mar Meia-Noite próximo a Vor Rukoth. Dizem que os piratas moram na Gruta Água-Rubra. Barcos que tentaram segui-los misteriosamente naufragaram sem sofrer um único tiro. Agora a mestre de navios do Consórcio Lanterna Branca, uma amigável meio-elfa chamada Naranda, está procurando um grupo de aventureiros para eliminar a ameaça. Ninguém sabe que os piratas restauraram o antigo veículo submarino e o estão usando para defender o porto.

Gancho: Um humano que atende por Joccand está procurando por alguém para tomar a bandeira do Saqueador Escarlata, que ele diz ter sido roubado dele. Disfarçado de mercador, Joccand é na verdade um pirata rival que oculta a balesta mágica de seu navio para suas próprias atividades criminais. Caso alguém o obrigue, Joccand é feliz em pagar — com ouro se precisar ou uma espada na barriga se puder. Se os personagens puderem ajudá-lo a recuperar o navio eles logo ouvem sobre um novo pirata que emprega as armas outrora usadas pelo Saqueador Esmeralda.

24. TUMBA ESTELAR

Nos dias anteriores e durante a guerra, um grupo de bruxos do pacto estelar chamado a Constelação conspirou com horrores do Reino Distante para destronar o imperador turathi. Muitos da organização foram destruídos por Bael Turath e Arkhosia, mas uma célula sobreviveu em

Vor Rukoth, encontrando um edifício abandonado no Distrito Perdido. Quando o grupo foi descoberto, ele evitou a destruição nas mãos das forças de Najala invocando o poder de uma grande rocha negra. O meteorito colidiu no edifício, selando os bruxos numa massa de pedra negra que brilhava como o céu da noite. Najala tentou destruí-la sem sucesso, a Tumba Estelar permanece até hoje, visível apenas sobre as águas — talvez esperando um alinhamento em particular das estrelas ou um ritual para ser aberta.

Gancho: Os bruxos da Constelação possuíam um conjunto de itens chamado Pontos da Constelação (*Adventurer's Vault™ 2*, página 125). A Tumba Estelar poderia conter um ou mais desses itens, mas um personagem que os procure vai ter que encontrar um meio de entrar.

Gancho: Um estudioso eladrin chamado Indrithius foi possuído por uma entidade do Reino Distante que está procurando pela Tumba Estelar. O estudioso não está ciente da posse e crê que seu interesse é puramente acadêmico ao contratar aventureiros para acompanhá-lo. Na verdade, fragmentos de estrelas distantes — Hadar, Acamar e Gibbeth — dentro da tumba transformaram horrivelmente os membros da Constelação durante seu longo aprisionamento. Os outrora bruxos agora são crias estelares (*Monster Manual 2*, página 195) que buscam espalhar ruína pelo mundo. A criatura que possuiu Indrithius quer abrir a Tumba Estelar e liberar os horrores aberrantes dentro dela.

25. VELHO MERCADO

O outrora um opulento e verticalizado mercado que vendia peixe, produtos e outros bens de todo o mundo, esta área está em sua maior parte submersa, habitada por enlouquecidos kuo-toas. O mercado é uma colméia de câmaras, algumas das quais ainda contêm ar. Muitos dos vendedores eram pequenos negociantes que coletavam poucas moedas de prata por dia, logo há pouca riqueza a ser encontrada nos níveis superiores. Porém, histórias falam de um minotauro chefe do crime chamado Valgo que extorquia milhares de peças de ouro dos mercadores e artesãos de Vor Rukoth. Seu esconderijo, dizem eles, ficava localizado no fundo do Velho Mercado.

Gancho: Os aventureiros vêm por um mapa que mostra um caminho de se passar por baixo das câmaras do Antigo Mercado para o antigo esconderijo de Valgo. Talvez seja parte de um tesouro ou uma recompensa por serviços prestados. De fato, o mapa é uma armadilha arquitetada pelos inimigos aos personagens. Alguns moradores do Refúgio do Coiote sabem de uma monstruosa criatura que vive no Velho Mercado, que chamam de a Besta. Quem quer que tenha oferecido o mapa espera que a criatura se livrará do grupo. É claro, se os personagens conseguirem derrotar o monstro — um kraken marinho — eles podem buscar vingança contra quem os colocou lá.

O kraken é antigo e imenso, com tentáculos que se estendem a várias câmaras do mercado submerso.

Tentáculo do Kraken		Controlador Lacaio Nível 9
Fera aberrante, mágica grande		Experiência 100
PV 1; um ataque errado nunca fere um lacaio.		Iniciativa +9
CA 23, Fort. 21, Refl. 23, F. Von. 19		Percepção +7
Velocidade 0		
CARACTERÍSTICAS		
Ameaça Aquática		
O tentáculo inicia o combate ocupando 1 quadrado de água e não pode se mover.		
AÇÕES PADRÃO		
⊕ Pancada ⬄ Sem Limite		
<i>Requerimento:</i> O tentáculo deve estar sem criatura agarrada.		
<i>Ataque:</i> Corpo a corpo 4 (uma criatura); +12 vs. Reflexos		
<i>Acerto:</i> 8 dano, e o tentáculo agarra o alvo (CD fuga 17).		
⬇ Espremer e Arrastar ⬄ Sem Limite		
<i>Requerimento:</i> O tentáculo deve ter uma criatura agarrada.		
<i>Efeito:</i> O tentáculo sustenta o agarrão e causa 8 dano à criatura agarrada. Além disso, ele conduz a criatura agarrada 2 quadrados.		
For 14 (+6)	Des 20 (+9)	Sab 16 (+7)
Con 17 (+7)	Int 17 (+7)	Car 12 (+5)
Alinhamento Imparcial		Idiomas —

ENFRENTANDO O KRAKEN

A luta com a Besta do Velho Mercado pode ocorrer ao longo das várias câmaras ocupadas por diferentes tipos de criaturas: kuo-toas, trogloditas, bullywugs, sahuagin, etc. Crie um cenário de batalha coberto com poças de água funda onde os tentáculos do kraken podem se estender e agarrar os personagens enquanto estão engajados combatendo os outros habitantes.

Assim que o grupo tiver destruído tentáculos suficientes, a Besta —um kraken marinho nível 10 — se ergue para confrontá-los (*Manual dos Monstros 3*, página 122).

26. LUZ DA ADAGA

Este magnífico farol assistiu a tempestades e terremotos e permanece no alto de um mirante sobre Vor Rukoth. No auge da cidade, a luz da torre podia ser vista por milhas de distância, refletida pelas placas douradas em seu exterior. Saqueadores já violaram esta blindagem externa, mas o interior continua seco e em bom estado — um refúgio perfeito nas perigosas ruínas.

Gancho: A Luz da Adaga pode ser um grande local para os personagens descansarem e se recuperarem, mas primeiro eles devem combater os outros habitantes da torre. O Círculo dos Nove usa o farol como uma base para monitorar a cidade e procurar pelo Portal de Najala. Os cultistas de Asmodeus e seus servos infernais observam por qualquer movimento dos servos de Najala e outros demônios que possam servir de rivais a Asmodeus. Exploradores e marinheiros já avistaram atividade na torre, mas eles crêem que ela esteja assombrada pelos fantasmas que guardam o refletor do farol, que dizem as lendas, era um diamante astral.

26. MANGUES INFERNALIS

Quando a água inundou o Distrito Perdido pelo Mar Meia-Noite, parte dela escapou para os jardins ao redor da Corte Rubi. Esta região adornada, que já abrigou vastas plantações de rosas, férteis pomares e estátuas cuidadosamente esculpidas, se tornou moradas de morte e podridão. A corrente invasora levou cadáveres com ela, e assim que as águas baixaram, os corpos podres poluíram o ar com um odor que nunca sumiu.

A energia infernal que vaza pelo Portal de Najala distorceu e corrompeu o recém-formado pântano. Sua paisagem começou a parecer com uma extensão do outro lado do portal, até que o lodo se tornou uma extensão de Minauros, o Terceiro Inferno. Os Mangues Infernais começaram a atrair bestas e humanóides malignos. As criaturas montaram lares nos antigos jardins, e as belas topiarias e fontes de ouro e mármore desapareceram, se tornando não mais do que memórias. Apesar de muitos tesouros ainda estarem escondidos dentro do lamaçal, poucos exploradores se aventuraram a procurar por eles, temendo os horrores que espreitam em suas águas e vagueiam por seus caminhos.

27. POMARES

Sem ser cuidado nos séculos que se passaram desde a queda de Vor Rukoth, os outrora frutíferos pomares da Corte Rubi ficaram velhos e super-desenvolvidos, formando um denso tecido que toma muito do pântano. Por baixo dessas copas, a noite reina eterna, cultistas se congregam, demônios espreitam e vis criaturas habitam. Retorcidas pela energia infernal, as árvores que já produziram suculentas maçãs, peras e laranjas agora geram uma sinistra colheita.

Gancho: Infladas pela energia maligna que vaza de baixo dos mangues, as frutas dos pomares se tornaram uma tentadora porém mortal ameaça. Há não muito tempo, os besouros que se alimentavam delas começaram a criar uma maligna inteligência, eventualmente formando uma lâmia que se chama de Mara. Disfarçada como uma jovem garota humana, Mara reúne os frutos infernais e os vende nas ruas do Refúgio do Coiote e outras habitações próximas. Eles são deliciosos, concedendo pontos de vida temporários a qualquer um que coma deles. Porém, Mara tem plantado um de seus besouros em cada fruto, que ela usa para dominar as pessoas que os comem e fazê-los andar até os mangues, de onde nunca são vistos de novo.

Ganho: Uma vinha predatória, que os nativos chamam de rastejante mortal, começou a invadir habitações próximas e pessoas estranhas que se aventuram pelas estradas. O coração da vinha constritora está em algum lugar dos pomares super-desenvolvidos, onde ele é servido por uma tribo de homens-lagartos que ela escravizou. Embrenhada nas raízes da planta está uma semente do mal trazida de Minauros por um dos demônios de Mammon há muito tempo. O demônio controla a vinha e através dela os homens-lagartos, e está usando ambos para

coletar corpos de milhas ao redor. Para qual fim, ninguém sabe.

28. LABIRINTO DA BESTA

Há muito as moradias ao redor de Vor Rukoth sussurram sobre uma grande besta que habita os Mangues Infernais. A besta tem vários nomes, e muitos contos exagerados ao redor dela. Incontáveis heróis tentaram matar o monstro, mas ninguém conseguiu. A criatura habita nos confins mais profundos do pântano, em meio a um grande labirinto de vinhas que cresceu demais e se tornou perigoso nos anos após o fim de Vor Rukoth. Muitos caçadores que rastreiam a besta encontram a morte, pegos pelas mutáveis cercas-vivas.

Gancho: Um rico patrono de uma cidade próxima ofereceu uma generosa recompensa a quem trouxer a cabeça (ou cabeças) da besta. Fama é recompensa suficiente para muitos caçadores, mas a promessa de tesouro atraiu esperançosos de todo o mundo — e além. Dizem que até mesmo fírbolgs da Agrestia das Fadas estão procurando pelo monstro. Nem todos estão interessados em caçar a besta, porém; o tornou atraiu oportunistas que esperam secretamente matar quem quer que a mate e reclamar a recompensa para si.

29. JARDIM DAS ROSAS NEGRAS

O Jardim das Rosas Negras produzia os botões mais apreciados de Najala. Desde o Dia dos Demônios, os arbustos continuaram a crescer, mas se tornaram coisas retorcidas e desfiguradas. Dizem que o perfume das rosas negras põe uma pessoa em sono febril repleto de terríveis pesadelos. Esta seção do pântano é dominada pela bruxa da noite Gul-Yara. Uma criatura mal humorada e sádica, a bruxa cultiva as flores para seus próprios propósitos malignos, protegendo seu domínio com fadas malignas e criaturas vegetais.

Gancho: Recentemente, os habitantes dos locais próximos a Vor Rukoth têm sido perturbados por sonhos aterradorantes. Alguns se mataram na loucura; outros vagaram para as ruínas, e nunca mais foram vistos de novo. Um visitante pode prontamente notar isso pelas faces privadas de sono dos aldeões que algo está errado. Gul-Yara tem usado seu poder sobre os sonhos para coletar energia psíquica atormentada como fertilizante para as rosas corrompidas. Os sobreviventes desses sonhos relatam visões horríveis e distorcidas da bruxa olhando para eles, e eles são vagamente cientes do pântano no qual a criatura habita.

Ganho: Um elfo erbalista chamado Quoranth descobriu que as rosas negras e está interessado em adquirir espécimes para estudo. Ele sabe de Gul-Yara, mas se nega a mencionar a presença da bruxa para qualquer um que ele contrate para coletar as rosas. Um teste oposto de



Arbusto de Rosas Negras

Guerrilheiro Nível 13

Perigo

Experiência 800

Quando uma criatura se move próxima a essas roseiras, os botões explodem com tóxico pólen negro.

Perigo: Uma roseira ocupa um quadrado e quadrados adjacentes a ela com um pólen negro que causa tontura e inconsciência. O quadrado da roseira é terreno difícil.

Percepção

◆ **CD 20:** O personagem diferencia o arbusto da região ao seu redor.

Perícia Adicional: Natureza

CD 20: O personagem identifica as rosas negras como produtoras de uma toxina narcótica.

Gatilho

Um personagem entre num quadrado adjacente ao arbusto pela primeira vez durante o encontro.

Ataque

Ação de Oportunidade

Explosão Contígua 1

Alvo: Toda criatura na explosão

Ataque: +16 vs. F. Vontade

Acerto: O alvo está zonzo (TR encerra)

Primeiro TR falho: O alvo fica inconsciente (TR encerra)

Segundo TR falho: O alvo fica inconsciente e sofre dano contínuo psíquico 10 (TR encerra ambos)

Efeito: O arbusto cria uma zona que dura até o fim do encontro. Até a zona terminar, o perigo pode fazer um ataque secundário.

Ação de Oportunidade

Explosão Contígua 1

Gatilho: Um inimigo entrar na zona.

Ataque Secundário: +16 vs. F. Vontade

Alvo Secundário: Inimigo acionador na explosão

Acerto: O alvo secundário está zonzo (TR encerra).

Primeiro TR falho: O alvo secundário está inconsciente (TR encerra).

Segundo TR falho: O alvo está inconsciente e sofre dano contínuo psíquico 10 (TR encerra ambos).

Contra-Medidas

◆ Um personagem pode fazer um teste de Natureza CD 29 para determinar que atingir um quadrado da zona com um ataque de fogo (CA 27, Fort 25, Refl 25) encerra os efeitos da zona naquele quadrado.

Intuição pode revelar a mentira; se exposto, o elfo oferece pagar um prêmio pelo serviço. Inversamente, o elfo poderia estar aliado com Gul-Yara e está servindo vítimas para o pântano. A bruxa pretende prender os invasores num sono interminável e usar seu tormento psíquico para alimentar as rosas.

30. JARDINS DE TOPIARIA

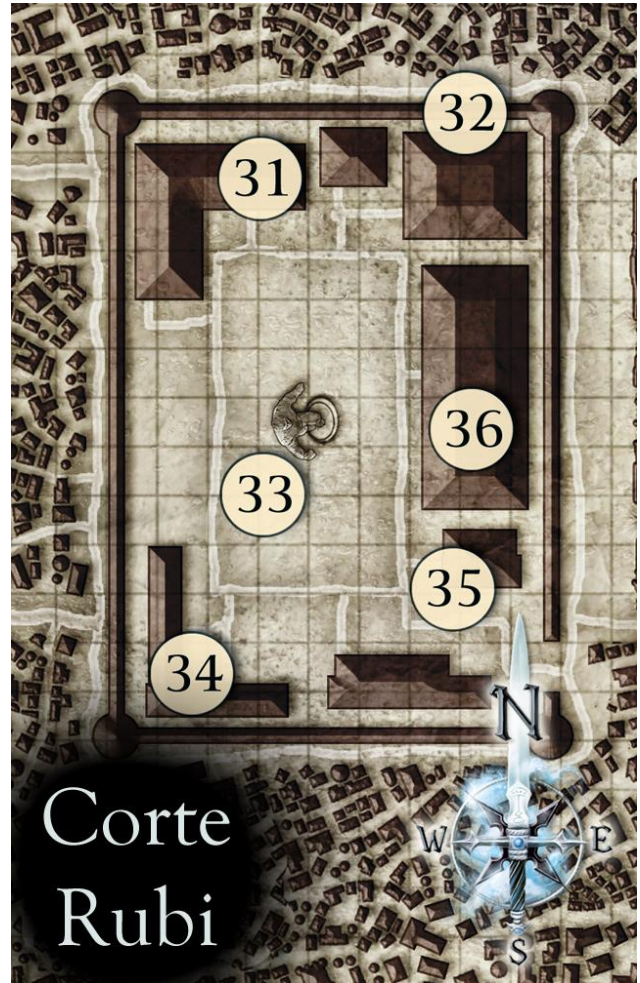
No passado, um passeio por este jardim era como caminhar por um bestário domado. Cercas-vivas e arbustos eram moldados como feras de todo o mundo erguidas do solo: elefantes com altos troncos, leões em poses predatórias, lobos reunidos para caçar. Sem um jardineiro para cuidar delas, as topiarias comuns cresceriam e logo perderiam sua forma totalmente. Ao invés disso, como tudo mais nos Mangues Infernais, os jardins absorveram energia infernal saída do Portal de Najala e se mudaram horrendamente. Os arbustos deformados e animados, se comportam como feras atroz, matando e devorando qualquer criatura que se aproxime.

Use o padrão de monstros a seguir para criar criaturas feras de topiaria.

FERA DE TOPIARIA

Pré-requisito: Fera natural

Fera de Topiaria (Planta)	Soldado de Elite XP Elite
PV +8 por nível + nível de Constituição	
Sentidos sísmico 5	
Vulnerável 5 fogo	
Nível 11: Vulnerável 10 fogo	
Nível 21: Vulnerável 15 fogo	
Testes de Resistência +2	
Pontos de Ação 1	
CARACTERÍSTICAS	
Semente da Terra ♦ Aura 1	
Qualquer inimigo que inicie seu turno dentro da aura trata todos os quadrados como terreno difícil até o fim de seu próximo turno.	
Toque Espinhoso	
O ataque corpo a corpo básico da fera de topiaria causa dano contínuo 5 (TR encerra), e se o alvo do ataque básico encerrar seu turno mais afastado da fera de topiaria do que começou o turno, o dano contínuo aumenta para 5 e o alvo não pode fazer um teste de resistência contra o dano contínuo neste turno.	
Nível 11: Dano contínuo 10 (TR encerra).	
Nível 21: Dano contínuo 15 (TR encerra).	
AÇÕES MENORES	
† Vinhas Constritoras ♦ Sem Limite	
Ataque: Corpo a Corpo 4 (uma criatura); nível + 3 vs. Reflexos	
Acerto: 1d6 + modificador de Força de dano, e a fera de topiaria puxa o alvo 3 quadrados. O alvo está marcado até o fim de seu próximo turno.	



CORTE RUBI

Construída de quartzo rosa e mármore vermelho, a Corte Rubi é um testemunho da riqueza e prosperidade de Vor Rukoth. Ela também foi símbolo da antiga decadência e excesso da cidade. A corte é na verdade feita de várias estruturas, conectadas por uma vasta praça, que outrora abrigavam os mais privilegiados da nobreza de Bael Tura-th. Membros da família real e seus súditos caminhavam por esses saguões — irmãos e irmãs ou tias e tios do imperador ou imperatriz — até que tudo veio ao fim com o Dia dos Demônios.

Agora ecos reverberam pelas câmaras vazias e amplos corredores da Corte Rubi, mas as únicas vozes ouvidas são reflexos fantasmagóricos do passado. As luxuosas mobílias que já foram testemunhas das sombrias intrigas da corte de Najala foram reduzidas a retalhos rasgados, evidências da batalha que causou a destruição de Vor Rukoth. Teias de aranha substituíram os candelabros, e vinhas tomaram o lugar das cortinas. Os ornamentos da corte estão debaixo de uma camada de cinza e poeira, testemunho silencioso do poder do tempo para obliterar a riqueza e orgulho de qualquer nação.

Ainda assim, a Corte Rubi não está inteiramente desocupada. De seu trono de rubi e ouro, Rainha Najala ainda detém a corte. Os mortos caminham nesses corredores abandonados, nobres que continuaram leais a Najala e

DESAFIO DE PERÍCIA: CHEGANDO A TARU MAAJ

Os personagens precisam descobrir um segredo relacionado a Vor Rukoth ou sobre seus obscuros saberes ou histórias. Após saber da existência da biblioteca, eles devem encontrar seu paradeiro, alcançá-la magicamente e convencer a Luminária a permiti que eles pesquisem seu conhecimento.

Nível: Qualquer

Complexidade: 4 (requer 10 sucessos antes de 3 falhas).

Sucesso: Os personagens descobrem o que queriam saber.

Falha: Os personagens descobrem apenas um fragmento da informação necessária — o bastante para permitir que eles avancem, mas com maior dificuldade.

Estágio 1: Revirando as Ruínas.

Entulho e detritos cobre as escritas arcanas inscritas na fundação da biblioteca. Chegar à biblioteca requer que os símbolos sejam descobertos. Após os heróis alcançarem 3 sucessos neste estágio, mova-se para o Estágio 2.

Perícias Primárias: Arcanismo, Atlético, Percepção

Arcanismo (CD fácil para o nível): O personagem pode identificar as escritas mágicas para ajudar a transportar o grupo para a biblioteca.

Atlético/Percepção (CD fácil para o nível): O personagem pode ajudar a limpar a área ou buscar evidência de como ganhar acesso à biblioteca. Um teste bem sucedido baixa em 2 a CD do teste de Arcanismo.

Estágio 2: Transportando para a Biblioteca

Chegar à biblioteca requer que os personagens reativem as escritas mágicas inscritas na sua fundação. Após os heróis alcançarem 3 sucessos neste desafio, vá para o Estágio 3. Se

agora estão amaldiçoados a dividirem sua não-morte com ela. Os poucos exploradores e aventureiros que ousam pôr os pés na Corte Rubi o fazem rápida e silenciosamente, a menos que queiram atrair a ira da Rainha das Rosas.

31. SALA DE ARMAS

A sala de armas do palácio de Vor Rukoth era uma das mais bem abastecidas do mundo. Armas mágicas e mundanas se alinhavam em suas paredes — o bastante para equipar duas vezes o número de guardas que trabalhavam no palácio. A sala de armas era supervisionada por golens e homúnculos com absoluta lealdade ao governante.

Quando os demônios saíram pelo Portal de Najala, poucos guardas tiveram mais tempo do que o suficiente para agarrar a lança ou espada mais próxima. Assim, esta sala de armas ainda contém muito do equipamento que continua séculos atrás.

Gancho: Os Herdeiros do Império Córneo descobriram que a sala de armas está bem abastecida, e o grupo espera usar os itens de lá para iniciar a armar sua própria força. Tudo que eles precisam de alguém bravo ou tolo o suficiente para destruir os mecanismos de segurança primeiro.

os personagens falharem no desafio de perícia neste estágio, a Luminária é obrigada a invocá-los na biblioteca. Duas das falhas do grupo são removidas, mas os testes feitos durante o Estágio 3 deste desafio de perícia sofrem uma penalidade -2.

Perícias Primárias: Arcanismo, Ladinagem

Arcanismo/Ladinagem (CD fácil para o nível): O personagem manipula as inscrições para transportar o grupo para Taru Maaj.

Estágio 3: Explorando a Biblioteca

Os heróis vasculham a biblioteca pela informação de que precisam, ajudados ou atrapalhados pela Luminária. Para completar o desafio de perícia com sucesso, os heróis devem alcançar 4 sucessos neste estágio.

Perícias Primárias: Blefar, Diplomacia, História, Intuição, Percepção, Furtividade

Blefar/Diplomacia (CD fácil para o nível): O personagem convence a Luminária a ajudá-los a encontrar a peça necessária de informação.

História (CD moderada para o nível): O personagem impressiona a Luminária com seu conhecimento de história e é capaz de navegar pela biblioteca para encontrar a informação de que o grupo precisa.

Intuição (CD moderada para o nível): O personagem verifica as sensações e motivações da Luminária.

Percepção (CD moderada para o nível): O personagem vasculha a biblioteca, procurando pela informação que o grupo precisa.

Furtividade (CD difícil para o nível): Personagens que conseguem chegar à biblioteca sem ajuda da Luminária podem ser capazes de se esgueirarem e encontrarem a informação de que necessitam.

Gancho: Uma gnoma comerciante de armas chamada Nyvia fez um chamado por aventureiros. Ela diz estar procurando por uma famosa armadura da Agrestia das Fadas roubada de seu povo por Bael Turath. O traje de armadura existe, mas Nyvia só quer que os aventureiros destruam os dispositivos de segurança da sala de armas para que ela possa recuperar suas armas turathi e vendê-las. Seus clientes podem incluir inimigos dos personagens.

Armadura Furta-Cor

Nível 10+

Esta armadura está gravada com padrões de folhas e parece sumir e aparecer da existência, como a camuflagem de uma fera mágica.

Nv. 10	+2	5.000 po	Nv. 25	+5	625.000 po
Nv. 15	+3	25.000 po	Nv. 30	+6	3.125.000 po
Nv. 20	+4	125.000 po			

Armadura: Couro, peles

Melhoria: CA

Poder (Sem Limite): Ação Padrão. *Requerimento:* Você deve estar invisível. *Efeito:* Você continua invisível até o fim do seu próximo turno.

32. TARU MAAJ

Construída adjacente à Corte Rubi, Taru Maaj era a biblioteca de Vor Rukoth. Ela era supervisionada por uma figura conhecida como a Luminária. No Dia dos Demônios, a Luminária transportou a biblioteca e tudo com ela para um semi-plano atemporal para preservar seu conhecimento. A biblioteca continua presa lá, pois para ela retornar ao mundo, os séculos que ela permaneceu fora do tempo passariam numa questão de segundos, destruindo todos os seus habitantes. Uma fundação permanece onde a biblioteca estava, mas Taru Maaj ainda é acessível por aqueles que sabem pelo que procurar.

Gancho: Os Últimos de Arkhosia descobriram sobre a biblioteca e buscam destruí-la e a história que ela contém. Um feiticeiro quase enlouquecido chamado Vanghar descobriu um ritual que, se realizado sobre a fundação, trará Taru Maaj em colisão com o mundo. De dentro do semi-plano, a Luminária adivinhou o plano do grupo e está visando Vor Rukoth e a área ao redor, esperando localizar alguém que seja capaz de deter o ritual.

Gancho: Taru Maaj está em risco de reentrar no mundo. Um assistente da Luminária, um jovem eladrin chamado Quatheral, deixou a biblioteca em busca de ajuda para impedir o desastre. Ao sair, ele envelheceu instantaneamente, se tornando enrugado e fraco. A Luminária tem a magia para fortalecer o ritual, mas ele não possui os componentes, assim, Quatheral pede aos personagens para se aventurarem em locais próximos a Vor Rukoth em busca dos materiais corretos. Como pagamento, ele oferece uma das *lentes da Luminária* (*Adenturer's Vault 2*, página 63).

Gancho: Os personagens precisam de uma informação obscura que poderia estar contida na biblioteca.

33. PRAÇA DO COLOSSO

Em meio às câmaras e salões da Corte Rubi está uma vasta praça de pedra, agora abandonada e marcada pelos jorros de fogo infernal. Em seu centro está uma grande estátua de Mamoré de um homem que, de acordo com a lenda, foi o fundador de Bael Turath. Vinhas rodeiam a estátua como cordas. Antes da destruição da cidade, um encantamento defensivo no colosso o animou para que atacasse os intrusos. Ao longo dos séculos, a magia que afeta a estátua também resvalou nas vinhas, dando-lhes consciência e um objetivo similar.

Gancho: O Coiote ouviu histórias do colosso da Corte Rubi e quer alguém para trazer sua cabeça até ele. Ele deseja o objeto principalmente por ser um colecionador de curiosidades, mas ele também está interessado em ter sua assistente, Myla, tentar investigar e desvendar o feitiço defensivo na estátua.

34. APOSENTOS DOS SERVOS

Quando os demônios invadiram o palácio, os alojamentos dos servos foram os primeiros em seu caminho. Camareiras e mordomos fugiram antes do massacre, mas os alojamentos trancados os mantiveram lá dentro, prevenindo a fuga. Muitos dos que morreram juraram vingança contra Najala por seu ardil, e até hoje a rainha evita esta área, ciente das forças malignas ali. Os carpetes continuam sujos com o sangue dos mortos, mesmo que os corpos tenham se desfeito há muito tempo.

Gancho: Banshees habitam esses corredores, uivando maldições contra Najala numa terrível cacofonia. Qualquer que se aproxime dos aposentos dos servos pode ouvi-los. Os espíritos vingativos atacam os que ousam entrar em seu domínio, mas seu ódio por Najala é suficiente para que possam ser aliados aos que se opõem à Rainha das Rosas. Passar por um difícil desafio de perícia aplacaria sua ira por tempo suficiente para ganhar sua ajuda. As banshees podem indicar a entrada secreta para a sala do trono de Najala, falar de sua fraqueza, ou até mesmo seguir os personagens em batalha.

35. COFRES

Uma inexpugnável fortaleza de muros reforçados, trancas herméticas, armadilhas mortais e temíveis guardiões, este gigante bloco de pedra continua muito parecido ao que era durante o auge da cidade. As paredes de basalto liso da estrutura sem janelas se diferenciam apenas pelas detestáveis visões de gárgulas que observam qualquer um que se aproxime. A única entrada óbvia é um conjunto de portas gigantes que permaneceu trancado por séculos. No Dia dos Demônios, o mordomo dos cofres e outros guardiões fecharam e trancaram as portas por dentro. Uma chave continua lá com o mordomo, que continua a proteger os cofres após seus assistentes o mumificarem. Outra chave existe, mas seu paradeiro se perdeu no tempo.

Gancho: A localização da segunda chave é um conhecimento altamente obscuro. Caçadores de tesouro e organizações têm procurado a chave por anos sem sucesso. Embora o Consórcio Lanterna Branca quera saquear os tesouros da cidade, os Herdeiros do Império Córneo querem recuperar artefatos históricos, e as Asas da Rapina querem usar os cofres como uma base da qual atacar Najala e seus consortes mortos-vivos. Muitos crêem que a rainha possuía a chave — e ela pode ter possuído. Outros especulam que um de seus súditos a roubou e a escondeu nos aposentos dos servos, onde está até hoje. A chave poderia ainda estar escondida nas ruínas de Vor Rukoth, ou talvez tenha encontrado seu caminho há muito tempo para as mãos de certo hafling que supervisiona o Refúgio do Coiote.

Gancho: Trancafiado nos cofres está um tesouro que até mesmo os tieflings de Bael Turath não ousariam tocar. Uma doença mágica — uma praga viva — está presa lá dentro, confinada desde os primeiros dias do império. Membros dos Herdeiros do Império Córneo descobriram

sobre esta doença e adquiriram um exemplar das ruínas de outra cidade turathi. Eles conseguiram controlar este fragmento da praga viva, que liberaram sobre seus inimigos. As pessoas ao redor de Vor Rukoth e áreas vizinhas foram encontradas mortas, estranguladas por tentáculos que brotaram de seus corpos. Se o grupo não for detido, ele poderia lançar uma força total da praga viva, que se espalharia por todo o mundo.

Gancho: Os anões de Turak-tol cavaram um túnel para a base dos cofres. Eles estão em busca de tesouro, especialmente uma relíquia roubada deles séculos atrás por Bael Turath. O objeto, conhecido como o Punho de Moradin, não tem poder mágico, mas tem significância intrínseca cultura e histórica para os anões. Eles ainda não violaram a parede final, porém, pois lendas falam de armadilhas, demônios, mortos-vivos e construtos que guardam as riquezas ali dentro. Os anões estão dispostos a deixarem um grupo de aventureiros usarem seus túneis para procurarem tesouros, contanto que recuperem o Punho de Moradin para Turak-tol.

36. SALA DO TRONO CÓRNEO

Imensos crânios de dragões adornam as paredes da sala do trono de Najala, testamentos de seu poder. Colunas espirais moldadas como chifres de demônios se erguem pela câmara, e do alto delas faces infernais de pedra olham para baixo. Neste macabro domínio manchado de sangue, Najala supervisionava os afazeres de sua cidade.

No triste período antes do Dia dos Demônios, execuções públicas de nobres rebeldes e simpatizantes de Arkhosia foram trazidos aqui à vista da corte inteira. O sangue escorria pelo piso de quartzo rosa, e em sua galopante loucura, Najala ordenou que as poças não fossem lavadas. Toda a beleza da Sala do Trono Córneo se tornou feiúra. Najala, a assim chamada Rainha das Rosas, deixou até mesmo que centenas de roseiras ao redor de sua corte murcharem e morrerem, e assim como sua alma, elas tornaram reflexos negros do que já foram (vide “Jardim das Rosas Negras”, página 23).

Nesta parte da Corte Rubi, Najala ainda reina sobre sua cidade morta, e qualquer um que ultrapasse seu domínio paga o preço. A rainha ainda possui corte na Sala do Trono Córneo, conduzindo macabros bailes de máscaras como quando fazia durante o auge de Vor Rukoth. As almas atormentadas que continuaram leais a ela persistem na não-morte como aparições, fantasmas, esqueletos, cavaleiros da morte e assombrações.

Gancho: Os personagens descobriram que o diabólico Círculo dos Nove espera convencer a Rainha das Rosas a revelar a localização do Portal de Najala. Membros estão planejando ir a um de seus macabros bailes e usar de bajulações e cortejos para ganhar acesso ao portal. Os personagens podem ser capazes de conseguir convites a esta festa e persuadir Najala a recusar o Círculo, talvez com um moderado a difícil desafio de perícia. Falha em convencê-la poderia resultar em prisão ou combate com sua corte não-viva; no pior dos casos. Os seguidores de

Fragmento de Praga Viva	Controlador Nível 13
Ser animado natural grande	Experiência 800
PV: 134; Sangrando 67	Iniciativa +10
CA 27, Fort. 26, Refl 24, F. Vont. 24	Percepção +10
Velocidade 6	
Imune doenças	
CARACTERÍSTICAS	
☐ Contágio Inflamado ♦ Aura 2	
Um inimigo que tenha sido exposto a uma doença e termine seu turno dentro da aura deve fazer um teste de resistência contra infecção se ainda não o fez. Qualquer inimigo que já esteja infectado e encerre seu turno dentro da aura deve fazer um teste de Tolerância contra a doença como se tivesse completado um descanso longo.	
AÇÕES PADRÃO	
⬇ Toque Definhante ♦ Sem Limite	
<i>Ataque:</i> Corpo a corpo 2 (uma criatura); +16 vs. Fortitude	
<i>Acerto:</i> 2d6+7 dano, e o alvo gera tentáculos hostis (TR encerra). Enquanto o alvo esteja sendo afetado pelos tentáculos hostis, ele sofre dano contínuo 5, e qualquer aliado do alvo que encerre seu turno a 2 quadrados do alvo sofre 5 de dano.	
⬅ Praga Explosiva (doença, veneno) ♦ Recarrega ☑ ☑	
<i>Ataque:</i> Explosão contígua 5 (inimigos na explosão); +16 vs. Fortitude	
<i>Acerto:</i> 2d10+10 dano de veneno, e o alvo é exposto a uma das doenças a seguir (<i>Guia do Mestre</i> , páginas 49-50). Role um d4 para determinar qual, e role separadamente para cada alvo atingido.	
1. Podridão da Múmia (Tolerância CD 23/18/17)	
2. Doença de Cegueira	
3. Febre de tremores	
4. Espasmos	
AÇÕES MENORES	
⬇ Tentáculo Sonífero ♦ Sem Limite	
<i>Ataque:</i> Corpo a corpo 4 (uma criatura); +16 vs. Reflexos	
<i>Acerto:</i> O fragmento de praga conduz o alvo 3 quadrados.	
For 14 (+8)	Des 18 (+10)
Con 22 (+12)	Sab 19 (+10)
Int 12 (+7)	Car 6 (+4)
Alinhamento Imparcial	Idiomas —

Asmodeus podem assumir o controle do portal e redirecioná-lo ao propósito nefasto do Senhor dos Nove Infernos.

Gancho: Enquanto houver Najala, Vor Rukoth continuará amaldiçoada, as almas de seus cidadãos forçadas a desfalecer numa existência atormentada. Embora muitos tenham tentado destronar Najala, ninguém conseguiu. A rainha ainda envia patrulhas para a cidade em busca de rebeldes e intrusos. Até que ela seja destruída, esses soldados mortos-vivos continuará a assolar aventureiros e exploradores. Se os personagens visitarem qualquer uma dessas várias localizações, incluindo o distrito Varrik (página 16), a Forja Demônio (página 21), os aposentos dos servos (página 26), ou os cofres (página 27), Najala poderia lançar um ataque pessoal contra eles.

OS POÇOS PROFUNDOS

A área sob a Corte Rubi tem esse nome pelas numerosas cavidades, que foram usadas primeiramente para conter os piores criminosos. À medida que a guerra com Arkhosia se agravou, porém, essas masmorras se encheram de prisioneiros. Najala condenava estrangeiros e nativos de Vor Rukoth indiscriminadamente pelas mais leves ofensas, declarando-os traidores. Muitos dos que consignaram com os carcereiros escaparam do Dia dos Demônios, apenas para morrer de fome pouco depois. Os Poços Profundos se tornaram um lugar amaldiçoado, repleto de energia necrótica e lotado de zumbis e almas torturadas. Najala continua a usar as prisões: muitos exploradores e caçadores de tesouro encontraram seu fim nos Poços Profundos após serem capturados por uma de suas patrulhas. Alguns conseguem sobreviver se alimentando de água e ratos, mas muitos rapidamente sucumbem a doença ou fome.

Gancho: Dois membros de um grupo de aventureiros foram capturados por Najala após tentarem se infiltrar em sua corte. O terceiro membro do grupo, um ladino humano chamado Dal, conseguiu fugir, mas perdeu a mão no processo. Dal está disposto a trocar segredos que descobriu ou ainda oferecer pagamento se os personagens o ajudarem a recuperar seus companheiros: Brona, uma anã clériga e Yurki, um guerreiro golias. Os personagens podem convencer Najala a entregar os aventureiros em troca de um serviço, ou podem enfrentá-la em batalha se ela recusar.

Gancho: Nos confins mais longínquos das masmorras está um grande poço bem fundo, com uma coluna de pedra se erguendo em seu centro. Amarrado à pedra está o primeiro que Najala mais temeu. Incapaz de matá-lo, ela se esqueceu dele.

Histórias contam sobre um grande mago chamado Inariam a quem Najala tinha como amante. Ele a ensinou poderosa e negra magia, e em troca, ela o satisfazia com riqueza e atenção. As histórias não dizem porquê, mas elas dizem que num ímpeto de fúria, Najala atirou Inariam nos Poços Profundos. Lá ele permanece, ainda possuindo um segredo que Najala teme.

Um mortal normal já teria morrido há muito tempo, mas Inariam continua aprisionado; como Najala, ele é um lich (ele ensinou a Najala o ritual sombrio para se transformar). Ele não possui os feitiços para se libertar, e séculos de isolamento o deixaram louco. Ele não pensa em mais nada além de vingança. Se dissuadido a matar os personagens de início, ele poderia ser um valioso aliado contra Najala — apenas para suplantá-la e governar a cidade amaldiçoada ele próprio.

PORTAL DE NAJALA

Bem abaixo da Corte Rubi está o coração negro de Vor Rukoth. Sibilando com energia infernal, contaminando a vasta rede de cavernas e grutas que o cercam, o Portal de Najala espera por aqueles que o usem ou o destruam. O portal não pode ser aberto pelos Nove Infernos. Alguém em Vor Rukoth deve libertar os demônios do outro lado para devolver o massacre que foi interrompido há séculos.

O Portal de Najala fica no centro de um imensamente maior complexo de corredores e cavernas. Durante seu reinado, Lady Najala sou escravos humanóides e servos infernais para escavar uma seção da Escuridão Inferior outrora controlada pelos drows. No tempo entre a queda de Vor Rukoth, habitantes da Escuridão Inferior retornaram a habitar essas câmaras. Alguns são bestas dementadas atraídas até lá ou afetados pela corrupção que permeia o ar das cavernas. Outros são humanóides inteligentes que buscam as riquezas perdidas das civilizações drow e tiefling, matando quem quer que intefira.

LOCALIZAÇÕES

As inúmeras passagens, escadas, criptas e cavernas que cercam o Portal de Najala são grandes demais para serem mapeadas. Ao invés disso, elas podem ser o cenário para encontros personalizados para desafiar aventureiros em busca do portal. Você pode criar qualquer desafio que se adéqüe à sua campanha e objetivos de história, usando esses locais como inspiração.

AS CATACUMBAS

Esta rede de corredores cheios de teias forma um estonteante labirinto que abriga centenas de corpos, de nobres menores à opulenta riqueza. Crânios são empilhados em antigos santuários, e cadáveres dissecados pendem jogados em cantos escuros. Alguns dos que foram enterrados nas catacumbas têm suas próprias criptas elaboradas. Guardados por antigos construtos, proteções mágicas, armadilhas mortais e mortos incansáveis, essas tumbas prometem grande recompensa e grande perigo aos que nelas se aventuram.

Gancho: Um culto a Orcus montou residência nas câmaras escuras dentro das catacumbas. Najala não possui o poder para completar o ritual de transformação lich por conta própria, então ela fez um acordo com o lorde demônio. Em troca do poder necessário, ela baixaria as proteções das catacumbas e permitiria que os seguidores de Orcus usassem a área como local de encontro e fonte de servos mortos-vivos. Nos anos recentes, porém, o culto se tornou maior e mais poderoso. Najala se perturba por sua presença e está procurando um meio de eliminá-lo. Ela pode tentar bajular ou manipular aventureiros para destruir o culto. De sua parte, o culto está procurando destronar Najala e colocar seu próprio adepto de Orcus no trono como um representante de Vor Rukoth.

Gancho: Algumas criptas antigas continuam protegidas, mesmo séculos após Najala ter tentado quebrar suas proteções e desativar suas armadilhas. Grandes riquezas jazem lá dentro, e qualquer um no Refúgio do Coiote pagaria muito bem por apenas um pouco deste tesouro. Porém, as criptas têm vida própria. Os espíritos dos humanos que governaram Bael Turath antes da transformação infernal não têm descanso. Despertos pelos eventos nefastos e poderes dentro de Vor Rukoth, eles esperam por um campeão para libertar a cidade de sua maldição e redimir o nome do império. Esses espíritos têm pouca influência na cidade, mas ocasionalmente um consegue escapar e procurar um herói digno, talvez alguém cuja linhagem retroceda ao antigo império. Relatos também existem de espíritos possuindo aventureiros ou guiando-os às criptas. Até agora, ninguém foi formidável o bastante para atender às expectativas dos incansáveis espectros.

ESCADAS SEM FIM

Para se chegar ao local de seu maravilhoso porta, Najala escravizou anões, drows, minotauros, trogloditas e outras criaturas subterrâneas. Por quase uma década, ela os forçou a cavarem e escavarem uma grande escada circular que desceria quase uma milha. Ela também os fez escavar centenas de corredores ao longo da escadaria. Alguns eram becos sem saída; outros levavam a armadilhas e feras guardiãs. Alguns poucos levavam a depósitos de tesouros e bibliotecas secretas. Apenas um levava à câmara que continha o Portal de Najala.

Para garantir que nenhum dos escravos revelasse o caminho ao seu tesouro, ela liberou medusas sobre eles. Agora centenas de estátuas restam como macabras decorações ao longo da escadaria e corredores adjuntos. Em meio às suas tristes formas, perigos ainda espreitam. Me-

das ainda habitam algumas dessas câmaras, e gárgulas e outros monstros esperam por invasores que violem as profundezas.

Gancho: Muitas das estátuas ao longo das Escadarias Sem Fim estão fragmentadas ou ruindo, mas algumas ainda estão em boa condição. O clã anão Pele Rochosa de Turak-tol descobriu sobre a escadaria pelos registros do período de sua construção, que indicam que antigos membros do clã foram escravizados e mortos por Najala. Os Pele Rochosa esperam encontrar alguém para recuperar seus ossos e relíquias e trazê-las de volta para funeral adequado. O que os líderes do clã não percebem é que alguns dos membros perdidos não estão mortos, mas foram preservados em pedra por séculos.

Gancho: Uma criatura chamada Devorador da Escuridão espreita no fundo das Escadas Sem Fim. Rumores dizem que ele guarda a entrada para uma grande câmara de tesouro ou até mesmo para o Portal de Najala. Na realidade, ele é um artiloso e oportunista muco que fez residência na base da escadaria, consumindo os que caem para sua morte. Recentemente, uma expedição do Consórcio Lanterna Branca conseguiu chegar às Escadas Sem Fim. Apenas um membro da companhia sobrevive, um elfo pálido chamado Aristhis. Ele relata que quando seus companheiros caíram, eles desapareceram com um grande som sorvente. Aristhis tem um segredo, porém. Enquanto seus companheiros estavam descendo, amarrados para se apoiarem, ele perdeu o juízo. Ele amarrou sua corda a uma estátua e a jogou para o fundo. Ele pensou que contos do Devorador seriam o bastante para dissuadir o Consórcio Lanterna Branca de investigar. Ele não considerou que o grupo contrataria outros para fazê-lo.



Portal de Najala	Controlador Solo (Líder) Nível 15
Ser animado natural imenso (cego, construto)	Experiência 6.000
PV: 584; Sangrando 292	Iniciativa +2
CA 29, Fort. 25, Refl 26, F. Vont. 28	Percepção +17
Velocidade 0	
Imune condições, movimento forçado; Resistência 10 todos	
CARACTERÍSTICAS	
□ Defesa do Portal ◆ Aura 5	
Dentro da área, aliados ganha um bônus +2 para rolagens de ataque e dano.	
Laço Infernal	
Sempre que um inimigo reduzir um demônio a 0 ponto de vida a 10 quadrados do Portal de Najala, o portal perde sua resistência a dano até o fim do próximo turno deste inimigo.	
AÇÕES PADRÃO	
← Invocar Dor ◆ Sem Limite	
Ataque: Explosão contígua 5, ou 10 se estiver sangrando (uma ou duas criaturas na explosão); +18 vs. Fortitude	
Acerto: 3d10+8 dano, e o alvo sofre uma penalidade -2 para rolagens de ataque e dano (TR encerra)	
Erro: Metade do dano, e o alvo não sofre penalidades em rolagens de ataque ou dano.	
← Invocar Fidelidade (doença, veneno) ◆ Recarrega ao sangrar pela primeira vez	
Ataque: Explosão contígua 5, ou 10 se sangrando (inimigos na explosão); +18 vs. F. Vontade	
Acerto: 2d10+5 dano, Portal ajusta o alvo 1 quadrado, e o alvo cai deitado.	
← Invocar Obediência (encanto, psíquico) ◆ Recarrega ao sangrar pela primeira vez	
Ataque: Explosão contígua 5, ou 10 se sangrando (duas ou três criaturas na explosão); +18 vs. F. Vontade	
Acerto: 2d10+5 dano psíquico, e o alvo é dominado até o fim de seu próximo turno.	
AÇÕES MENORES	
Invocações Diabólicas ◆ Recarrega ☹☹☹	
Efeito: Portal invoca um dos seguintes demônios dos Nove Infernos. Role um d6 para determinar o tipo invocado. O demônio aparece num espaço desocupado a 5 quadrados do Portal. Role iniciativa para o demônio invocado.	
1. Demônio Barbado (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 60)	
2. Demônio com Corrente (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 62)	
3. Demônio de Ossos (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 62)	
4. Demônio do Infortúnio (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 66)	
5. Demônio Tropa de Choque (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 67)	
6. Demônio Lamuriante (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 68)	
Liberar a Legião ◆ Sem Limite (1/rodada)	
Efeito: Portal de Najala invoca um demônio veterano de legião (<i>Manual dos Monstros</i> , pág. 64) dos Nove Infernos. O demônio aparece num quadrado desocupado a 5 quadrados do Portal de Najala. Role iniciativa para o demônio invocado.	
AÇÕES DISPARADAS	
Retribuição Ardente (ácido, fogo) ◆ Sem Limite	
Gatilho: Um inimigo atinja Najala com um ataque.	
Efeito (<i>Reação Imediata</i>): O inimigo acionador sofre dano por ácido e fogo 10, e dano contínuo por ácido e fogo 10 (TR encerra).	
Perícias Blefar +19, Diplomacia +19, Intuição +17	
For 1 (+2)	Des 1 (+2) Sab 20 (+12)
Con 18 (+11)	Int 20 (+12) Car 24 (+14)
Alinhamento maligno	Idiomas Comum

PORTAL DE NAJALA

A localização escondida do Portal de Najal é uma grande caverna que irradia mal e malevolência. estalactites de aparência afiada pendem do teto. Não satisfeito, há a impressão do vento quente que sopra uma fonte invisível, carregando o odor de enxofre. O portal é um grande arco feito de ório e inscrito com runas diabólicas. Qualquer um que entre na caverna é imediatamente atingido pela sensação de que o portal está olhando para ele, fazendo seu cruel julgamento.

O arco contém a alma de Najala, pois ela o usou como filactéria para se tornar um lich. Ela não pode ser verdadeiramente morta até que o portal seja destruído. Ela exerce controle sobre o portal, abrindo ou fechando-o à sua vontade para permitir que demônios invadam pelos Nove Infernos. Ela trabalha para ocultar sua localização, temendo que outros a privem de seu controle caso seja descoberto.

Virtualmente todos dentro e ao redor de Vor Rukoth cobiçam o Portal de Najala por uma razão ou por outra. Alguns buscam poder, esperando convocar e comandar sua própria força diabólica. Alguns querem destruí-lo. Outros querem deixá-lo aberto e libertar o Inferno. Oportunistas querem apenas vender mapas de sua localização para caçadores de tesouro. Chegar ao Portal de Najala deve ser um climático confronto para aventureiros em Vor Rukoth. O portal não se submete facilmente à destruição e fácil e prontamente se lança a um portal para os Nove Infernos para invocar defensores infernais.