



CERCO À FORTALEZA BORDRIN

Por Robert J. Schwalb

Ilustrações de William O'Connor e David Griffith cartografia de Mike Schley

Como nós podemos esquecer do sofrimento do nosso povo durante a Era das Correntes? Como podemos evitar os antigos rancores, quando o risco de escravidão é agora maior do que nunca? Bravos companheiros, os orcs estão no nosso encalço, marchando mais uma vez ao som da batida dos tambores dos gigantes. Nós falhamos em interromper sua marcha – coisa que aconteceu rapidamente, independente do seu número. Se nós hesitarmos, daremos abrigo ao medo. Não seremos apenas nós e o nosso estilo de vida que sofrerão as consequências; todas as pessoas do Vale Elsir também irão perecer. A guerra bate às nossas portas. É chegada à hora dos homens e mulheres de coragem levantarem-se e defenderem aqueles que não podem defender a si próprios

O QUE É UMA SÉRIE DE AVENTURAS?

Escalas de Guerra é a quarta Série de Aventuras a aparecer nas páginas da Revista Dungeon. Mas você pergunta, o que é uma Série de Aventuras? Muito simples, é uma série de aventuras interligadas, planejada para formar uma campanha completa de D&D que levará os personagens do nível 1, por todo o caminho, no caso de Escalas de Guerra, ao nível 30.

Séries de Aventuras anteriores, apresentadas na terceira edição de D&D, levavam os personagens do 1º ao 20º nível. Contudo, com três estágios da nova edição desenvolvidos e prontos para serem explorados, estamos esticando os limites com Escalas de Guerra. Cada estágio exige aproximadamente seis aventuras para ser transposto. Isso exigirá aproximadamente dezoito partes para ser finalizada. Em cada aventura os personagens avançam entre um nível e um nível e meio. Nós reconhecemos que nem todos conseguirão sobrepujar todos os encontros ou completar todas as “buscas”, dessa forma, periodicamente apontaremos suplementos aos mestres com caminhos laterais ou aventuras curtas para manter os PJs no ritmo. Adicionalmente, aproximadamente a cada mês, a Revista Dragon trará novos artigos que auxiliarão o conteúdo de Escalas da Guerra.

Finalmente, esta Série de Aventuras é designada para funcionar como uma campanha completa de D&D. Isso significa que fazemos algumas suposições sobre a história do mundo à medida que avançamos da mesma forma que você faz nas campanhas que narra. Apropriamo-nos pesadamente da mitologia do D&D 4ª Edição, assim como de todas as grandes idéias que abundaram em outros produtos ao longo dos anos – inclusive das páginas da antiga Dungeon!

Aproveite a sua estada em Escalas de Guerra e fique de olho na próxima seção mensal.

“Cerco à Fortaleza Bordrin” é uma aventura para cinco personagens de 3º nível. Pelo final da aventura, os personagens deverão estar no meio do caminho rumo ao 4º nível. Você pode jogar esta aventura como uma sequência de “Resgate em Rivenroar”, continuando os desdobramentos da história da Campanha Escalas da Guerra, ou jogá-la como uma parte de sua própria campanha. Esta aventura apresenta oportunidades de exploração, interpretação, e combates em ambientes dinâmicos, fazendo desta aventura uma perfeita adição para qualquer campanha.

Nesta aventura, uma nova ameaça aproxima-se pelo oeste: uma vasta horda de orcs, e outras criaturas do seu tipo, que emergem das terras estéreis, dispostas a saquear e conquistar. Enquanto o Vale Elsir e outras terras mobilizam suas escassas forças para responder ao perigo, um chamado foi enviado àqueles heróis do Vale para unir forças e ajudar a rechazar esta nova ameaça, antes que seja tarde demais.

HISTÓRICO

As terras a oeste das Montanhas Morada do Rochedo têm sido um lodaçal de chagas e sofrimentos. Esta paisagem estéril e árida é agradável apenas para os orcs, goblinóides e outras criaturas cruéis. De tempos em tempos um Senhor da Guerra reúne um pequeno exército e salteia por estas terras áridas para testar sua força e seu armamento contra os robustos defensores anões, mas eles nunca cruzaram as montanhas porque se estendendo sobre essa passagem única está um antigo forte anão conhecido como Fortaleza Bordrin. Não importa quantos orcs estejam reunidos, eles morrem sob suas robustas muralhas, manchando-as com seu sangue negro. Então os rumores de um novo líder nestes pântanos abandonados e bosques mortos parecem ser uma pequena ameaça – nada que os guardiões não consigam conter. Este exército, entretanto, é

diferente. Diferente de todas as vezes que orcs emergiram, eles agora têm um líder que pode mantê-los juntos por tempo suficiente para vencer.

O orc líder é um combatente enorme e comandante chamado Tusk. Ele não é um orc de verdade, ele tem sangue de ogros em suas veias, o que faz dele maior, mais resistente, e eminentemente mais perigoso. Tendo ele assassinado meia dúzia de comandantes orcs, ele conseguiu reunir algumas tribos incontáveis para manter uma ofensiva contra a Fortaleza Bordrin para reivindicar as terras pantanosas por trás dos muros. Tusk conhece bem a história das Montanhas Morada do Rochedo, sabendo que a menos que ele possa encontrar alguma maneira de ultrapassar a fortaleza nas montanhas, não importará quantos combatentes ele comande uma vez que eles irão tombar. O que Tusk precisa é de uma rota ao redor da fortaleza.

Sempre diligente e com numerosos contatos e aliados, Tusk voltou-se para sua conselheira e amante ocasional, uma shadar-kai chamada Myrissa. Ele a enviou de volta para o Pendor das Sombras para recrutar aliados para ajudá-lo na sua causa, e pouco tempo depois ela retornou com um pequeno exército de tenebrosos, liderado por um misterioso e sinistro rastejador tenebroso, conhecido como O Emissário. Este líder ofereceu-se para ajudar Tusk em troca de um exclusivo acordo em que eles poderiam suprir o exército de Tusk com armamento por qualquer preço pedido pelo rastejador tenebroso e seus seguidores, e em troca, os rastejadores tenebrosos encontrariam um caminho pelas montanhas. Tusk imediatamente concordou e pagou o exorbitante preço, recebendo um fino arsenal, e também, ele espera, a chave para a vitória.

Pouco tempo depois, os rastejadores tenebrosos retornaram e revelaram um número de túneis escavados abaixo da montanha. Eles mostraram ao comandante a localização de cada um, explicando como as passagens conectam um lado da montanha ao outro. Nenhum túnel era largo o suficiente para acomodar seu exército inteiro, então, Tusk deu à sua horda as ordens de marcha, enviando-os para escalar as montanhas, enquanto seus exploradores seguiam

na frente para verificar os túneis e preparar o caminho para Tusk e seus combatentes de elite poderem atacar a fortaleza por baixo.

SINOPSE DA AVENTURA

Mesmo os anões tendo sido bem sucedidos em conter as hordas orcs no passado, desta vez é diferente e os anões da cidade de Overlook estão preocupados com que os muros da Fortaleza Bordrin possam não ser suficientes para conter a invasão. Todos os seus pressentimentos são baseados nos relatórios trazidos pelos seus próprios batedores, que mencionam grupos de orcs, trolls, e coisas piores marchando com determinação rumo às Montanhas Morada do Rochedo.

Para dar apoio ao pequeno número de defensores na fortaleza, Overlook emitiu uma convocação às armas, convocando homens e mulheres aptos através do Vale Elsir para deslocarem-se para Overlook e então se juntarem às forças defensoras nas montanhas. Com a memória da última guerra que saqueou o Vale, milícias formaram-se e aventureiros de terras tão distantes como Brindol responderam ao chamado. Esta aventura assume que os personagens estão entre aqueles que irão ajudar os anões. Sendo aventureiros donos de alguma reputação e notoriedade pelo seu sucesso em Rivenroar, deve parecer claro para os locais e qualquer outro PDM aliado que se unir às forças anãs é a coisa certa a ser feita. Claro, que se os PJs precisarem de um pequeno empurrão, você deve convencê-los a seguir nesta direção lançando alguns orcs contra suas moradias atuais para que assim eles possam entender a severidade desta ameaça. Alternativamente, Overlook é uma cidade de certo tamanho, o que faz dela um local ideal para se gastar o ouro acumulado.

Ao longo do caminho, os personagens encontram uma patrulha de orcs, como sugestão de que os orcs conseguiram, de alguma maneira, cruzar as montanhas. Municiados com esta revelação, os personagens devem se aproximar do Conselho Ancião para revelar esta nova ameaça. Com esta revelação o Conselho acredita que eles têm um compromisso assumido e que os túneis abaixo das montanhas foram descobertos. Embora esta evolução dos fatos apresente grande perigo para suas defesas, a horda orc ainda está longe o bastante, garantindo tempo para lacerar os túneis impedindo os orcs de serem bem sucedidos através deles. Desta forma, caberá aos PJs e dois outros grupos assegurarem um lacre nos túneis e selar o Nexus para impedir os orcs de encontrarem brechas nas defesas.

O Conselho Ancião atribui a tarefa de fechar os túneis abaixo do Monastério da Corrente Partida aos PJs, e também despacham outros grupos para outros pontos fracos em suas defesas. Uma vez que os personagens cheguem ao velho monastério, é claro que as outras localizações podem ser bloqueadas e que os outros grupos possam ser vencidos. Assuma que os PJs encontram Kalad (veja página 35), os heróis descobrem que o paladino anão já se incumbiu do túnel para a Fortaleza Bordrin, mas descobriu que a área dos Respiradouros não é mais segura. Então os personagens devem viajar pelos túneis abaixo, fazendo seu caminho através dos orcs invasores, e localizar o antigo Nexus para completar a missão antes que as hordas orcs cheguem. Selar o Nexus, então, constitui uma missão maior e garante 750 XP.

A MISSÃO

“Cerco à Fortaleza Bordrin” oferece a oportunidade para os PJs ganharem XP de Missões em dois lugares. Aqui apresentamos a lista de missões, e suas recompensas na aventura.

Missão maior – Selar o Nexus

Os PJs devem viajar pelos túneis subterrâneos, fazer o caminho passando pelos invasores orcs, e localizar o antigo Nexus para completar sua missão antes que as hordas orcs cheguem.

Recompensa: 750 XP (e 1.000 peças de ouro [quatro parcelas]).

PREPARAÇÃO PARA A AVENTURA

“Cercos à Fortaleza Bordrin” conduz os personagens em um ambiente mortal e os lança contra as tropas avançadas de uma mortífera horda orc. Desta forma, os personagens aventuram-se em enormes câmaras e usam seus talentos contra terríveis inimigos, o tempo todo correndo para alcançar o Nexus antes que a horda chegue. Obviamente, uma boa leitura na aventura poderá ajudar, mas se você está sem tempo, você pode passar por cima do material introdutório e ir direto à aventura. Você deveria, pelo menos, rever os encontros com bastante atenção às criaturas, seus poderes, e os ajustes nos quais os personagens irão se encaixar.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR?

Esta aventura inclui os encontros que os PJs enfrentam na medida em que eles exploram e aventuram-se pela área. Também contém mapas táticos e mais coisas para a aventura. Se você e seus jogadores ainda não leram as regras de *Dungeons & Dragons 4th Edition*, este deve ser o primeiro passo a ser dado objetivando com que você possa entender as regras. Também como mencionado acima, leia pelos menos os primeiros encontros descritos na aventura antes de prosseguir. Esta revisão permitirá com que você obtenha familiaridade com o material e o estilo de apresentação. Você também deverá querer dar uma olhada na seção seguinte relativa ao formato da aventura

USANDO ENCONTRO TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos comuns como descrito adiante.

NÍVEL DO ENCONTRO

Cada encontro tático assume um grupo de cinco personagens jogadores. Um encontro de nível difícil é aquele em que o nível do encontro é igual ao nível da equipe. Encontros que são 1 ou 2 níveis abaixo do grupo são encontros fáceis, enquanto encontros que são 2 ou mais níveis maiores que o grupo são encontros difíceis.

Por superar um encontro, o grupo ganha o valor de XP listado ao lado no nível do encontro. Este total deve ser dividido pelo número de membros do grupo, e um valor igual deve ser conferido a cada personagem.

PREPARAÇÃO

Esta seção de um encontro tático provê você com os parâmetros básicos do encontro. Primeiro, fornece o contexto ou informações do histórico do encontro. A seguir, provê uma sigla para os monstros no encontro para que você possa localizá-lo no mapa tático. O mapa de cada área do encontro indica onde os monstros estão localizados quando o combate começa. A seção de ajuste também descreve o quê os monstros estão fazendo quando os PJs aproximam-se.

TEXTO PARA LEITURA EM VOZ ALTA

Texto para leitura em voz alta fornece informações sobre o quê os personagens podem ver e sobre o que são alertados. Você não precisa ler palavra por palavra; sinta-se à vontade para parafrasear e usar suas próprias palavras quando descrever estas informações. Use os textos para leitura em voz alta com sabedoria; eles são escritos para serem usados nas situações esperadas padrões e o que os seus personagens fazem podem requerer que você altere as informações sob uma série de condições.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Encontros incluem blocos de estatísticas para cada tipo de monstro presente no encontro. Se mais de um monstro de um tipo em particular está presente, o bloco de estatísticas indica quantas criaturas podem ser encontradas.

TÁTICAS

Esta entrada descreve ações especiais que os monstros empregam para enfrentar os aventureiros. Às vezes isto significa que os monstros recebem vantagens de características especiais da área ou fazem uso de poderes especiais ou equipamentos.

MAPA

Cada encontro inclui um mapa com siglas correspondentes às localizações iniciais de cada monstro. O mapa também indica a localização de qualquer característica relevante da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve características especiais anotadas no mapa. Se a localização possui itens ou áreas de interesse com as quais os personagens possam interagir, estas características são descritas aqui. Olhe aqui para ver se uma porta possui características diferenciais, se um altar tem um compartimento secreto, ou se a área inclui tesouros.

PREPARAÇÃO DO TESOURO

Assim como a primeira parte da campanha Escalas da Guerra, “Cercos à Fortaleza Bordrin” faz uso do sistema de recompensas de parcela de tesouros como descrito no *Guia do Mestre*. O personagem deverá acumular 15 parcelas lá pelo fim da aventura. Destas, eles devem ganhar a recompensa por completar a missão (quatro parcelas de 1.000 PO), e então quaisquer tesouros que eles encontrarem ao longo do caminho (as onze restantes). Você pode fornecer estes tesouros de qualquer modo que desejar, mas a barra lateral

seguinte apresenta a maneira mais comum de como lidar com a questão. Durante sua preparação, conceda parcelas daqueles que seguirem as salas no espaço devido. Conheça os desejos dos jogadores para distribuir os itens mágicos das primeiras seis parcelas.

COMEÇANDO A AVENTURA

Você pode partir para a aventura de duas maneiras: rápida e lenta. Utilize o método rápido se você deseja partir logo para a ação. O começo lento enfatiza a interpretação e estica a sequência de extensões abertas para construir a tensão que levará à missão maior.

COMEÇO RÁPIDO

Quando utilizar este método, leia em voz alta o texto seguinte e parta para o desafio de perícias descrito abaixo do Monastério da Corrente Partida na página 24.

A guerra se aproxima. Uma semana atrás, uma convocação às armas ecoou através do Vale Elsir, convocando combatentes para ajudar na defesa da Fortaleza Bordrin, nas Montanhas Morada do Rochedo, no oeste distante. Comentários sobre um exército de orcs em marcha têm permeado o vale por meses, mas agora, parece que os rumores são verdadeiros.

Vocês, acompanhados de grupos de milícias e outros aventureiros de todo o vale, marcharam à oeste até chegarem à cidade de Overlook, uma grande comunidade fortificada erguida por anões séculos atrás. Uma vez lá, vocês e dois outros grupos foram convidados a atender o Conselho Ancião, onde vocês tomaram conhecimento de que a Fortaleza Bordrin já está comprometida – grupos avançados de orcs descobriram os túneis abaixo das montanhas e já se demonstraram bem sucedidos em atacar caravanas

PARCELAS DE TESOIRO

Parcela A	_____	M-2
Parcela B	_____	M-4
Parcela C	_____	M-4
Parcela D	_____	M-5
Parcela E	_____	M-5
Parcela F	_____	M-5
Parcela G	_____	V-3
Parcela H	_____	V-3
Parcela I :	_____	V-4
Parcela J:	_____	V-4
Parcela K:	_____	V-4

Com base nas orientações do *Guia do Mestre*, as seguintes parcelas podem ocorrer acima. Confie na lista de desejos que os jogadores deram a você para as primeiras quatro parcelas.

- Parcela 1: Item mágico, de nível 7
- Parcela 2: Item mágico, de nível 7
- Parcela 3: Item mágico, de nível 6
- Parcela 4: Item mágico, de nível 5
- Parcela 5: Item mágico, de nível 5
- Parcela 6: Item mágico, de nível 4
- Parcela 7: Duas *poções de cura*, duas gemas no valor de 100 po, 80 po
- Parcela 8: Uma *poção de cura*, um objeto de arte de 250 po, 40 po
- Parcela 9: 80 po, 300 pp
- Parcela 10: Uma *poção de cura*, 90 po

Parcela 11: 50 po, 400 pp

Adaptando a Aventura: “Cercos à Fortaleza Bordrin” foi projetada com cinco jogadores em mente. Dito isso, você pode adaptar a aventura para grupos maiores facilmente adicionando tesouros e inserindo alguns monstros extras utilizando a orientação apresentada no *Guia do Mestre*. Quando adaptar a aventura para grupos maiores, seja simples. Quando possível, apenas adicione um monstro com o nível igual ao nível do encontro para cada PJ adicional. Fora isso, procure por um monstro apropriado dessa aventura ou do *Manual do Monstro* para ajudar a fortalecer a oposição.

Essa aventura também foi projetada para personagens de 3º nível. Conforme escrito, um grupo de personagens de 2º nível podem jogar a aventura, assim como com uma pequena chance um grande grupo de personagens de 1º nível, mas forneça aos personagens bastantes chances de ter um descanso prolongado para que eles tenham alguma chance de sobreviver à expedição. Para grupos de personagens altos, adaptar a aventura da um pouco mais de trabalho. Você vai precisar adicionar monstros e aumentar apropriadamente a quantidade de tesouros para os personagens. Em soma, adaptar a aventura não é um processo tão árduo, e com um pequeno trabalho, você pode narrar esse enredo para grupos de três a oito jogadores, e para personagens que variem de 1º ao 5º nível.

levando provisões e reforços destinados à fortaleza. O Conselho pediu que o seu grupo e os outros desçam nestes túneis, limpe-os e os sele antes que a hoste principal do exército inimigo chegue. Pelos seus esforços, o Conselho prometeu pagar 1.000 PO a cada grupo assim que retornarem. Seu grupo deve se dirigir ao velho Monastério da Corrente Partida, à sudoeste, onde pode ganhar acesso aos túneis abaixo, enquanto outro grupo deverá se dirigir à Fortaleza Bordrin para fechar as passagens de acesso, e o outro para a Fortaleza Bordrin. Como a missão de vocês clara, você e seus companheiros seguem rumo às montanhas para encontrar seu destino.

COMEÇO LENTO

Mais do que pular direto na aventura, você estende a sequência de abertura para permitir que a aventura se desdobre mais naturalmente, dando aos jogadores a chance de desenvolver seus personagens e participar nos eventos que levarão à aventura propriamente dita. Considere empregar alguns ou todos os eventos seguintes sumarizados no começo rápido.

♦ Faça com que os personagens ouçam sobre a convocação às armas enquanto gastam seu tempo em atividades rotineiras ou em algum lugar onde eles costumam passar uma grande parte do tempo. Personagens interessados poderão tentar bisbilhotar para conhecer maiores detalhes sobre a natureza da ameaça, Fortaleza Bordrin, e as Montanhas Morada do Rochedo. Você pode resolver esta situação apenas com interpretação, fracionando a informação com os PDMs locais ou outros personagens introduzidos na aventura prévia. Em algum ponto, o conselho da cidade aproxima-se dos PJs e solicita que eles prestem seu apoio aos anões. Personagens mercenários podem engajar em um desafio social para negociar os termos dos seus serviços. Este desafio de perícias de nível 3 possui uma complexidade 2 e utiliza Blefe, Diplomacia, Percepção e Intimidação como as perícias primárias. Um sucesso garante ao personagem uma recompensa

financeira (escolha uma ou duas parcelas e não as utilize posteriormente na aventura). Uma falha resulta em uma recompensa monetária (uma parcela) e uma frieza geral (-2 de penalidade para todos os testes de diplomacia) sempre que os PJs retornarem a Brindol.

♦ Uma vez que os personagens deixem Brindol, eles precisarão viajar ao longo da Estrada Anã ou do Rio Elsir para alcançar Overlook. Ao longo do caminho, eles poderão ter alguns encontros no deserto (especialmente se os PJs ainda não estiverem no 3º nível quando a aventura começar). Encontros Selvagens na página 20 prevê várias opções.

♦ Depois de uma longa (e possivelmente calma) jornada fora do Vale Elsir, os personagens tropeçam em um bando de orcs já fora do Oeste Profundo. Estes exploradores deixaram as montanhas – contra as ordens – para promover saques nas áreas rurais. Os personagens encontram dois salteadores orcs e cinco servos orcs. Jogadores astutos deverão perceber se os orcs estão neste lado da montanha, talvez isto signifique que o inimigo já tenha chegado à Fortaleza Bordrin!

Em Overlook os aventureiros estão livres para explorar a cidade, comprar suprimentos, e adquirir novos equipamentos. Não muito depois da sua chegada, eles deverão tomar conhecimento de que não são os únicos aventureiros na cidade. De fato, a cidade está cheia deles. Sendo assim, o Conselho de Anciões reúne-se logo após a chegada dos PJs a Overlook para discutir a ameaça à cidade e ao vale ao redor, e então convocam os vários grupos aventureiros, milícias e outros para o Caer Overlook (veja página 17).

Uma vez lá, os PJs e outros aventureiros são conduzidos através de um emaranhado de corredores até chegarem ao Salão Principal. No alto da plataforma de 6 metros de altura estão os cinco anciões. Cada um dos três anões homens tem longas barbas que chegam aos seus pés, e dois são velhos, cinzentos e enrugados. O terceiro é jovem, com cabelos negros e feições inflexíveis. As duas mulheres anciãs são atraentes, uma com cabelo vermelho e a outra marrom.

Todos os cinco vestem mantos do seu ofício – um exuberante púrpura e prata rosado. Entre eles, preenchendo a câmara completamente, está uma multidão amontoada de soldados comuns, milicianos, e aventureiros, com cada raça e ocupação representada, e a maioria reunida em pequenos grupos, com alguns membros entrosados entre si.

Personagens que se encontrarem com outros grupos enquanto estão na cidade – os Cavaleiros da Liberdade, os Andarilhos, ou outros (veja página 23 para nomes) – devem encontrá-los aqui assim como quaisquer outros grupos que você determinar. Permita aos personagens entrosar com estes grupos como eles quiserem, mas poucos grupos sabem muito sobre o que está acontecendo e se os PJs enfrentaram os orcs, eles provavelmente sabem mais que os demais. A maioria dos grupos é educada, mas os Andarilhos exalam alto confiança e arrogância.

Quando pronto para prosseguir, o homem ancião mais jovem dá um passo à frente e se dirige à multidão. Leia ou parafraseie o texto seguinte:

Bem vindo ao Salão Principal, amigos. Eu sou Elder Cadrack. Eu não encontro muitas palavras para descrever a situação, então irei direto ao assunto. A guerra bate às nossas portas. Uma grande hoste de orcs está vindo do oeste. A intenção deles é clara. Eles virão através das montanhas dispostos a matar. Aqueles que sobreviverem poderão esperar uma vida curta de escravidão. Overlook, e Fortaleza Bordrin nas montanhas, sempre conseguiram lidar rapidamente contra estes invasores, mas nossos batedores disseram nunca terem visto antes um exército inteiro unido. Assim sendo, nos dirigimos a vocês, almas valentes, para ajudar a defender não apenas Overlook, mas também todo o Vale Elsir.

Quando os orcs chegarem, nós estamos certos de que eles o farão através da passagem. Nós sabemos disso porque já houveram ataques vindos dos túneis abaixo, comprometendo nossa segurança.

Os defensores debelaram os selvagens, mas é claro que mais selvagens estão chegando rapidamente.

Então este é o plano. Durkir Forgeheart irá liderar as milícias, e a maioria de vocês, em amparo à Fortaleza Bordrin. Orcs bandeirantes infestam os túneis abaixo, então nós delegamos a segurança deles aos Andarilhos. Mais uma missão resta, entretanto. Nós precisamos de um grupo para evacuar o monastério no outro lado das montanhas. É um trabalho perigoso, com orcs e tudo mais, mas os sacerdotes precisam ser alertados sobre o que está vindo, se é que eles já não estão sabendo.

Nós temos alguns voluntários?

Ninguém dá um passo à frente para receber esta missão, então sobra aos PJs fazerem-no. Quando eles se voluntariam, Edgar Sommerfield, o líder dos Andarilhos, dá um passo à frente e expressando raiva diz, “Eu deveria lembrar ao Conselho sobre o nosso acordo prévio?”. Cadrack responde com um aceno e um gesto de apaziguamento, agradece aos PJs pelos seus serviços, e dispensa a multidão aglutinada. O ancião fala com o líder Andarilho por alguns momentos, após o qual Sommerfield agita-se raivosamente para fora do corredor. Cadrack recebe os PJs e promete a eles 1.000 PO assim que retornarem. A menos que os PJs tenham algum outro assunto, você está livre para continuar com a aventura no Monastério da Corrente Partida na página 24.

Localizando Problemas: os PJs devem estar curiosos sobre os Andarilhos, e uma conversinha (Manha CD 15) revela que o grupo tem um currículo, tendo matado um dragão negro, eliminado tribos de humanóides selvagens, recuperado lendárias relíquias, e mais. Caso os personagens perguntem a Cadrack sobre eles, ele menciona que os Andarilhos encontraram com o Conselho mais cedo e negociaram o trabalho com o maior perigo e glória, e que por este motivo eles estão descendo nas montanhas para defendê-las.

Se o grupo não avançar, você pode ter os Cavaleiros da Liberdade (veja página 21) ou qualquer outro grupo no lugar. O Conselho envia os PJs para defender a Fortaleza Bordrin. Não muito depois que eles chegam, rumores dão conta de que o outro grupo ainda não retornou, então um oficial envia os PJs para descobrir o que aconteceu, embora com apenas metade da recompensa. Assumindo que eles não se amotinaram, proceda com o Monastério normalmente.

OVERLOOK

A cidade de Overlook encontra-se nos declives à leste das Montanhas Morada do Rochedo, em um respeitável pico desmoronado tão velho quanto o mundo. A fundação da cidade encontra-se há algum tempo atrás das névoas do tempo, em um ponto depois que os anões nesta região livraram-se das correntes da escravidão e perseguiram os gigantes e orcs à oeste, através das montanhas, no fim da Era das Correntes. Overlook, e a encravada Fortaleza Bordrin, foram erguidas para salvaguardar as populações anãs libertadas e para ser a primeira linha de defesa que deveria fazer com que seus inimigos ancestrais não esquecessem sua derrota persuadindo-os a não mais procurar escravizar os anões.

Desde sua fundação, Overlook nunca esteve sob ataque, embora Fortaleza Bordrin tenha sido de tempos em tempo, pelo menos uma vez a cada século. Overlook serve a passagem da montanha com soldados, suprimentos, e recursos necessários para garantir à Fortaleza nunca estar sem os recursos indispensáveis que permitem-na garantir a realização da sua ancestral responsabilidade. Enquanto valentes anões combatentes guardam a Fortaleza, a cidade distante é mais cosmopolita e inclui populações de praticamente cada raça e cultura conhecida nos cantos do mundo. Anões ainda são o grupo dominante, mas humanos e halflings se aproximam como segunda população, seguidos por draconatos, tieflings e uma ligeira população de eladrins e elfos, e uma variedade de outras raças, menos

familiares.

Overlook é um amplo centro de comércio, e pessoas dos dois lados da montanha vêm à cidade para comercializar mercadorias, rumores e informações. Os numerosos mercados e ruas lotadas da cidade fazem dela o local ideal para negociar. Deste modo, personagens à procura de uma ferramenta ou um dispositivo em particular têm mais chances de encontrá-los aqui do que em qualquer outro lugar a milhas de distância.

Suplementando seu comércio há uma robusta indústria de mineração. As montanhas são ricas em ferro, prata, latão e não poucas pedras preciosas. Anões e humanos mineradores e prospectores saem determinados de Overlook a cada dia, alguns trabalhando na escuridão das minas profundas, enquanto outros esfregam as alturas à procura de tesouros – alguns são bem sucedidos, outros falham, e outros ainda estão desaparecidos nos picos enevoados para nunca mais serem vistos novamente.

Embora a cidade dependa da Fortaleza Bordrin para resistir à maioria dos ataques vindos do oeste, a cidade não está desprovida de defesas próprias. Os anões erigiram muralhas íngremes para proteger a si mesmos, mas como a cidade cresceu além das suas proteções originais, os habitantes levantaram mais muros para circundar a crescente população. Até agora, isto já aconteceu quatro vezes, dando à cidade quatro conjuntos de muralhas, uma dentro da outra. A Favela, o extra-oficial nono distrito, cresce atrás das paredes leste e é apenas uma questão de tempo até que o Conselho decida erguer uma outra muralha e adicionar estes colonizadores ao resto da cidade.

Penetrando cada muralha, tanto no lado oeste como no leste, há um largo portão flanqueado por duas torres quadradas de pedras. Na maior parte do tempo, os portões são mantidos abertos, mesmo ao cair da noite, mas quando problemas apresentam-se, como agora, os portões são fechados ao crepúsculo, e os portões internos – aqueles que conduzem ao Salão Principal – podem fechar até mais cedo.

As paredes exteriores medem 30 metros de altura – mais alta onde eles se movimentam de um lado a outro da elevação. Cada muro interno eleva-se outros 6 metros de altura. Guardas patrulham os muros raramente, embora os portões sejam guardados por meia dúzia de combatentes (anão seteiro, *Manual do Monstro*, página 97).

DISTRITOS

Overlook possui oito distritos, cada um distinguido pelos tipos de população presente assim como as indústrias encontradas lá.

PÚSTULA

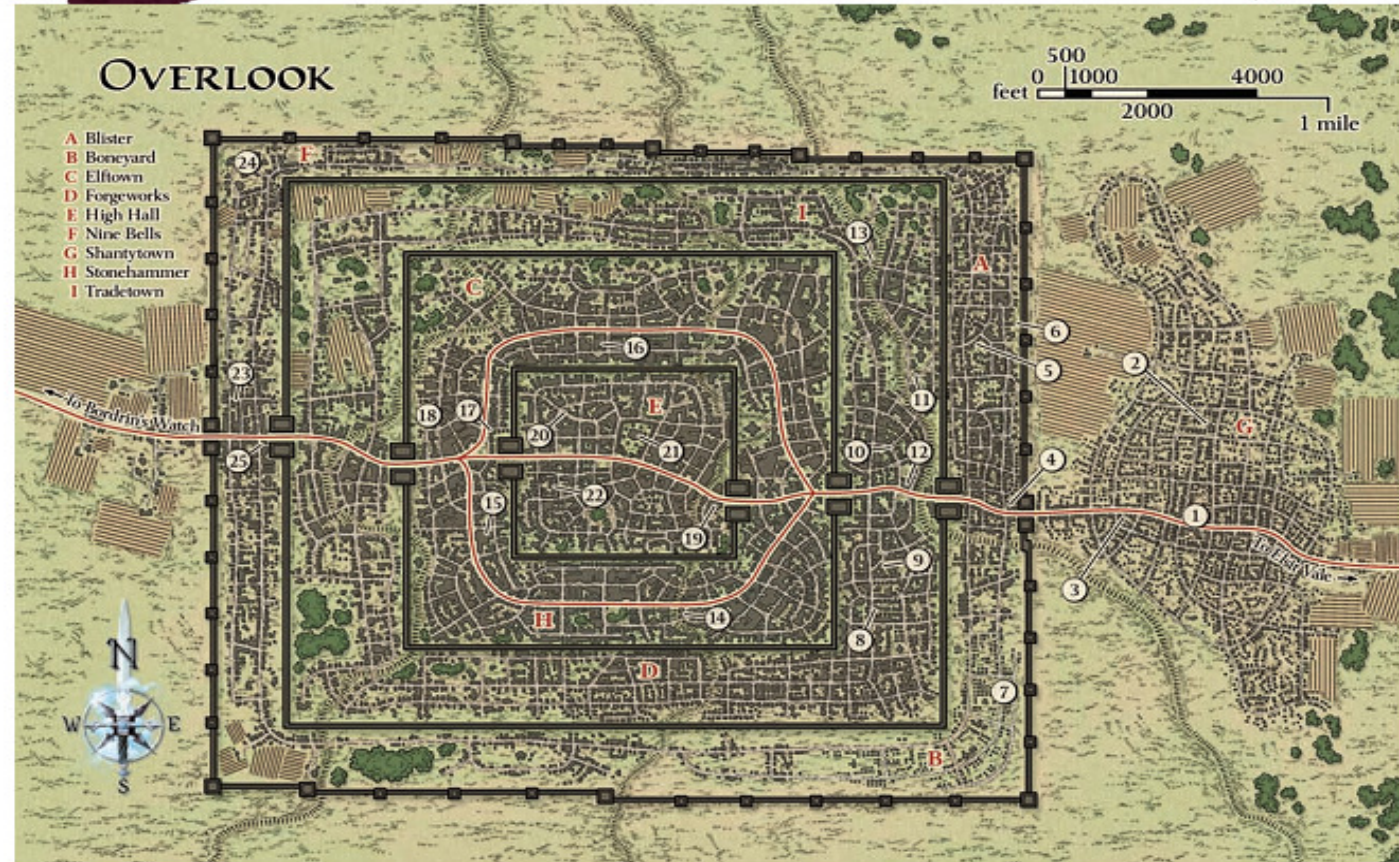
“Procurando por trabalho? Você devia furar a pústula e ver o quê dela emana...”

Pústula é uma turbulenta sessão da cidade, habitada pelos mercenários, aventureiros, e a costureira variedade de gente viajante com algumas raízes. Caracterizada por um grande número de barris de vinhos, tavernas, cabarés, salão de jogos e bordéis, Pústula não é um lugar para se perder.

Construções: As edificações da Pústula são uma mistura de madeira e pedra, de estilos arquitetônicos variados. Velhas construções anãs mantêm-se próximas aos salões oníricos, quase indispensáveis para os tieflings, enquanto um antro de jogatina de um halfling situa-se à sombra de um velho tempo dedicado a Sehanine com o mais típico aspecto de ladrão.

Ruas: As ruas da Pústula desenham-se apertadas pelas construções, escurecidas pelas sombras lançadas pelas estruturas construídas muito próximas entre si. Sujeiras e detritos entopem as vielas, às vezes derramando pra fora nas ruas principais – isto é, ruas largas o suficiente para acomodar um cavalo.

Pessoas: Humanos, halflings e draconatos apresentam as maiores populações em Pústula, embora seja possível encontrar uma variedade de raças aqui. Como mencionado, a maioria são aventureiros, ladrões, e viajantes, representando a mais diversa população da cidade.



Visões: Forasteiros e moradores, de maneira semelhante, poderiam ver uma dupla de assassinos humanos batendo num meio orc com suas maças em uma viela, um homem escassamente vestido gritando para um transeunte, um mágico de rua realizando truques, um velho alquimista vendendo bugingangas, pregadores de ruas profetizando o fim do mundo, tendas e barracas, peças de roupas largadas pelas ruas, e bandos de aventureiros procurando por problemas.

Cheiros: Todos os tipos de odores emanam de Pústula, incluindo desde cheiros de culinária exótica ao esperado fedor de um distrito lotado. Fumaça de lenha paira sobre as ruas, misturando-se com outros odores ainda mais sinistros.

Sons: Gritos de mercadores oferecendo suas mercadorias ao meio de risos, gritos, o murmúrio de multidões, o ruídos das cozinhas, gritos de “ladrão”, o apito de um guarda em perseguição, os sons de cachorros latindo, o miar de gatos, e os grunhidos de dragonetes cabeça fina.

SEPULCRÁRIO

“Não há muito o quê fazer no Cemitério a não ser adoeecer.”

Ocupando o canto sudeste de Overlook, Sepulcrário tem todo o tipo de negócios desagradáveis e arriscados

incluindo tudo dos matadouros da cidade, entregadores, curtidores, tintureiros e até os cemitérios da cidade.

Construções: Como um canto industrial da cidade, a maioria das edificações são planas e funcionais, e são construídas para servir a trabalho e coisas do tipo.

Ruas: As ruas de Sepulcrário são largas e bem cuidadas para que carroças possam facilmente perambular pelo distrito.

Pessoas: Humanos são o maior grupo aqui e a maioria estão sujos, carentes de sofisticação, e

acostumados com os fortes odores emergindo das partes mais tóxicas do distrito.

Visões: Visões comuns incluem carroças carregadas com carcaças de animais, trabalhadores marchando para seus trabalhos, fumaças acres e canos gotejando fluídos tóxicos nos canais. O Sepulcrário é tão desagradável de se olhar como de se cheirar.

Cheiros: Uma mortalha de fumaça fedendo a urina e enxofre cobre o Sepulcrário, fazendo do sol uma pálida sombra marrom. Mesmo nos locais onde é feito o

melhor para se manter as ruas livres de lixo, os materiais e produtos das indústrias criam cheiros pouco melhores que a morte.

Sons: Podem-se ouvir os rangidos das carroças, o gotejamento de líquidos, o estalo do fogo, os gritos de animais no matadouro, e os grunhidos do trabalho duro.

CIDADE ÉLFICA

“Não sei porque eles ainda chamam-na de Cidade Élfica; não posso dizer que eu sempre vejo um elfo por lá”.

Cidade Élfica cobre o canto noroeste da cidade interna e toma seu nome do único elfo que vive por lá já há cerca de uns setenta anos. A comunidade consiste de empresários bem sucedidos, mercadores, banqueiros, advogados, médicos e outros membros das classes favorecidas de Overlook, e muita gente de outros lugares querem morar em uma casa pequena nos limites desta fina região.

Construções: Com belas construções de uma arquitetura incrível, pintadas de branco ou em cores pastéis, Cidade Élfica tem algumas das melhores casas e lojas na cidade. Mesmo as menores casas são suntuosas se comparadas com as mais bonitas construções de qualquer outro lugar da cidade, e todas são ornamentadas com jardins, áreas de grama verde, estátuas, e arranjos de flores exóticas e plantas semimóveis.

Ruas: Com exceção da extensa Estrada Anã que serpenteia pela Cidade Élfica, a maioria das ruas é larga o bastante para acomodar duas carruagens lado a lado. As vias são cobertas com uma pálida pedra branca e mantidas por uma legião de serviçais bem pagos. Mesmo as ruas laterais são limpas e iluminadas com tochas da chama eterna, instaladas dentro de lanternas de ferro para afugentar as sombras.

Pessoas: A despeito do nome, poucos, se alguns, elfos vivem na Cidade Élfica, embora vários eladrins estejam coligados com o embaixador que tem residência aqui. Ao invés disto, ricos humanos e anões comandam

Overlook

Esta cidade de pedras encontra-se na lateral das Montanhas Morada do Rochedo. Construída como um abrigo para os anões recém liberados dos antigos mestres gigantes, Overlook tem, desde então, superado suas raízes nobres e se tornado um abrigo para pessoas de todo o Vale Elsir e além.

População: 12.250; outras cerca de 5.000 pessoas vivem em pequenos assentamentos encravados nos declives mais baixos. As pessoas de Overlook são na sua maioria anões, humanos e halflings, embora bolsões de comunidades draconatos, tieflings, eladrins e élficas fiquem isoladas em sua própria vizinhança étnica. A importância de Overlook como um centro de comércio resulta em um grande número de viajantes de terras longínquas e toda variedade de raças, culturas, e credos, emprestam à cidade sua atmosfera cosmopolita.

Governo: O Conselho Ancião, um grupo de cinco anões homens e mulheres, governam Overlook. Cada um é eleito para administrar e servir por um mandato de 10 anos. Os anões vêem o mandato como um fardo, e ninguém se entusiasma com o cargo, preferindo conceder o poder a outra pessoa. Liderando o Conselho encontra-se o Grane Ancião, Morgoff Stonefirst, um envelhecido anão que está pronto para se aposentar.

Um representante de cada um dos oito distritos de Overlook assiste o Conselho, servindo como

conselheiro e também para expor as queixas dos seus distritos eleitorais. Embora estes indivíduos tenham o poder de influenciar, eles não têm autoridade real na cidade, entretanto muitos são ricos e poderosos por meios diferentes dos cargos que ocupam.

Defesas: Overlook mantém de prontidão uma guarnição de 150 combatentes armados e prontos para lidar com qualquer ameaça. Em tempos de dificuldades (como agora), Overlook pode reunir outros 500 combatentes da milícia local, e outros 100 dos assentamentos externos. Em Fortaleza Bordrin, outros 500 combatentes protegem a passagem da montanha de dentro das suas muralhas íngremes e torres que tocam o céu.

Distritos: Pústula, Sepulcrário, Cidade Élfica, Forjaria, Salão Principal, Nove Sinos, Martelo de Pedra, Centro Comercial, Favela (extra oficial).

Estalagens: Descanso de Belden; Pensão; Lençóis Limpos; Casa do Sono; Coração da Montanha; Polliver's; A Colher Virada; e várias outras.

Tavernas: Bebidas Soberbas; Cervejaria de Dergan XXX; Loira de Michael; Imp em Conserva; Porco e Tina; Caneca Salgada; e várias outras.

Suprimentos: Empório Sobrevivência do Explorador; Consórcio Elsir; Merty's; Tesouros Morada do Rochedo.

Templos: Laço Divino (vários); Santuário de Erathis; Bigorna de Pedra (Moradin).

estejam coligados com o embaixador que tem residência aqui. Ao invés disto, ricos humanos e anões comandam esta seção da cidade, embora seja possível encontrar vários draconatos, alguns tieflings, e alguns poucos e despreocupados halflings.

Visões: Observadores podem ver carruagens negras puxadas por vários cavalos, patrulhas de guardas uniformizados e fontes pulverizando água no ar, assim como serviçais pintando casas, limpando ruas, e evitando atenção.

Cheiros: É possível sentir o cheiro da culinária de ótima qualidade, grama fresca cortada, o perfume de flores resplandecentes, incenso, e outros aromas passageiros.

Sons: Notas tocadas numa harpa, o canto de uma jovem mulher apaixonada (ou um jovem), um ativo nobre gritando com um serviçal, o relincho de cavalos e o tinar do ouro são sons comuns.

FORJARIA

“Permita-me dizer a você sobre este lugar que eu conheço. Se você está procurando por armaduras, eu não posso imaginar um lugar melhor para se visitar”.

A Forjaria, ou apenas Forja, é um distrito de classe média onde se encontram pelo menos artesãos de sucesso, comerciantes, e outros homens e mulheres que trabalham duro e são bem sucedidos em suas profissões. Mais do que a metade das construções aqui lojas são conjugadas com apartamentos logo em cima. Armazéns, lojas, estúbulos e outras atividades industriais completam o resto. A Forjaria encontra-se no meio da cidade, ao sul do Centro Comercial.

Construções: Pequenas lojas com apartamentos em cima alinham as ruas, pontuadas ocasionalmente com tavernas, santuários a Moradin ou Erathis, e armazéns bem grandes.

Ruas: Ruas largas o suficiente para acomodar bois e carroças, que perambulam através deste distrito, enquanto vielas estreitas desaparecem no emaranhado de construções. Pedras arredondadas e lisas cobrem o

chão e a maioria garante um transporte suave pela Forja.

Pessoas: Anões e humanos vivem lado a lado na Forjaria, mas também podem ser encontradas pequenas populações de meio elfos, gnomos, e algumas outras comunidades. Durante o dia, os assuntos comerciais trazem pessoas de toda a cidade para negociar.

Visões: Ferreiros dão duro no trabalho de suas forjas, tecelões conversam enquanto labutam, pintores, alfaiates, e uma grande variedade de outras lojas e comércio, todos produzindo mercadorias para os cidadãos de Overlook e além.

Cheiro: O ar é impregnado com cheiros doces, fumaça, e indústria. Vendedores ambulantes oferecem tortas de carne, salsichas, e outras comidas carregadas

carregadas pelos trabalhadores e visitantes, emprestando aos transeuntes (ou aos não tão transeuntes assim) sua parte do aroma a atmosfera. Embora seja uma parte movimentada de Overlook, a Forjaria é surpreendentemente limpa.

Sons: Sons frequentes são os martelos nas bigornas, uma maldição impetuosa, o zumbir de conversações, o rangido de carroças, bois deixando seus rastros, e o som das passadas dos transeuntes.

SALÃO PRINCIPAL

“O coração e a alma de Overlook, filho, o Salão Principal é onde proponentes e agitadores tomam todas as decisões”.



Salão Principal, ou Cidade Velha é onde os líderes da cidade se reúnem para governar Overlook. Alguns cidadãos ainda vivem em Salão Principal, uma vez que cada pedaço de espaço disponível é entregue para os vários ministros que formam o governo. Deste modo, fora algumas pessoas extremamente ricas, a maioria afunilam-se para fora do Salão Principal ao fim do dia para ir para casa na Cidade Élfica, Martelo de Pedra ou qualquer outro lugar.

Construções: Salão Principal consiste de uma floresta de edificações volumosas firmemente arranjadas dentro de seus muros. Torres erguem-se das estruturas da fortaleza, escalando muito acima dos muros e lançam um olhar para toda a cidade e terras em volta. A maioria das cerca de uma dúzia de construções residenciais são ministérios que vêm a manter a cidade operando. Exemplos incluem o Ministério do Comércio, o Ministério dos Negócios Estrangeiros, o Ministério da Guerra, e assim por diante. Cada um opera a partir de uma construção de mármore ou tijolos com impressionantes estátuas de anões combatentes nas suas frentes, artesões, e figuras históricas, enquanto os muros propriamente ditos sustentam intrincadas esculturas de baixo relevo dos momentos chaves da história da cidade.

O limite externo do Salão Principal abraça os negócios e algumas casas daqueles que azeitam as engrenagens políticas. Restaurantes, pousadas, e algumas lojas fornecem amparo para a elite da cidade, mas eles fecham ao cair da noite.

Ruas: Sofrendo com a grande quantidade de construções em um espaço confinado, as vias do Salão Principal são efetivamente perigosas. Apertadas e restritas enquanto serpenteiam através do coração de Overlook, elas contêm numerosas alcovas sombrias, ruas sem saídas, e limitam o alcance da visão na medida em que elas giram e dobram. Embora Salão Principal não tenha problemas com ladrões, ela sofre com assassinos contratados. Os anões negociam honradamente com um e outro, mas o mesmo não pode ser dito de todos os

representantes da cidade; e humanos rivais, tieflings, e outros podem recorrer ao assassinato para eliminar um político inflexível. Assim sendo, a maioria dos oficiais mais graduados rodeiam a si próprios com guardas, que os acompanham aonde quer que vão pelo Salão Principal e a qualquer hora.

Pessoas: O Conselho Ancião deve ser todo composto de anões, mas o resto do governo da cidade é tão diverso quanto a cidade. Burocratas, funcionários, mensageiros e liteiras que carregam representantes de todos os outros distritos fazem do Salão Principal seu caminho durante o dia, e às vezes à noite.

Visões: Construções, construções, e mais construções povoam o distrito, suas fachadas esculpidas contam histórias antigas de heróis anões, o fim da Era das Correntes, e outros eventos históricos que ajudaram a moldar esta região. Podem ser vistos trabalhadores lavando uma cena de assassinato, enquanto os vendedores ambulantes vendem de tudo, de amuletos que prometem trazer boa sorte nas cortes, a comerciantes de comidas, e advogados esfarrapados de ruas procurando por clientes.

Cheiros: O abarrotamento e o mal estar de várias pessoas concedem ao Salão Principal um aroma desagradável a despeito do fato de que o Conselho não economiza para manter esta parte da cidade limpa. Pairando acima das ruas há uma mistura de lixo, comida e suor, mas comparado com outras seções de Overlook, Salão Principal é tolerável.

Sons: Ao longo do dia, um som fixo de várias pessoas conversando simultaneamente, pontuado com o badalar dos sinos, os gritos raivosos dos guardas que escoltam suas valiosas cargas através da pressão da multidão, vozes mais altas em protesto a alguma nova lei, e uma variedade de outros ruídos, fazem do Salão Principal um lugar barulhento. À noite, entretanto, ele torna-se mortalmente quieto.

NOVE SINOS

“Nove Sinos, Nove Infernos, tudo igual para mim”.

O distrito de Nove Sinos tem esse nome por causa dos nove templos encontrados no coração do distrito. Desde que esses templos atendem aos doentes e os pobres, este distrito atrai os famintos, os doentes, e os miseráveis a suas ruas. Antes que as paredes fossem levantadas aqui, Nove Sinos foi um lugar de grande riqueza – uma comunidade favorecida por aqueles cidadãos ricos que quiseram escapar do clamor da cidade. Entretanto, depois que foi anexada a Pústula e Sepulcrário, as propriedades foram abandonadas e o povo fugiu para Martelo de Pedra ou para Cidade Élfica para escapar da enxurrada de pessoas pobres que encheram o lugar. Agora, Nove Sinos é a pior parte da cidade e é sempre uma fonte de embaraço para a elite de cidade.

Construções: Com propriedades apodrecendo, vinhedos velhos agora invadidos por barracas e cabanas de madeira, cortiços, e favelas, Nove Sinos se deteriora mesmo quando o resto da cidade cresce forte. Os negócios, tais como são, abastecem interesses escusos, incluindo salões oníricos, tavernas sinistras, rinhas de luta, e bordéis repletos de doenças. Reunidos em um dos cantos deste distrito estão nove grandes templos, levantados há muito tempo, mas revestidos, por todos os lados, pela pobreza, pelo desespero, e por pessoas dos piores tipos imagináveis. Chamado Laço Divino, alguns destes templos foram abandonados, enquanto o resto mantinha um pequeno grupo de funcionário, dedicados soldados que combatem a miséria que molesta este distrito.

Ruas: Como se pode esperar, a ruas de Nove Sinos são pistas enlameadas e vielas estreitas, toda sujas e cheias de vermes nas fachadas das construções em deterioração. Mais perto aos templos, as estradas enlameadas ganham pedras arredondas para pavimentação, tipicamente limpa e livre dos destroços.

Pessoas: Nove Sinos é o fundo do poço, assim por dizer, e dá boas-vindas a qualquer um que não tem

nenhum lugar a mais para ir. Humanos, anões, tieflings, halflings, gnomos, e até alguns meio orcs arriscam uma vida neste atoleiro desprezível. O desespero é forte aqui e conduz muitas pessoas a cometer atos indescritíveis para sobreviver. Drogas, prostituição, e mesmo a escravidão, todas podem ser encontradas aqui.

Visões: Um cão morto apodrecendo nas ruas, um enxame dos ratos que encurralam um gnomo magrelo em uma viela escura, uma velha pernetta medonha que desnutrida procura sobras de comidas nos lixos, uma gangue de crianças armadas com facas afiadas e olhos famintos, e um padre com vestes longas que balança um incensório para espantar os espíritos, podem ser todos encontrados em Nove Sinos.

Cheiros: Um fedor fecal perdura no ar, misturado com os odores igualmente nauseantes de vomito, da podridão, e lixo. As pessoas aqui são sujas e seus cheiros se misturam com o ar contaminado para criar uma sinfonia de odores nocivos. Mais próximo aos templos, o ar fica um pouco mais tolerável graças ao incenso e ao respeito moderado que as pessoas mostram aos homens e as mulheres do clero.

Sons: Dentro desta área, se pode ouvir um riso louco que ecoa de uma viela escura, o choro de mulher, a lamúria de uma criança, o som de moscas devorando uma carcaça abandonada, os borrifos de gases, e o sussurro de uma ameaça.

MARTELO DE PEDRA

“Há um tipo diferente do fedor em Martelo de Pedra... que é o fedor da arrogância”.

Martelo de Pedra ocupa a metade sudeste do centro da cidade, e envolve o Salão Principal até a Estrada Anã. Como Cidade Élfica, Martelo de Pedra é a casa dos cidadãos ricos de Overlook, especificamente os anões. Este distrito é mais limpo, mais seguro, e mais exclusivo do que as outras partes da cidade, grande parte do ressentimento existente nas pessoas de pouco recurso e status é voltado para a população de Martelo de Pedra.

Construções: Martelo de Pedra é o mais anão dos distritos, e suas construções são grandes, largas, e magníficas para se observar. Torres que se impõem, rivalizando com os níveis inferiores encontrados no Salão Principal em termos de altura e de grandiosidade. Uma vez que o espaço é valioso, os anões aqui construíram para cima. O mais ricos cidadãos vivem nas coberturas, enquanto os empregados, anões de família humilde, e todos aqueles que suportam os suntuosos estilos de vida da elite residem na 'Ecuridão – nas entranhas de Martelo de Pedra.

Ruas: As torres se apresentam enormes, pontes resistentes de pedra, cada uma encaixada em trilhos superiores para impedir acidentes e equipada com tochas da chama eterna para a segurança. Na 'Ecuridão, as estradas são apertadas e torcidas, rodeando em torno das bases das torres, e mergulhado na escuridão quase perpétua.

Pessoas: Martelo de Pedra é exclusivamente um distrito anão e aos não anões não é permitido viver aqui. Outras raças trabalham freqüentemente na 'Ecuridão, mas mesmo eles devem manter suas residências fora do distrito. As pessoas aqui são ricas e poderosas, e representam o melhor que a cidade tem que oferecer.

Visões: Um grupo de padres anões dando bênçãos em uma ponte recentemente terminada, uma liteira conduzida por uma dúzia de humanos carrega uma senhora anã a um luxuoso mercado da alta sociedade, um pomposo aristocrata anão encerrando objetos adquiridos no Centro Comercial, e guardas mal-encarados armados com alabardas bloqueando o acesso ao interior de uma torre impressionante.

Cheiros: Nenhum; o ar está limpo, embora uma brisa pôde empurrar os odores fétidos do resto da cidade, mas tais ocasiões são raras e breves. Na 'Ecuridão, poeira, suor, e fumaça de lenha encham o ar, modificado com um fraco cheiro químico.

Sons: Intenso, uma risada ressonante, a voz grave de um nobre anão, o grunhido de um escravo que carrega o peso de sua carga, o silvo de um dragonete cabeça fina, e os sons da boa vida permeiam o distrito.

CENTRO COMERCIAL

“Tenha cuidado no Centro Comercial, filho. Você pode ir lá com a bolsa cheia e sair com nada mais que um pote de feijões”.

Centro Comercial tem um cadinho de todas as raças, culturas, e trabalhos. De várias maneiras, Centro Comercial parece com Pústula, mas foi fundada há muito mais tempo e tem uma mistura de riqueza fabulosa e de pobreza chocante. Centro Comercial, como se pode esperar, é um distrito comercial e de varejo, aonde mercadores, comerciantes, e exploradores vêm fazer negócios. A maioria pessoas de meio inclinadas aos negócios tem casas aqui e recolhem-se em casas de café, em bares elegantes, e em casas de banho para fazer negócios. Em grande contraste ao comércio tumultuado, Centro Comercial é também a casa de uma poderosa guilda de ladrões nomeada Os Perdidos. Uma organização clandestina, eles têm acordos com quase todas as empresas principais daqui, oferecendo proteção (ou de preferência isenção) dos roubos e a promessa de deixar seus clientes em paz.

Construções: Centro Comercial é uma mistura de construções de pedra (muita arquitetura anã), estruturas de madeira, armazéns, lojas, pensões, tavernas e qualquer coisa que uma pessoa possa querer em uma cidade deste tamanho.

Ruas: Centro Comercial tem cada canto tão abarrotado quanto a Pústula e até mais, supostamente por seus vendedores e ambulantes aglomerando nas ruas. Trazer mercadorias ao Centro Comercial é uma tarefa cansativa e normalmente exige carregadores ao invés de carroças para o transporte de coisas de qualquer tamanho. As ruas são pavimentadas, mas os

becos e calçadas podem estar enlameados ou cobertos de entulho.

Pessoas: Centro Comercial é lar para um número perturbador de pessoas, de elfos e eladrins a desajeitados meio orcs e goliaths. Humanos e gnomos se acotovelam nas tavernas, enquanto anões de pouco caráter se envolvem em negócios escusos com tieflings sinistros.

Visões: Mercadores se alinham nas ruas, vendendo uma variedade de bens que vão de itens mágicos, ingredientes para rituais e raridades a bens comuns como potes, panelas, talheres e bens comerciais, entre outros. Homens e mulheres suspeitos caminham nas ruas, olhos em constante movimento procurando novos alvos, enquanto vigaristas e charlatões vendem drogas milagrosas ou usam trapagens para arrancar moedas de seus consumidores. Pivetes andam pelos becos, levando visitantes por partes seguras de Centro Comercial, enquanto halflings disfarçados guiam outros visitantes a esquinas mais sórdidas, onde os viajantes podem se defrontar com agressores ou ladrões ao invés de seus destinos.

Cheiros: Uma mistura fraca de carne cozida, cerveja e temperos se misturam com excremento, suor e estranhos odores de substâncias ilegais, cobrindo o distrito com uma neblina perpétua.

Sons: Pode-se ouvir a gargalhada de uma mulher, o rugir de um draconato, uma discussão, um grito de “ladrão!”, crianças brincando, o latido de um cachorro, a voz exaltada de um mercador persistente e os convites sussurrados nos cômodos do sobrado sobre as ruas estreitas.

FAVELA

“Você acha que Nove Sinos é ruim? Passe uma noite na Favela”.

Não um distrito de verdade, a Favela se apegua ao dorso da cidade como uma ferida inflamada. A Favela é um labirinto podre de barracos, cabanas e construções de

madeira podre e é o lar de pessoas mais pobres e desesperadas que não têm nenhum outro lugar para ir. A maioria das pessoas da Favela são refugiados de outras terras, vítimas de tragédias e incidentes, ou exilados que se mantêm no anonimato para então poderem cuidar de seus perigosos negócios sem chamar atenção. Portanto, as pessoas da Favela são mendigos, fazendeiros desempregados, aventureiros mutilados, mortos vivos, necromânticos, cultistas, e o pior, todos se encontrando por acaso em um dos lugares mais desesperadores da região.

Construções: Tendões e barracos criam a maioria dos “prédios” da Favela, embora algumas estruturas de madeira ergam-se no meio da bagunça como ilhas em um mar de miséria.

Ruas: Um pouco melhor que caminhos enlameados passando por pilhas de entulho e lixo, ninguém sabe se a lama é realmente lama...

Pessoas: Pessoas de todas as raças vindas de todas as terras vivem aqui, embora humanos pareçam ser mais numerosos. Muitos têm histórias de falta de sorte, mas alguns vivem aqui por escolha – pela caça fácil ou para fugir da atenção.

Visões: Pode-se ver uma criança imunda chorando no meio da rua, um bando de galinhas fugindo de um gato faminto, um cultista de vestimenta marrom com um crânio de rato amarrado em uma tira de couro em volta de seu pescoço, um santuário dedicado a um deus sinistro e um cadáver inchado apodrecendo no sol.

Cheiros: Imundície, imundície e mais imundície – o fedor da Favela é estonteante.

Sons: Nesta área, se pode ouvir gargalhadas e choros, gemidos e suspiros, ruído de pés na lama, um urro de dor, um grunhido curto de um animal abatido e um cachorro uivando em dor.

LOCAIS IMPORTANTES

Os distritos são descritos de forma abrangente para que você possa preenchê-los com lojas, templos e estalagens

conforme a necessidade, mas algumas localidades precisam ser mencionadas. Cada entrada corresponde a uma localização mostrada no mapa de Overlook.

1. ESTRADA ANÃ

A velha Estrada Anã emerge do Vale Elsir e escala os declives das Montanhas Morada do Rochedo, indo até Overlook, subindo até a Fortaleza Bordrin e descendo para o outro lado das terras estéreis. A velha estrada é mais antiga que Overlook, tendo sido pavimentada durante a Era das Correntes pelos escravos anões para seus mestres gigantes. Depois que os anões se rebelaram, a Estrada Anã serviu como primeira rota de comércio para o velho reino anão que se seguiu, mas no último século, goblins, bandidos e afins tornaram a viagem pela estrada perigosa. Mesmo assim, sendo a mais próxima de Overlook, a estrada é de certa forma segura e habitantes da redondeza ainda fazem uso dela.

2. O FORTE CINZENTO DE RUFUS CRUMLEY

O assim chamado “forte cinzento” é uma torre inclinada de pedras pretas e cinzas que tem a duvidosa distinção de ser a estrutura mais alta na Favela. Considerada tão velha como a cidade, a torre já teve muitos donos ao longo de séculos, mas é atualmente o lar de Rufus Crumley.

Um amador em necromancia e nas artes negras, Crumley é uma figura loucamente impopular na Favela, mas poderoso o suficiente para que ninguém ouse delatá-lo às autoridades. Na maior parte do tempo, Crumley mantém-se trabalhando em seu laboratório para dominar os segredos da magia maligna e de não-vida. Rumores dizem que horrores mortos vivos guardam a torre, para que nem mesmo os ladrões do “distrito” não ousem tentar arrombamentos. É bem sabido que Crumley paga bem por cadáveres e...

Rufus Crumley Controlador Elite de Nível 9	
Humanóide médio natural, humano 800 XP	
Iniciativa +7 Sentidos Percepção +8	
PV 188; Sangrando 94	
CA 25; Fortitude 20, Reflexos 24, Vontade 22	
Teste de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 1	
Ⓢ Adaga (padrão; sem limite) Veneno, Arma	
+13 vs. CA; Dano 1d4 + 3 e dano contínuo de veneno 5 (resistência anula)	
Ⓢ Raio Pútrido (padrão; sem limite) Necrótico	
Alcance 10; +13 vs. Fortitude; Dano necrótico 1d6 + 6 e o alvo fica lento até o final do próximo turno de Rufus	
✱ Um Vento de Sepultura (padrão; recarga Ⓢ Ⓢ)	
Necrótico	
Explosão de área 2 alcance 10; +14 vs. Fortitude; Dano necrótico 2d8 + 6. Uma nuvem rodopiante de almas surge na área e permanece até o final do próximo turno de Rufus. Ela fornece cobertura, e qualquer criatura que comece seu turno na área sofre 6 de dano necrótico.	
Invisibilidade (padrão; sustentar: padrão; encontro)	
Ilusão	
Rufus pode se tornar invisível até o final de seu próximo turno.	
Tendência Maligna Idiomas Comum, Infernal, Supernal	
Perícias Arcanismo +16, Religião +13	
For 11 (+4)	Des 16 (+7) Sab 19(+8)
Con 14 (+6)	Int 22 (+10) Car 14 (+6)
Equipamento mantos remendados, adaga, cajado	

é instruído em alguns rituais úteis para remover angústias, e, se for acreditado, impedir a morte.

Dica do Mestre: Embora Rufus lide com magia negra, ele não pode oferecer muita ameaça a Overlook uma vez que seu trabalho é meramente teórico. Se os PJs precisarem de cura discreta para uma doença ou morte, Rufus o fará sem questionar fazendo dele um aliado útil, mas suspeito.

3. LENÇÓIS LIMPOS

Um prédio decadente e deteriorado tombando sobre a velha Estrada Anã, esta estalagem não tem lençóis limpos desde que abriu a primeira vez há uma década. O que realmente oferece é abrigo e uma refeição suspeita. As acomodações de Lençóis Limpos incluem dois quartos privados, ou um beliche em um grande quarto

comum no sótão. O piso principal consiste em uma cozinha e área de jantar onde o cliente pode comprar uma refeição queimada ou mal cozida, cerveja morna e água turva por um preço razoável.

Dica do Mestre: Yerrin Dalovoy, um halfling com uma incômoda cicatriz na bochecha esquerda administra o local, depois de ganhá-lo em um jogo de Pôquer dos Três Dragões, alguns anos atrás. Ele usa a estalagem como fachada para o contrabando de drogas e venenos em Overlook, fornecendo a seus contatos nos Perdidos mercadorias úteis a seus interesses criminosos.

4. CORAÇÃO DA MONTANHA

Bem no interior dos portões leste e de frente à velha Estrada Anã está uma estalagem de três andares chamada o Coração da Montanha. Famosa por suas limpas e boas acomodações, refeições de qualidade e funcionários agradáveis o Coração é uma das paradas mais populares em Overlook. A matrona anã Reggen gerencia o lugar como um relógio e sua persistência e dedicação valem o preço. Infelizmente os Perdidos vem colocando muita pressão sobre ela exigindo pagamento em troca de proteção. Até agora, ela tem resistido e pago o preço pelo vandalismo e ameaças perversas que ela tem suportado. Ela pagaria bem se alguém pudesse sumir com esses capangas.

5. PORCO E TINA

Um dos mais famosos antros de Pústula, o Porco e Tina é uma taverna de um andar espremida entre dois alojamentos de prostíbulos. A maior parte da taverna consiste do salão de cerveja onde baías encostadas nas paredes e fileiras de mesas e bancos preenchem a área aberta. Um bar de madeira repleto de nomes e maldições cravados em sua superfície corre ao longo da parede de fundo, onde uma dúzia de barris guarda uma variedade de cervejas.

Aventureiros e mercenários passam muito tempo no Porco e Tina porque é um lugar para encontrar trabalho e saber das novidades. Mercantes, magos e tipos suspeitos entram e saem pelas portas vai e vem dia e noite, então não se precisa esperar muito tempo para que alguém apareça com uma oferta de emprego. Kyle Rester cultiva esta atmosfera desde que foi um aventureiro na sua juventude. Seus brilhantes cabelos vermelhos se tornaram grisalhos e seu rosto sardento está enrugado com a idade, mas ele é competente e sabe de seu talento com a espada.

6. EMPÓRIO SOBREVIVÊNCIA DO EXPLORADOR

Um estabelecimento estreito, mas comprido, o Empório Sobrevivência do Explorador é uma loja geral especializada em mercadorias comuns como cordas, mochilas, tendas e colchonetes – todos disponíveis a um preço razoável. A loja não oferece armas nem armaduras, mas se o cliente flertar o suficiente com Myra Edgerton, uma meio elfa de tamanho imenso, ele pode ganhar acesso à loja de itens maravilhoso que ela têm colecionado ao longo dos anos.

Dica do Mestre: Myra é na verdade uma assassina doppelganger (*Manual do Monstro*, pág. 71) e usa seu disfarce para evitar suspeitas sobre suas aventuras noturnas. Ela é cautelosa por esconder sua verdadeira natureza e ela age como uma facilitadora para aqueles que precisem de uma lâmina discreta, alegando que ela conhece as pessoas, quando de fato, ela é a “pessoas”.

7. TUMBAS

Aventureiros não têm muitas razões para explorar o Sepulcrário a menos que precisem de couro, tinta ou de um serviço funerário. Na verdade, o que mais leva as pessoas ao Sepulcrário são as Tumbas, o cemitério mais antigo de Overlook. Tão grande acima quanto embaixo da terra, Tumbas contém covas de cidadãos enterrados datando da fundação da cidade. A cidade por fim engoliu isso quando foi anexada ao Sepulcrário cem

anos atrás. Por melhor que os zeladores mantenham as Tumbas, o cemitério é um lugar agourento e repugnante, apoiado pelo enorme templo da Rainha de Rapina que se rasteja no coração de um labirinto de lápides, criptas e catacumbas.

Dica do Mestre: Embora sem aviso, Tumbas perde uma dúzia de cadáveres todo ano. Ninguém sabe para onde vão ou se há ladrões nisso, mas os serventes – que deixam a desejar em sua vigilância – vêem as perdas como aceitáveis.

8. CERVEJARIA DE DERGAN XXX

A Cervejaria de Dergan XXX é a casa de Cerveja Escura de Dergan XXX, uma cerveja preta encorpada fermentada usando uma receita passada por uma dúzia de gerações de anões cervejeiros. O atual cervejeiro é um anão de nome Forsworth Clangman e tem orgulho em continuar a tradição da família. A Cervejaria é amada por trabalhadores de toda Forjaria, e trabalhadores de folga vêm todo dia gastar suas economias no conforto desta taverna e cervejaria.

9. TESOUROS MORADA DO ROCHEDO

Mikal Rensfield administra Tesouros Morada do Rochedo, uma loja modesta especializada em venda de mercadorias produzidas dentro e fora de Overlook. Rensfield, um mercador humano empreendedor, solicita materiais perfeitos de artesões na cidade e de vilas adjacentes e se vira contra eles pelo lucro em Forjaria. Seu comércio é uma mistura eclética de equipamentos mundanos, armas, armaduras e um apanhado de itens mágicos que ele pegou de um roubo a aventureiros locais. Tesouros, como é freqüentemente chamada, é um negócio ativo na cidade e aventureiros com gosto apurado, comprem exclusivamente aqui.

10. DESCANSO DE BELDEN

Um adorável casal de idosos gerenciam o Descanso de Belden. Rory Teng, humano, e sua esposa Ruth, meio elfa, têm administrado a estalagem desde sua construção e ela tem fama por seus quartos confortáveis, excelente comida e funcionários corteses. Os preços são razoáveis e os donos buscam novos meios de surpreender e agradar seus convidados durante sua estada. A estalagem consiste de um saguão e um restaurante no piso principal com dois andares superiores dedicados aos quartos privativos. Eles são conhecidos por seu pato prensado.

Dica do Mestre: Rory e sua esposa são cultistas secretos de Asmodeus e o casal mantém um santuário para o deus negro em um quarto secreto anexado ao seu porão. Nos dias sagrados (ou melhor, profanos), eles e seus companheiros se reúnem sob a estalagem para realizar sacrifícios de sangue a seu mestre. Eles escondem suas atividades muito bem, mas o fato de que tieflings ficam aqui de graça é uma grande pista de onde sua lealdade realmente está.

11. A CANECA SALGADA

Esta taverna abriga-se entre um penhasco íngreme que vai através do Centro Comercial e o muro central, dessa forma, o sol brilha sobre a edificação apenas ao meio-dia. O restante do dia, sombras cobrem o local, oferecendo uma atmosfera adequada para um refúgio a ladrões e a escória. Fundada há 12 anos por um ex-pirata chamado Kyne, a Caneca Salgada atrai automaticamente o pior tipo de clientela – prostitutas, capangas, assassinos, ladrões e, claro, aventureiros. Brigas explodem aqui o tempo todo e assassinatos são tão comuns que quando uma apunhalada ocorre, o atendente do bar – um animalesco hobgoblin chamado Krunk – recolhe o corpo e o vende para o fornecedor na manhã seguinte.

Perigos à parte, a Caneca Salgada é um bom lugar para ouvir rumores e acontecimentos da cidade. Pessoas

que assombram suas baías são bem conectadas e possuem um dedo sobre o pulso da cidade.

12. MERTY'S

Esta loja pomposa fazia a velha Estrada Anã conforme ela atravessa o Centro Comercial e a Forjaria. O lugar é pintado em cores pastéis e tem grandes janelas de vidro na entrada que exibem aventureiros batalhando com monstros de papel machê. Merty's vende uma variedade de equipamentos e dispositivos, todos por um preço 150% acima do normal. O que o lugar perde em bons negócios, ganha em sua variedade, fazendo desta loja uma excelente escolha para aventureiros que procuram por ingredientes raros, itens mágicos e outros dispositivos difíceis de se achar. Um halfling chamado Riley Swifttoe é o dono e mantém um gnomo artífice acessível para trazer bens personalizados.

13. SANTUÁRIO DE ERATHIS

No coração do Centro Comercial fica um pequeno santuário dedicado a Erathis. Pouco mais que um altar coberto, iluminado com nacos de incenso e pedaços de papéis contendo orações ofertadas por moradores em troca de boa sorte, e uma grande imagem da deusa olhando para o horizonte, pessoas vem aqui dia e noite. Uma velha senhora gentil chamada Haelyn atende o santuário e aceita díizimos de penitentes e aqueles buscando as bênçãos da divindade. Haelyn pode saber alguns rituais para remover angústias, mas ela não é realmente uma clériga.

14. BEBIDAS SOBERBAS

Um belo galo adorna o letreiro pendurado na entrada da Bebidas Soberbas. Mais um restaurante que uma taverna, Bebidas Soberbas oferece uma fina seleção de vinhos, cervejas e licores para acompanhar as refeições engenhosas preparadas pelo chefe Drebben. As bebidas destiladas entretêm a maioria da elite da cidade e um

não político pode esperar meses por uma reserva.

Ironicamente, um fantasma na adega assombra a Bebidas. Drebben vem evitando os clientes teimosos e indesejáveis colocando símbolos sagrados nos aposentos do fantasma, mas ele acha que essa solução é no máximo temporária. Ele contrataria alguém para eliminar o fantasma dali, mas teme que seria ruim para os negócios.

15. BIGORNA DE PEDRA

Inegavelmente uma das maiores construções de Overlook, Bigorna de Pedra é uma grande catedral dedicada a Moradin. A fundação da igreja se aprofunda no interior da terra onde copistas trabalham na transcrição de textos sagrados de Moradin, escrevendo livros sacros e compilando livros de rituais para o clericato. Alguns dizem que essas catacumbas cavernosas guardam muito mais que apenas legiões de escribas e que as relíquias antigas da Era das Correntes estão enterradas nas profundezas das catacumbas.

Acima, paredes de pedra montadas a partir de blocos de rochas maiores que muitas casas, erguem-se acima das pontes e edificações de Martelo de Pedra. Seus níveis superiores são surpreendentes com janelas de chumbo que brilham sob o sol, cada uma em um formato que lembram martelos. As portas para o salão de adoração são de 13 metros de altura e exigem seis anões para abrir ou fechar devido a seu peso.

A Bigorna de Pedra fica aberta a todos que prestam homenagem a Moradin, mas sua colocação na cidade bem como sua atmosfera indesejável resulta de que sua congregação seja formada praticamente apenas por anões. O atual sumo sacerdote é Durkik Forgeheart e ele tem servido a três décadas. Durkik, um anão, começou sua carreira como um serviçal devoto do seu deus, mas anos de corrupção, riqueza e status limaram seu idealismo, tornando-o ávido e oportunista, fazendo dele

pouco melhor que qualquer um dos burocratas asfixiando a vida da cidade.

16. CASA DO SONO

A Casa do Sono especializa-se em serviços exemplares e mantém longe convidados indesejáveis com seus preços exorbitantes. Uma grande torre de sete andares e é cravada com tantas janelas em arcos, fazendo a edificação parecer ser feita de vidro ao invés de pedras. A Casa oferece acomodações privativas apenas; cada suíte de quartos agradáveis incluem uma pequena cozinha, sala e quarto, bem como serviço de dois empregados que se encarregam de tudo o que os convidados precisam.

Kalaban Whisperwind, um eladrin exilado, é dono da Casa do Sono e adora seus convidados. Um homem culto e educado, sua vida é um dos serviços. Aqueles que podem pagar por um quarto aqui nunca ficarão desapontados.

17. A COLHER VIRADA

A Colher Virada é um fantástico restaurante na extremidade sul da Cidade Élfica. Fundada por um grupo de chefes halflings das terras ribeirinhas ao sul, eles oferecem um vasto cardápio e uma vertiginosa série de bebidas destiladas. O restaurante é confortável com cadeiras almofadadas e mesas baixas. Considerado um lugar romântico pela elite, a Colher Virada oferece muitas refeições de qualidade impecável.

18. CONSÓRCIO ELSIR

Quarenta anos atrás, um grupo de mercadores deixou de lado suas diferenças e combinaram seus negócios para fundar o Consórcio Elsir. Suas forças unificadas permitiram que expandissem seus mercados individualmente para toda a comunidade no Vale Elsir até a última década e eles surgiram como uma das forças

comerciais mais poderosas na região. Desde então, o Consórcio cresceu muito e com muito sucesso, o que é um fato não de perda para o povo do Centro Comercial e dos outros lugares para aqueles que começaram a ressentir a influência do Consórcio.

Overlook abriga os armazéns e instalações de produção do Consórcio na Cidade Élfica. À frente dessas edificações está uma pequena loja que oferece mercadorias, armas, armaduras e outros materiais (nenhum deles é mágico) a 10% de desconto abaixo dos preços listados no *Livro do Jogador*.

Dica do Mestre: O Consórcio é na verdade um poderoso conglomerado mercantil, mas seus interesses se estendem além de negociar bens mundanos por todo Vale Elsir. O Consórcio virou seus olhos ambiciosos para um prêmio maior: esperam expulsar o Conselho controlador e instalar um governo mais amigável para os interesses do Consórcio, preferencialmente consistindo de escolhas individuais e particulares dos mercadores. Um pequeno grupo acredita que trazer conflito fará bem a eles, uma vez que esperam que uma derrota desastrosa da Fortaleza Bordrin enfraquecerá a influência do Conselho e abrirá as portas para um golpe. Quando isso ocorrer, o Consórcio pretende invadir com seus soldados mercenários que estão escondidos por toda a cidade, aprisionar o governo e destruir os exércitos orcs eles mesmos.

19. POLLIVER'S

Polliver's é uma pequena estalagem e clube, usada por oficiais visitantes e oficiais locais a procura de encontros clandestinos. Um grande edifício, com quatro andares de altura, ela situa-se em uma torre próxima ao portão leste do Salão Principal. Grandes janelas de vidro cobrem todos os lados, com cortinas bordô por dentro que podem ser fechadas para garantir a privacidade, enquanto um par de grifos dourados permanece parado em ambos os lados das portas de bronze. A parte interior é tão grandiosa quanto a parte exterior, com um

teto alto, andares divididos em madeiras de valor inestimável, e uma legião de ajudantes que servem seus visitantes. Grandes quartos, com a magnitude daqueles encontrados na Casa do Sono ocupam os níveis superiores, enquanto um bar, restaurante, salas de jogos e salas de fumo ocupam o andar principal.

Oficiais e enviados usam a Polliver's para conduzir encontros privados, para fazer acordos secretos e, para traçar o curso do futuro de Overlook. Sendo assim, o título de sócio é obtido não apenas por circunstâncias de linhagem ou riquezas, mas também por indicação de um candidato. Tornar-se um membro do Polliver's é algo que muitos acham interessante em Overlook.

20. LOIRA DO MICHAEL

Em notável contraste ao Polliver's e a outros caros estabelecimentos no Grande Salão e Martelo de Pedra, a Loira do Michael é uma pobre taverna especializada em servir a classe trabalhadora, oferecendo preços honestos, boa bebida, e confortáveis acomodações tudo a um modesto custo. Poucos oficiais desonrariam seus nomes jantando aqui, mas aqueles procurando por informações na elite podem investigar os segredos de alguns empregados insatisfeitos afogando suas magoas no fundo de seus copos.

21. CAER OVERLOOK (GOVERNO)

Erguendo-se acima de todos os outros distritos e prédios na cidade está Caer Overlook, uma grande fortaleza de pedras retiradas das profundezas das muitas minas que os anões escavaram nos dias sombrios de sua escravidão. O castelo consiste em oito torres circulares distribuídas em forma de estrela circundando uma fortaleza central coberta com um teto em forma de abobada. Cercando todas as torres e à fortaleza está outro muro de pedra, mais alto que o muro que cerca o Salão Principal, atingindo 60 metros de altura.

Se o tamanho não for impressionante o suficiente, a arquitetura detalhada estabelece a fortaleza como uma das mais grandiosas do continente. Esculturas, entalhes, e baixos relevos adornam os muros, capturando momentos da história anã e descrevendo os rancores aos quais os anões ainda se agarram. Arabescos testemunham ameaças e promessas, votos de vingança contra orcs, gigantes, e qualquer um ou qualquer coisa que tenha cometido alguma injustiça contra esse povo.

No interior, o mesmo grau de arte aparece em todo prédio, desde as magníficas tapeçarias aos mosaicos de pedra cobrindo o piso, e estatuas dos corajosos Primogênitos que sacrificaram suas vidas para libertar o seu povo. Tudo isso, no interior e exterior, não é nada diante à brilhante majestade da Câmara do Conselho: Salão Principal. Essa magnífica sala mede 60 metros de diâmetro com um teto em cúpula. Uma plataforma eleva-se a 6 metros acima da câmara ecoante, onde se encontram os cinco tronos dos conselheiros. O piso dessa plataforma é polido como um espelho para refletir os afrescos da cúpula do teto. Neles é possível ver a versão de um artista à Ira de Moradin lutando contra os Primordiais, revelando a história do ideal do deus, a traição, a Era das Correntes, e culminando com a libertação dos anões.

Caer Overlook fornece quartos para os mais antigos representantes dos distritos, assim como pequenos apartamentos à suas famílias. Cada um é uma sala suntuosa com tetos altos e pisos em mármore. Lareiras grandes o suficiente para que um homem alto consiga ficar em pé enquanto as acende, aquecem o castelo inteiro através de um engenhoso mecanismo, enquanto tochas da chama eterna iluminam os salões e as câmaras com uma leve luz branca. Poucos, contudo, tem a chance de presenciar o esplendor desse lugar, já que os guardiões que protegem os conselheiros são também vigilantes em proteger os quartos privados e cofres internos.

22. MINISTÉRIO DE GUERRA

O Ministério de Guerra é composto por mais do que um único prédio, consistindo em seis construções alocadas do lado interno de um pátio murado. Três destas são quartéis para a guarnição que protege e patrulha a cidade. A quarta serve como arsenal e forjaria. O quinto prédio serve como alojamento dos oficiais, enquanto que a sexta contém os escritórios do Ministro de Guerra.

O Ministério de Guerra treina ambos soldados quanto sentinelas, e seus regimentos de treinamento são praticamente idênticos. O Ministério aceita a maioria dos candidatos desde que sejam idôneos e capazes, mas atribui aos recrutas à vigilância da cidade ou das guarnições militares. Alguns candidatos não importam o quão ávidos, são dispensados. No topo da lista encontram-se gnomos, qualquer goblinóide (reformados ou não), orcs (e seus parentescos), e qualquer outro indivíduo que careça de força, disciplina, ou senso de ética para servir.

Dica do Mestre: Rumores falam de um terceiro ramo do Ministério de Guerra, um grupo secreto de artífices que combinam indivíduos com talentos não tradicionais, como magos, bruxos, e outros. Se um grupo como esse existe, tanto o Conselho quanto o Ministério negam a sua existência.

23. PENSÃO DO CADRICK

Já que outros distritos fornecem alojamentos, qualquer um poderia se perguntar por que alugar um quarto em Nove Sinos. Existem poucos bons motivos, e aqueles que procuram um lugar para permanecer aqui, são demasiado pobres ou estão muito desesperados por um lugar desocupado, ou pior, desejam ou precisam manter-se incógnitos. Em qualquer caso, a Pensão do Cadrack dá boas vindas a qualquer um e a todos dentro

de suas paredes desgastadas, oferecendo preços baratíssimos que incluem até mesmo um pedaço de pão (“crocante”!) e uma jarra de água turva. Ninguém se sentiria com medo de ficar sozinho nos quartos, já que piolhos, moscas, e outros vermes infestam o colchão de palha abaixo de lençóis manchados. Nenhum detalhe é poupado neste interessante lugar, com papéis de paredes desprendendo-se, revelando faixas pretas, bolores, nuvens de moscas, e aranhas tão grandes, que ainda não foi criado um sapato grande suficiente capaz de matá-las.

Wendell o Beberrão ganhou a pensão e não faz idéia de quem Cadrick era, embora ele possa lhe contar se ficar sóbrio tempo suficiente para isso. Uma multidão de bajuladores e aproveitadores escondem-se nas sombras desta construção, fazendo sua residência aqui graças aos favores de Wendell ou de sua ingenuidade.

Dica do Mestre: As pessoas vadiando nos arredores da Pensão de Cadrick são um bando de canalhas e agitadores – anarquistas que querem ver o Conselho dissolvido e leis eliminadas, deixando a cidade voltar a um estado mais natural. Eles escondem bem suas intenções e seus propósitos, exceto por poucas pichações que são vistas ao redor da hospedaria com tanta profundidade quanto “Anões fedem! Orcs mandam!” e “Armen esteve aqui”. Claramente esse grupo é desorganizado e condenado ao fracasso, porém se um indivíduo pudesse unir-se a eles e dar-lhes algumas diretrizes, haveria o suficiente deles para que se tornassem perigosos.

24. LAÇO DIVINO

O Laço Divino é o nome dado aos nove templos que preenchem o canto noroeste do distrito de Nove Sinos. Cada templo é uma grande casa de adoração designada a honrar os deuses, mas é perturbada pela imundice e sujeira que tomam conta deste distrito. Há anos, os sacerdotes trabalharam para limpar seus arredores, mas freqüentes fracassos aos poucos foram desgastando sua determinação, levando alguns dos templos a fecharem suas portas (especificamente Ioun, Moradin e Pelor).

O resto – Avandra, Bahamut, Erathis, Kord, a Rainha de Rapina, e, estranhamente, Zehir – permanecem, porém com poucos clérigos, e congregações muito pequenas.

25. IMP EM CONSERVA

O Imp em Conserva é uma infame taverna situada no interior de Nove Sinos. Tendo seu nome baseado no grande frasco contendo um imp morto suspenso em um fluido turvo, acomodado orgulhosamente sobre o velho balcão de madeira, o Imp em Conserva não é um lugar para os fracos. Enfiado em uma rua lateral a poucos quarteirões dos portões ocidentais, o Imp em Conserva encontra-se no fim de um beco imundo, cheio de poças de água atirada das janelas dos cortiços de todos os lados. O buraco predileto de mendigos, contadores de histórias, vagabundos, loucos e desempregados que o freqüentam para embriagarem-se, o Imp em Conserva fornece vinho aguado e um fluido amarelo amargo que se passa por cerveja. Brigas são comuns, e no porão, os fregueses do Imp podem assistir a kobolds disputarem lutas mortais.

ENCONTROS URBANOS

Entre expedições, os personagens podem bater em retirada para Overlook para descansar e recuperarem-se, para adquirir rituais e equipamentos, ou para obter informações adicionais. Enquanto na cidade você pode usar qualquer um dos encontros seguintes para tornar o tempo deles na cidade mais interessante.

ANARQUISTAS (NÍVEL 1; 498 XP)

♦ 2 bandidos humanos (escaramuçador de nível 2; *Manual do Monstro* página 162)

♦ 8 plebeus humanos (lacaio nível de 2; *Manual do Monstro* página 162)

O temor de um exército orc se espalha como um câncer por Overlook, mas também encoraja grupos que vêm a confusão e o caos como uma oportunidade singular para a corrupção. Um grupo de anarquistas deixa os Nove Sinos para causar problemas em um distrito de classe alta.

DRAGONETES FORA DE CONTROLE (NÍVEL 1; 500 XP)

♦ 5 dragonetes cabeça fina (escaramuçador de nível 1; *Manual do Monstro* página 90)

Anos atrás, Overlook adquiriu dragonetes cabeça fina para controlar a crescente infestação de ratos. Funcionou, mas agora os dragonetes estão em todos os lugares. Geralmente, os dragonetes sentem-se confortáveis entre as raças humanóides, porém se seus ovos são perturbados, eles podem tornar-se agressivos. Um ladrão ganancioso tentou roubar alguns ovos e conseguir algum lucro fora da cidade e para seu azar, encontrou a morte invés do ouro.

RECRUTADORES (NÍVEL 1; 524 XP)

♦ 2 ladrões halflings (escaramuçador de nível 2; *Manual do Monstro* página 152)

♦ 2 lacaios humanos (lacaio de nível 7; *Manual do Monstro* página 162)

♦ 4 plebeus humanos (lacaio de nível 2; *Manual do Monstro* página 162)

A convocação à guerra soou em Overlook, e muitas pessoas têm respondido ao chamado sem a necessidade de pressionar o povo a servir. Algumas pequenas gangues, apesar disso, saem de Nove Sinos, Pústula, e do Sepulchrário e agora perambulam pelas ruas, interceptando qualquer um que encontram em nome do patriotismo e cobrando falsas taxas de novos recrutas para o Ministério da Guerra.

OS PERDIDOS (NÍVEL 2; 675 XP)

- ♦ 1 mago humano (artilheiro de nível 4; *Manual do Monstro* página 163)
- ♦ 4 bandidos humanos (escaramuçador de nível 2; *Manual do Monstro* página 162)

Os personagens se deparam com um grupo dos Perdidos intimidando o dono de uma loja a pagar-lhes uma taxa por “proteção”. Esses agentes respondem com violência a qualquer interferência, mas fogem se o mago for derrubado (*em combate*). De agora em diante, os PJs terão os Perdidos como inimigos, e durante a sua estadia, descubrem que algumas lojas e tavernas recusam servi-los e que seus passos estão sendo seguidos por gangues desses marginais.

ASSASSINOS MISTERIOSOS (NÍVEL 3; 750 XP)

- ♦ 2 doppelganger furtivos (escaramuçador de nível 3; *Manual do Monstro* página 71)
- ♦ 3 guardas humanos (soldado de nível 3; *Manual do Monstro* página 162)

Enquanto caminham pela cidade, os PJs presenciam uma luta violenta em um beco escuro. Ali, um grupo de atacantes está terminando de abater outro grupo de aventureiros. Caso os PJs derrotem os atacantes, encontram com eles uma lista de nomes, alguns desconhecidos, outros conhecidos, incluindo nomes dos Cavaleiros da Liberdade e nomes de quatro dos cinco personagens dos jogadores. Esses assassinos foram contratados por uma misteriosa guilda da cidade, que está trabalhando para eliminar problemas potenciais em seus planos futuros. Uma futura aventura poderia revelar maiores detalhes sobre esta sinistra trama.

ARREDORES DE OVERLOCK

Overlook é um dos pontos mais interessantes das Montanhas Morada do Rochedo, mas não é o único. Ruínas do antigo reino anão pontuam nos picos por centenas de milhas desde o norte até o sul, enquanto velhas cavernas levam a túneis no interior das rochas. Próximo a Overlook, a região é segura e lar de inúmeras aldeias e outros lugares de interesse.

Armistício: supostamente o lugar da vitória dos anões contra os gigantes e orcs, aqui os anões libertos assinaram um tratado de paz que os levariam a se unir em uma única nação. Agora o reinado não existe mais, então Armistício é apenas uma relíquia do passado.

Fortaleza Bordrin: Percorrendo a antiga Estrada Anã encontra-se uma imensa fortaleza erguida para controlar o tráfego através das montanhas e proteger o Vale Elsir de ataques. A Fortaleza Bordrin possui um dos três pontos de acesso aos túneis sob as montanhas. A fortaleza consiste em um longo muro, que tem 45 metros de altura e 24 metros de espessura na base, e é pontuada por íngremes torres equipadas com seteiras. Ameias cobrem a muralha, permitindo que sentinelas vigiem a passagem e defendam a fortaleza de ataques. No topo de cada torre esta um par de catapultas. Balistas e escorpiões são posicionados a cada 12 metros ao longo da extensão da muralha.

No centro da passagem encontra-se um portão enorme. Suas portas medem 30 metros de altura, e necessita de 40 auroques para abri-las. A portaria ao redor das portas consiste em duas torres, cada uma mais alta que a muralha e larga que três torres juntas.

A Fortaleza Bordrin pode acomodar 3000 soldados nas muralhas e nas torres, mas área ao leste da passagem pode suportar até 100 vezes esse numero caso necessário. Os silos são reabastecidos a cada estação, mantidos por cidades, aldeias e comunidades, todas sobre proteção de Overlook. Os estoques podem

manter uma tropa de dimensões modestas, alimentando-os e hidratando-os durante até seis meses sem necessidade de reabastecer.

Assim como o Monastério, a Fortaleza possui uma escadaria secreta que se aprofunda no interior da montanha e se conecta a uma grande sala chamada O Nexus. Nesse lugar, soldados da Fortaleza poderiam mover-se sob os pés de seus inimigos e atacar-lhes pela retaguarda. Essa passagem não tem sido usada há séculos, e são poucos que sabem de sua existência.

Rio Elsir: A cabeceira do Rio Elsir flui em uma série de cachoeiras que descem das montanhas para o vale em direção ao leste. A oeste de Encharcado, o rio é muito agitado e esconde muitas pedras para que barcos o naveguem. Mesmo assim, uma embarcação vinda de Encharcado poderia atravessar o Vale indo tão longe quanto Brindol.

Rixa: Duas famílias anãs dominam essa minúscula aldeia e, como seu nome indica, são propensos à violência. A única coisa que não podem suportar mais que uns aos outros são forasteiros.

Esperança: Outro projeto de cidade, Esperança surgiu depois que garimpeiros encontraram um veio de prata nas proximidades. Quando o veio acabou, a maior parte dos garimpeiros partiu para Armistício ao norte, porém os mais teimosos ainda vivem aqui, trabalhando nas minas em busca de metais preciosos. Viajantes relataram que há algo de errado com essas pessoas e há uma certa desconfiança de que os cidadãos de Esperança estejam escondendo algo sinistro.

Lanterna: Um minúsculo assentamento de apenas cinquenta almas, Lanterna é pouco mais que um acampamento de lenhadores.

Monastério da Corrente Partida: Há aproximadamente vinte oito quilômetros a sudeste de Overlook situa-se o velho Monastério da Corrente Partida. Erguido para abrigar uma ordem de combatentes sagrados a serviço de Moradin, grande parte dos templários vieram de Overlook, ao presenciarem como a cidade tem perdido

sua identidade. Mesmo que a relação seja tensa, o Monastério e a cidade permanecem aliados. O Monastério possui um dos três pontos de acesso aos túneis sob as Montanhas Morada do Rochedo. Os templários têm a reputação de serem os únicos que sabem como se fecham os túneis.

Pedra de Myler: Essa cidade uma vez já foi grande, mas anos de decadência, doenças e tragédias, reduziram o local a um punhado de pessoas desesperadas a uma existência nas ruínas do passado.

Velho Covil: Um armazém de comércio utilizado da mesma forma por patrulheiros e elfos, esse lugar é um aglomerado de edifícios de madeira cercados por uma barreira.

Algemas: A irmã de Overlook. Algemas foi uma poderosa cidade e foi a antiga capital do arruinado reino anão. Ela caiu há quase dois séculos atrás, quando os orcs invadiram-na antes que o reinado pudesse responder aos ataques.

Encharcado: Uma pequena cidade na cabeceira do Rio Elsir, esta é uma estranha comunidade de agricultores e pescadores. Eles relacionam-se bem com os elfos, que é talvez a única coisa que impede os elfos de eliminar Lanterna completamente.

Os Respiradouros: Respiradouros naturais dão vazão aos vapores de um lago subterrâneo superaquecido. Os túneis são perigosos, uma vez que são também repletos de monstros do subterrâneo, plantas perigosas, e animais ferozes. Para mais informações sobre os Respiradouros, veja a página 36.

O Oeste Profundo: essa densa floresta cresce no estreito limite entre as Montanhas Morada do Rochedo e do Verme da Fumaça. É um lugar perigoso, pois várias tribos élficas xenofóbicas vivem aqui, e eles não costumam ser gentis com invasores. Conflitos entre os madeireiros de Lanterna estiveram perto de se tornar uma guerra aberta, e é sabido que se os elfos atacarem, os anões serão forçados a responder os ataques.



ENCONTROS SELVAGENS

Os personagens têm grandes chances de entrar em apuros enquanto viajam para Overlook ou enquanto exploram os arredores da cidade. Eles podem topar com problemas enquanto tentam completar sua missão, ou se os personagens não possuem níveis suficientes para sobreviver a essa aventura, você pode adicionar qualquer um dos seguintes encontros.

OPORTUNISTAS (NÍVEL 1; 500 XP)

- ♦ 1 combatente bugbear (bruto de nível 5; *Manual do Monstro* página 135)
- ♦ 2 combatentes goblins (escaramuçador de nível 1; *Manual do Monstro* página 137)
- ♦ 4 retalhadores goblins (lacaio de nível 1; *Manual do Monstro* página 136)

Um bugbear brutal chamado Rorrag lidera uma pequena tropa para fora do Oeste Profundo para atacar os pequenos assentamentos com o objetivo de matar e saquear. Rorrag está ciente da aproximação da horda orc e aproveita a oportunidade para atacar essas aldeias

enquanto suas guarnições defendem o Vale contra a horda.

DESERTORES (NÍVEL 1; 518 XP)

- ♦ 1 humano furioso (bruto de nível 4; *Manual do Monstro* página 163)
- ♦ 2 bandidos humanos (escaramuçador de nível 2; *Manual do Monstro* página 162)
- ♦ 3 plebeus humanos (lacaio de nível 2; *Manual do Monstro* página 162)

Nem todos chamados para defender o Vale Elsir têm a coragem de fazê-lo, e relatos vindo do oeste dizem que alguns poucos combatentes abandonaram seus postos. Já que desertores encontram a morte se capturados, esses homens e mulheres têm recorrido ao banditismo para sobreviverem.

BATEDORES ORCS (NÍVEL 1; 520 XP)

- ♦ 2 batedores orcs (escaramuçador de nível 3, página 53)
- ♦ 5 servos orcs (lacaio de nível 4; *Manual do Monstro* página 203)

Um bando de orcs tendo passado através dos Respiradouros, agora ronda os arredores, emboscando milícias, aventureiros, e qualquer um que encontram com o objetivo de preparar as defesas contra o ataque da horda. Todos esses orcs têm os dentes caninos amostra, marca que define sua fidelidade ao seu chefe Orog.

ELFOS DO OESTE PROFUNDO (NÍVEL 2; 625 XP)

- ♦ 2 arqueiros elfos (artilheiro de nível 2; *Manual do Monstro* página 106)
- ♦ 3 batedores elfos (escaramuçador de nível 2; *Manual do Monstro*, página 106)

Caçadores elfos patrulham as fronteiras de Oeste Profundo a procura de madeireiros e caçadores de animais. Eles não estão interessados em uma briga com os PJs, a não ser que os personagens estejam perturbando a floresta, de alguma maneira. Dito isso, personagens tratando os elfos com respeito talvez possam ficar sabendo de orcs que tenham atravessado as montanhas. Resolva isso com um desafio social de complexidade 2, (seis sucessos antes de 3 fracassos), usando Blear, Diplomacia e Natureza como perícias chave. Um sucesso revela que os elfos têm encontrado orcs na floresta, mas não em numero considerável. Eles suspeitam que tais orcs possam fazer parte da horda já que suas armas e armaduras são cravejadas com presas de javali.

CAVALEIROS DA LIBERDADE

Os personagens não são o único grupo de aventureiros chamados para defender a Fortaleza Bordrin; e muitos grupos, de habilidades e experiências variadas, tem vindo a Overlook para dispor seus talentos na luta contra o exercito que se aproxima. A maioria desses grupos de aventureiros são bastante agradáveis, mas rivalidades, mesmo que bem intencionadas, costumam aparecer. Durante sua estadia em Overlook, os personagens deveriam eventualmente cruzar caminho com os Cavaleiros da Liberdade, se você estiver usando a opção de início lento, considere apresentar esses aventureiros antes que os PJs sejam chamados ao Conselho dos Anciões.

Os Cavaleiros da Liberdade formaram-se há seis meses atrás na Encruzilhada de Elsir. Eles deixaram a pequena comunidade e partiram para o leste, onde eles derrotaram uma cabala de horíveis cultistas em uma cidade isolada chamada Beacon. Em seguida, voltaram a Brindol para descansar durante algum tempo e ficaram sabendo da iminente ameaça. Assim como os PJs, os Cavaleiros da Liberdade partiram para o oeste para fazer sua parte na defesa de sua terra natal.

MEGAN SWIFTBLADE

Megan Swiftblade era a bela filha de um pobre fazendeiro não muito distante de Brindol. Quando a “Mão Vermelha” invadiu o Vale, os goblinóides e crias dracônicas mataram sua família e deixaram-na machucada – física e emocionalmente. Ela gastou a ultima década aprimorando suas habilidades de combate, jurando que daria sua vida para proteger os inocentes dos usurpadores da escuridão, assim outras pessoas nunca iriam encarar os horrores que ela foi forçada a vivenciar.

Megan Swiftblade		Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural, humano		150 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +3	
PV 44; Sangrando 22		
CA 19; Fortitude 18, Reflexos 15, Vontade 16		
Deslocamento 5		
Pontos de Ação 1		
④ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+11 vs. CA; dano 1d8 + 5, e o alvo é marcado até o final do próximo turno de Megan.		
⑤ Arco Longo (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 20/40; +4 vs. CA; dano 1d10 + 1.		
↓ Ataque Certo (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+13 vs. CA; dano 1d8+1.		
↓ Maré de Ferro (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Exige escudo; +11 vs. CA; dano 1d8+5, e o alvo se for grande, médio ou pequeno, é empurrado 1 quadrado. O alvo é marcado até o final do próximo turno de Megan. Megan pode ajustar pra dentro do espaço que o alvo empurrado deixou vago.		
↓ Dança do Aço (padrão; encontro) ♦ Arma		
+11 vs. CA; dano 2d8+5; e o alvo é marcado e fica lento ambos até o final do próximo turno de Megan.		
Sem Brechas (interrupção imediata, quando um inimigo ataca e tem vantagem de combate; encontro)		
Megan cancela a vantagem de combate que concedeu.		
Tendência Bom	Idiomas Comum, Goblin	
Perícias Intimidar +6		
For 18 (+5)	Des 13 (+2)	Sab 14(+3)
Con 12 (+2)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)
Equipamento brunea, escudo pequeno, espada longa, arco longo com aljava de 20 flechas, kit de aventureiro		

Como líder dos Cavaleiros da Liberdade, Megan vê seus companheiros aventureiros como sua família e é protetora com eles – protetora a ponto de surgirem conflitos algumas vezes. Ela pode ser um pouco bruta, mas se expressa bem e é destemida em batalha. Megan é uma espadachim esbelta, uma figura atrativa, mantém seu cabelo loiro curto, e tem uma cicatriz marcante, que inicia na sua testa e desce até sua bochecha esquerda.

RAGNUM DOURSTONE

O coração dos Cavaleiros da Liberdade é Ragnum Dourstone, um Anão Cinzento, Sacerdote de Moradin. Nasceu e cresceu em Overlook, mas deixou a cidade por sua indignação após testemunhar a decadência de sua Igreja. Apesar de descontente com seu povo, ele não poderia abandonar a cidade aos exércitos Orcs então convenceu seus companheiros a fazer a jornada para o Oeste.

Ragnum mede 1,35m e pesa 90kg. Ele tem cabelos castanhos claros listrados com cinza, e uma barba grossa que ele costuma trançar. Rude e sério, ele acredita em fazer seu dever com honra e é um inimigo implacável quando cruzado.

SYLEN LEAFRUNNER

Nascido no Oeste profundo, Sylen deixou sua floresta natal, por não concordar com a desconfiança de seu povo, e lembrando de como seu povo ajudou na defesa do Vale contra a “Mão Vermelha”. Ele apaixonou-se por Megan e iniciaram um ardente romance, que tem sobrevivido através dos anos. Embora ele tenha um forte sentimento pela mulher, secretamente, ele se sente envergonhado, sentindo ter traído seu povo e sua cultura por seu comportamento infantil no reino dos Humanos.

Sylen é magro, com longos cabelos castanhos e características angulares que lhe dão a aparência de uma raposa. Ele se sente mais confortável em suas vestes de caça, tingidas em verde e marrom. Ele é amigável e

Ragnum Dourstone		
Controlador de Nível 3 (Líder)		
Humanóide médio natural, anão		150 XP
Iniciativa +1	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 46; Sangrando 23		
CA 17; Fortitude 16, Reflexos 13, Vontade 16		
Deslocamento 5		
④ Martelo de Guerra (padrão; sem limite) ♦ Arma		+8 vs. CA; dano 1d10 + 4.
⑤ Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma		Alcance 15/30; +5 vs. CA; dano 1d8.
↓ Escudo do Sacerdote (padrão; sem limite) ♦ Arma		+8 vs. CA; dano 1d10+4, e Ragnum ou um aliado adjacente ganha bônus de poder +1 na CA até o final do próximo turno de Ragnum.
↓ Trovão Colérico (padrão; encontro) ♦ Sônico, Arma		+18 vs. CA; dano sônico 1d10+4, e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno de Ragnum.
↩ Palavra Curativa (menor; 2x/encontro[1x/rodada]) ♦ Cura		Um aliado; o alvo gasta um pulso de cura e reganha um adicional de 1d6+3 pontos de vida.
↓ Curar Ferimentos Leves (padrão; diário)		Toque corpo a corpo; o alvo reganha um número de pontos de vida igual ao valor do pulso +3.
Manter-se Firme		Quando um efeito forçar um anão a se mover – através de empurrar, puxar, deslizar – o anão se move 1 quadrado a menos que o especificado pelo efeito. Quando um ataque derrubaria o anão, o anão pode rolar um teste de resistência pra escapar da queda.
Tendência Leal e Bom	Idiomas Comum, Anão	
Perícias Exploração +6, Tolerância +5, Religião +6		
For 16 (+4)	Des 10 (+1)	Sab 16(+4)
Con 14 (+3)	Int 11 (+1)	Car 13 (+2)
Equipamento cota de malha, martelo de guerra, besta com estojo de 10 virotes, símbolo, kit de aventureiro		

companheiro, mantendo sua culpa secreta em seu coração.

GHENA TENSION

Uma arcanista de algum talento, Ghena aprendeu com um Mago que ajudou a salvar o Vale de Elsir da “Mão

Sylen Leafrunner	Escaramuçador de Nível 3	
Humanóide médio fada, elfo	150 XP	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +10; visão na penumbra	
PV 44; Sangrando 22		
CA 19; Fortitude 15, Reflexos 17, Vontade 15		
Deslocamento 7		
④ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		+8 vs. CA; dano 1d8 + 2.
⑤ Arco Longo (padrão; sem limite) ♦ Arma		Alcance 20/40; +9 vs. CA; dano 1d10+4.
Precisão Élfica (livre; encontro)		Sylen pode rolar novamente um ataque. A segunda rolagem deve ser usada, mesmo que seja menor.
Presa do Caçador		O inimigo mais próximo torna-se a presa de Sylen. Uma vez por rodada, Sylen pode causar 1d6 de dano extra num ataque feito contra sua presa. Sylen pode ter apenas uma presa de cada vez.
↘ Ataque Gêmeo (padrão; sem limite) ♦ Arma		Requer arco longo; alcance 20/40; +9 vs. CA, dois ataques; dano por ataque 1d10.
↘ Cortar e Correr (padrão; encontro)		Requer arco longo; alcance 20/40; +9 vs. CA, dois ataques; dano por ataque 1d10+4. Sylen pode ajustar 3 quadrados depois do primeiro ou do segundo ataque.
Ceder Terreno (reação imediata, quando sofre dano por um ataque corpo a corpo; encontro)		Sylen pode ajustar 2 quadrados e ganha um bônus de poder +2 para todas as defesas até o final do próximo turno.
Tendência Bom	Idiomas Comum, Élfico	
Perícias Natureza +10, Furtividade +10		
For 14 (+3)	Des 18 (+5)	Sab 15(+3)
Con 12 (+2)	Int 11 (+1)	Car 10 (+1)
Equipamento armadura de couro, espada longa, arco longo com aljava de 20 flechas, kit de aventureiro		

Vermelha” na década passada. Quando aprendeu tudo que pôde, ela saiu, para encontrar seu lugar no mundo. Ghena esta satisfeita em trabalhar com os Cavaleiros da Liberdade, mas vê-os como um empreendimento de curto prazo, pois acredita que é destinada a grandezas, muito mais do que seus companheiros atuais jamais conseguirão.

Pequena e entroncada, com uma cara redonda e olhos pequenos, tem o cabelo loiro na altura dos ombros, um rosto cheio de sardas, e dedos longos e

Ghena Tenson	Controlador de Nível 3
Humanóide médio natural, humano	150 XP
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +3	
PV 44; Sangrando 22	
CA 19; Fortitude 15, Reflexos 18, Vontade 16	
Deslocamento 6	
④ Bastão (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+5 vs. CA; dano 1d8.	
③ Mísseis Mágicos (padrão; sem limite) ♦ Energia	
Alcance 20; +7 vs. Reflexos; dano de energia 2d4+4.	
Esse poder conta como um ataque básico à distância.	
✱ Nuvem de Adagas (padrão; sem limite) ♦ Energia	
Explosão de área 1 alcance 10; +7 vs. Reflexos; dano de energia 1d6+4. O área do poder é preenchida com adagas afiadas de energia. Qualquer criatura que entrar na área ou iniciar seu turno lá toma dano de energia 2. A nuvem permanece no lugar até o final do próximo turno de Ghena.	
↔ Leque Cromático (padrão; diário)	
Rajada de contato 5; +7 vs. Vontade; dano radiante 1d6+4, e o alvo fica pasmo até final do próximo turno de Ghena.	
Escudo (interrupção imediata, quando acertado por um ataque; encontro)	
Ghena ganha bônus de poder +4 nas defesas de CA e Reflexos até o final do seu próximo turno.	
Tendência Imparcial Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Arcana +10, História +10, Religião +10	
For 10 (+1) Des 13 (+2) Sab 14 (+3)	
Con 12 (+2) Int 18 (+5) Car 10 (+1)	
Equipamento manto, bastão, grimório, kit de aventureiro	

delicados. Ela veste trajes de viajante e carrega um bastão preto adornado com aros de prata em ambas as pontas.

MADRICK

Madrick nunca planejou se tornar um aventureiro; ele estava contente em sua floresta natal na Agrestia das Fadas com Bandit, seu Guaxinim de estimação. No entanto, os formorianos invadiram sua comunidade, e apenas por seu raciocínio rápido e advertência oportuna de Bandit, Madrick conseguiu escapar. Infelizmente para ele, ele foi por um caminho até o mundo natural. Confuso, surpreso e com saudades de casa, Madrick se uniu aos Cavaleiros da Liberdade por falta do que fazer e permaneceu com eles desde então. Embora ele goste

Madrick	Escaramuçador de Nível 3
Humanóide pequeno fada, gnomo	150 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra	
PV 44; Sangrando 22	
CA 18; Fortitude 14, Reflexos 16, Vontade 16	
Deslocamento 5	
④ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+8 vs. CA; dano 1d4 + 1.	
③ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 5/10; +10 vs. CA; dano 1d4+3.	
↓ ou ↘ Floreio Ardiloso (livre; sem limite)	
Requer adaga; corpo a corpo 1 ou alcance 5/10; +10 vs. CA; dano 1d4+6.	
↓ Ataque Colocado (padrão; encontro) ♦ Arma	
Requer adaga; +10 vs. Vontade; dano 1d4+3, e desliza o alvo 3 quadrados.	
Ataque Furtivo	
Uma vez por rodada, o ataque de Madrick causa 2d6 de dano extra contra um alvo sobre quem possua vantagem de combate.	
Desaparecer (reação imediata; quando Madrick receber dano; encontro)	
Madrick fica invisível até que ele ataque ou até o final do seu próximo turno.	
Furtividade Reativa	
Se Madrick possuir cobertura ou encobrimento quando ele faz um teste de iniciativa, ele pode fazer um teste de Furtividade para passar despercebido.	
Fantasma Fugaz (movimento; sem limite)	
Madrick pode andar seu deslocamento e fazer um teste de Furtividade. Ele não recebe a penalidade normal no movimento por esse teste.	
Tendência Bom Idiomas Comum, Élfico	
Perícias Arcanismo +4, Furtividade +11, Ladinagem +9	
For 13 (+2) Des 16 (+4) Sab 11 (+1)	
Con 12 (+2) Int 12 (+2) Car 16 (+4)	
Equipamento armadura de couro, 5 adagas, kit de aventureiro, guaxinim chamado Bandit	

do grupo, ele sempre esta procurando por uma maneira de voltar para casa, assim poderá salvar seus parentes capturados.

Madrick é pequeno, com a pele pálida, e grandes olhos negros. Ele usa vestimentas marrom e cinza que o ajudam a espreitar por aí. Seu melhor amigo no mundo é seu guaxinim Bandit, este que nunca sai de seu lado.

OUTROS GRUPOS DE AVENTUREIROS

Vários outros bandos de aventureiros vieram para Overlook, incluindo os Andarilhos, a Mão Verde, a Companhia dos Lobos, os Assassinos, entre outros. Você pode utilizar estes conforme sua necessidade, ou apenas usar outros nomes, e outros de sua própria criação, incluíam-nos na história para enfatizar a gravidade da ameaça para a cidade.

Desses grupos, apenas os Andarilhos merecem atenção especial. Liderados por Edgar Sommerfield, um Senhor da guerra de alguma fama. Os Andarilhos são de longe o mais bem sucedido grupo de aventureiros desta região, ficando encarregados de cuidar dos Respiradouros. Eles já mataram um dragão negro, espantaram uma corja de kobolds e até comandaram uma expedição para o Pendor das Sombras. Além de Sommerfield, o grupo inclui os elfos gêmeos patrulheiros, Uulath e Reiner, uma meio elfa Bruxa de nome Jen, e Corben, um humano guerreiro. Suas estatísticas não são necessárias, uma vez que são todos mortos na tentativa de selar o Nexus, deixando isto a cargo dos PJs, salvar Overlook e o Vale de Elsir dos atacantes.

Dicas do Mestre: Se os personagens gastarem muito tempo em Overlook antes deles saírem para o monastério, você poderia incluir este grupo junto com os Andarilhos. O grupo experiente poderia servir como mentores, por um tempo, ou amigos próximos, tornando sua morte mais triste, quando os personagens encontrarem seus corpos. altura dos



MONASTÉRIO DA CORRENTE PARTIDA

Construído há séculos atrás como casa para a elite da força de batalha dos adeptos de Moradin, o Monastério preserva as memórias do sofrimento anão pelas mãos dos gigantes, e oferece treinamento na arte de combate, úteis para combater esses inimigos. Por gerações, o monastério é considerado como um símbolo da perseverança dos anões e perícia no treinamento de

combate. Aquele que treina ali, não apenas recebe uma ótima educação em religião e combate, mas também ganha uma marca de orgulho e honra.

O monastério fica a 32km de Overlook, no alto da montanha, abaixo apenas do Martelo. A viagem ao monastério é livre de perigo, ou, se os PJs necessitarem de alguns pontos de experiência, pode ser alcançado com este desafio de perícias.

Preparação: Os PJs precisam subir a montanha usando sua perícia e astúcia para evitar monstros e

perigos ocultos nos altos trechos entre Overlook e o monastério.

Nível: 3

Complexidade: 1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias: Tolerância, Natureza, Percepção, Furtividade.

Especial: Quando os personagens alcançarem o monastério, eles ganham +2 para todos os testes sempre que repetirem este desafio.

Tolerância (CD 15): A jornada através dessa região selvagem é lenta e árdua. Pelo menos dois personagens devem fazer o teste de Tolerância para preservarem seu fôlego e evitarem a fadiga, lesões e exaustão. Falhar no teste resulta na perda de 1 Pulso de Cura para cada personagem do grupo.

Natureza (CD 20): Os caminhos pela montanha são irregulares e confusos, sendo fácil se perderem. Duas falhas no teste de Natureza, resulta nos personagens a perda de 1 Pulso de Cura, pois terão que voltar na trilha para se reorientarem e poder rolar novamente.

Percepção (CD 20): Os personagens observam a rota mais fácil para acesso ao monastério, concedendo bônus de +2 para os testes de Furtividade, Natureza e Tolerância pelo resto do desafio.

Furtividade (CD 15): Os personagens movem-se cautelosamente através das montanhas, tomando cuidado para não chamar atenção. Uma falha impossibilita de fazer um novo teste desta perícia durante este desafio.

Sucesso: Os personagens chegam ao monastério ou a Overlook sem problemas.

Falha: Role na tabela seguinte e inicie um encontro conforme indicado. Depois de terminar o encontro, os PJs devem começar o desafio novamente, até atingir o sucesso.

ENCONTROS SELVAGENS

d%	Monstros encontrados
01-10	3 grifos
11-20	2 ursos das cavernas
21-30	5 hipogrifos
31-60	6 salteadores orcs
61-70	Orc olho de Gruumsh e 4 orcs furiosos
71-80	5 inumanos
81-90	5 carniçais
91-100	4 saqueadores gnolls

Quando montar o campo de batalha, use um mapa de montanha com terrenos acidentados (destroços, entulhos), cobertura (pontos rochosos, gargantas) e áreas de encobrimento (sombras profundas) para criar uma luta dinâmica. Os orcs lutam até a morte; as outras criaturas fogem quando atingirem menos de 10 pontos de vida. Nenhum dos encontros tem tesouro.

CARACTERÍSTICAS DA MASMORRA

Certos elementos da masmorra são comuns em todo o complexo.

Portas: Salvo as mencionadas, nenhuma das portas esta trancada e todas podem ser abertas pela maçaneta. As portas abrem para dentro, logo as dobradiças ficam no interior das salas.

Escadas: Escadas valem como terreno acidentado. Exceto quando descritas no texto, as escadas são feitas de pedra.

DESCANSO PROLONGADO

Poucos lugares são suficientemente seguros dentro da masmorra para um descanso prolongado, uma vez que os orcs se movem constantemente, carregando a pilhagem até o templo apropriado. Para ter um descanso prolongado, os personagens devem sair do monastério e encontrar um lugar seguro para se esconderem nas redondezas. Todos os ataques que já ocorreram são percebidos enquanto os personagens estiverem fora e os orcs reforçam as salas com novas tropas, extraídas de outras localizações.

VISÃO GERAL DO MONASTÉRIO DA CORRENTE PERDIDA

O monastério inclui as seguintes áreas:

MONASTÉRIO

Esta área inclui o monastério, o pátio e as muralhas exteriores. O local inteiro termina de encontro à montanha, que serve como a quarta parede. As outras muralhas têm 15 metros de altura e vigas de reforço em intervalos regulares. O acesso ao pátio é pelas portas duplas, com 9 metros de altura, que nunca ficam trancadas.

Dentro das paredes esta o Salão de Moradin, rodeado pelo pátio. Areia fina cobre o pátio e os espaços entre as incontáveis fileiras de estátuas, cada uma esculpida para comemorar as ações de um herói anão ancião.

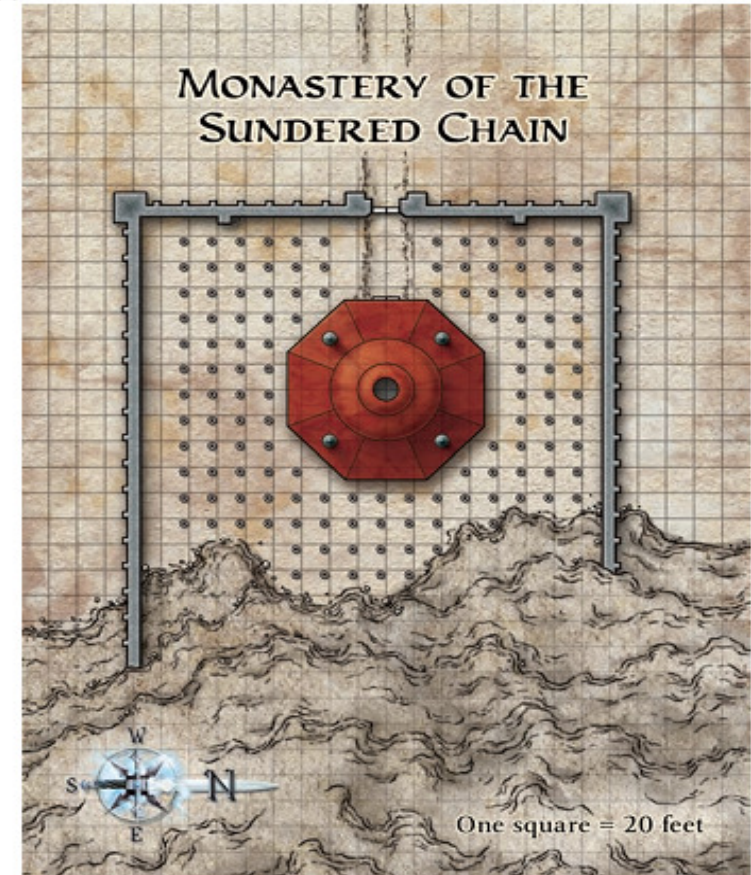
O monastério é uma estrutura coberta, com um telhado vermelho ladrilhado. Baixos relevos decoram seu exterior, demonstrando eventos religiosos e heróis esculpidos em pedra com perfeição.

Os orcs tomaram o lugar, tendo um bando do lado de fora no pátio e um segundo grupo no salão, desfigurando o altar de Moradin.

SALÃO DOS HERÓIS

Alcançado por uma escadaria escondida dentro do Salão de Moradin, o Salão dos Heróis encontra-se a centenas de metros abaixo do monastério. Aqui os monges dormem e refletem sobre sua devoção ao seu deus. O Salão ao norte revela uma escadaria para dentro da montanha, ainda mais profunda, de acesso às oficinas, bastante abaixo.

A área sagrada abriga somente a carnificina, causada pelos orcs que mataram todos os anões, deixando seus corpos mutilados, apodrecendo.

**CÂMARA DA OFICINA**

Ao final da grande escadaria, está a Câmara da Oficina, onde os monges honram seu deus produzindo obras primas anãs, armas, armaduras e outros bens, os quais eles vendem para alimentar e vestir eles mesmo. Os orcs agora usam esta sala para descobrir os segredos de seus prisioneiros, subjugando-os perante a um tormento horrível, antes de alimentar o fogo com seus ossos.

SENTINELAS ORCS

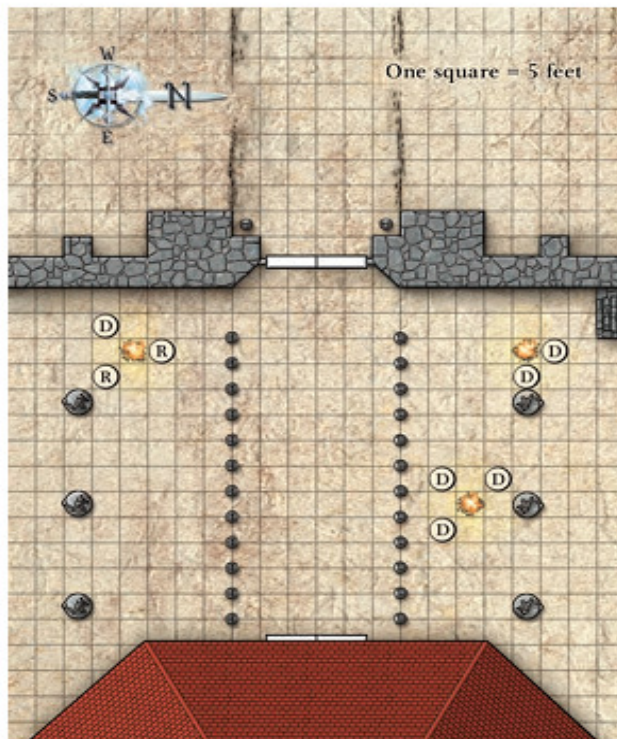
Encontro de Nível 1 (564 XP)

PREPARAÇÃO

Uma pequena força de orcs acampa no pátio do lado de fora do monastério, e eles mantêm seus olhos em busca de intrusos. Cada grupo estabeleceu-se em volta de fogueiras, indicadas no mapa tático. Os personagens podem acessar o pátio se movendo através das portas duplas fechadas ou escalando a parede.

2 salteadores orcs (R)

6 servos orcs (D)



Quando os personagens se aproximarem, leia:

Um grande edifício levanta-se com paredes íngremes, com aproximadamente 15 metros de altura. As muralhas circundam o complexo, terminando nas encostas da montanha ao fundo.

Quando os personagens cruzarem a muralha, leia:

Próximo ao portão, vocês vêem três fogueiras acesas, onde criaturas de pele verde e cinza cozinham pedaços de carne que parecem com pernas e braços.

Teste de Percepção

ND 10: *Os personagens percebem fumaça subindo do pátio.*

TÁTICAS

Embora encarregados da guarda, os orcs estão relaxados e mais interessados em matar sua fome. Ao primeiro

2 Salteadores Orcs (R) Escaramuçador de Nível 3

Humanóide médio natural 150 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23; ver também *pulso de combatente*
CA 17; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 6 (8 na investida)

⚔ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+8 vs. CA; dano 1d12 + 3 (crítico 1d12 + 15).

🗡 **Machadinha** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
Alcance 5/10; +7 vs. CA; dano 1d6 + 3; ver também *olhar assassino*

⚡ **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**
O salteador orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 11 pontos de vida.

Olhar Assassino

Quando faz um ataque à distância, o salteador orc ignora cobertura e encobrimentos (mas não encobrimento total) se o alvo estiver a 5 quadrados dele.

Tendência Cático e maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Tolerância +8, Intimidar +5

For 17 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 10 (+1)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 9 (+0)

Equipamento armadura de couro, machado grande, 4 machadinhas

sinal de problemas, eles deixam de lado suas refeições e colocam-se de pé para enfrentar os inimigos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: De noite, a fogueira ilumina intensamente uma área de 20 quadrados de raio.

Terreno: Areia fina cobre o chão do pátio, e mesmo sendo um pouco escorregadia não interfere no movimento.

Escadaria: Escadarias conduzem até as ameias 10 quadrados acima do campo de batalha. Verifique o mapa do templo na página 25 para uma visão mais ampla da área.

Estátuas: Duas fileiras de estátuas de pedra em linha aproximam-se das portas. Personagens parados adjacentes a uma estátua ganham cobertura. Escalar uma estátua requer um sucesso de Atletismo CD 10. Cada estátua tem CA 22, outras defesas 20; PV 50; resistência 10 a todo tipo de dano.

Estátuas Maciças: Pesadas estátuas de anões campeões ficam afastadas do caminho. Estas estátuas oferecem cobertura total para aqueles que fiquem atrás delas. Escalar uma estátua maciça requer um sucesso de Atletismo CD 15. Finalmente, cada estátua maciça tem CA 22, outras defesas 20; PV 500; resistência 10 a todo tipo de dano.

Fogueiras: Qualquer criatura que entrar ou começar o turno em uma dessas áreas recebe 1d6 de dano por fogo e mais 5 de dano contínuo por fogo (resistência anula).

6 Servos Orcs (D)

Humanóide médio natural 44 XP cada

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.

CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 12, **Vontade** 12

Deslocamento 6 (8 na investida)

⚔ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+9 vs. CA; dano 5.

Tendência Cático e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 16 (+5) **Des** 10 (+2) **Sab** 10 (+2)

Con 14 (+4) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)

Equipamento armadura de pele, clava

SALÃO DE MORADIN

Encontro de Nível 2 (651 XP)

PREPARAÇÃO

Os orcs pegaram os sacerdotes anões de surpresa, vindo por baixo, através da porta escondida no altar. A batalha foi violenta e os anões eventualmente mortos, deixando esta câmara deslumbrante nas mãos dos cruéis orcs para pilhar e destruir. Uma curandeira orc (W) conclui suas preces a Gruumsh, deformando o altar, enquanto um par de besteiros orcs monta guarda no mezanino.

No início do segundo turno, um sargento orc (S) lidera um grupo de 4 servos orcs (D) para fora do fundo do templo. No início do segundo turno, coloque suas miniaturas em áreas disponíveis próximas ao altar.

- 1 sargento orc (S)
- 1 curandeira orc (W)
- 2 besteiros orcs (B)
- 4 servos orcs (D)

Quando os personagens entrarem na câmara, leia:

O domo desta imensa câmara caracteriza-se por um brilhante mural de anões combatendo gigantes no que parece ser as mesmas montanhas por onde vocês viajaram. No centro da sala tem um estrado circular cercado de sangue e pegadas. Acima disto está uma bigorna rachada, claramente um altar, agora profanado por sangue seco e sujeira. Uma horrível e encarquilhada velha orc vestida em trapos grita quando ela vê vocês, saltando de uma perna a outra e proferindo insultos.

Teste de Percepção

ND 17: *Vocês observam movimentos vindo do mezanino acima de suas cabeças – uma figura segurando uma besta impossivelmente grande de duas mãos com entusiasmo, enquanto mira a arma para vocês.*

TÁTICAS

A curandeira orc não está muito feliz de ver os PJs e grita na esperança de apressar os reforços vindos de baixo. Ela e seus atiradores ganham tempo até o sargento orc e os servos chegarem.

A curandeira cospe maldições, atrasando sua ação até um ou mais PJs entrarem em seu alcance. O primeiro PJ a aproximar-se de seu alcance recebe sua *imundície terrível* por sua bravura e quando o resto convergir, a curandeira segue no segundo turno com a *maldição de Gruumsh*. Caso algum inimigo alcance-a, ela muda de tática e combate seus inimigos com suas *garras nojentas*.

Os besteiros orcs permanecem no mezanino, levando vantagem de sua cobertura. Eles derrubam primeiro os alvos mais fáceis, mas mudam o alvo para qualquer um que tentar se aproximar para o corpo a corpo. Após alguns disparos, os besteiros orcs abandonam seus postos e dando o melhor de si, descem e se envolvem com os inimigos.

Quando o sargento chega no segundo turno, ele assume o comando, direcionando seus servos para mover e atacar os PJs mais próximos e mantê-los longe da curandeira. Ele luta atrás dos servos, usando sua arma para atacar, enquanto se beneficia da proteção providenciada pela sua dispensável tropa. Os servos lutam conforme a ordem, atacando em investida os PJs e lutando até a morte.

Os orcs sabem que o caminho de saída está selado atrás deles, graças a Kalad (ver M5), então eles lutam até a morte, dando sem esperança de receber.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Dois braseiros no mezanino enchem a sala com luz intensa.

Teto: O teto estende-se 40 metros acima.

Mezanino: Duas escadarias (terreno acidentado) levam ao mezanino com visão superior do salão. Personagens no mezanino ganham cobertura dos ataques feitos de baixo.



Áreas abaixo: Escadas dão acesso às áreas mais abaixo, onde estão vários bancos. Os bancos estão próximos um do outro e qualquer espaço que contenha um banco é considerado um terreno acidentado.

Corpos de Anões: Os restos dos bravos sacerdotes e paladinos anões preenchem o chão, seus sangues frios sobre o piso de pedra.

Estrados: As áreas correspondentes ao estrado são consideradas terreno acidentado.

Altar: No centro do estrado esta um enorme altar dedicado a Moradin, feito de basalto negro e talhado semelhante a uma grande bigorna. A curandeira orc profanou a pedra sagrada, esfregando excrementos em sua superfície e misturando a sujeira com as tripas dos mortos. Orcs adjacentes ao altar profanado recebem bônus de poder +1 para suas jogadas de ataque.

Porta Oculta: O altar desliza em uma base produzida com perspicácia revelando uma escadaria para baixo. Normalmente um sucesso num teste de Percepção ND 25 é necessário para encontrar a passagem, mas os orcs vindo dali revelaram sua presença para aqueles que viram-nos surgindo.

Escadas e estrados: Estátuas, entulho, ossos, arvores, caixas, entre outros se espalham nas escadas e estrados.

Braseiros: Um personagem pode derrubar um braseiro com um sucesso num teste de Força ND 10, ou causando 20 de dano nele. Quando derrubado, o caldeirão equivale a um ataque de rajada de contato 3 contra cada criatura na área; +6 vs. Reflexos; dano de fogo 1d10 (crítico dano de fogo 2d10, e 5 de dano contínuo [resistência anula]).

Sargento Orc (S)	Soldado de Nível 3 (Líder)
Humanóide médio natural	150 XP cada
Iniciativa +2	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
Líderar por Medo aura 1; orcs dentro da aura ganham um bônus de poder +1 para as jogadas de ataque.	
PV 46; Sangrando 23; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Glaive (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d4 + 4.	
Ⓡ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O sargento orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 11 pontos de vida.	
De Volta para o Fronte! (reação imediata, quando um orc aliado a até 5 quadrados é forçado a se mover; sem limite)	
Deslize o aliado forçado 1 quadrado.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Tolerância +5, Intimidar +5	
For 19 (+5)	Des 9 (+0)
Con 14 (+3)	Int 11 (+1)
	Sab 13 (+2)
	Car 11 (+1)
Equipamento cota de malha, glaive, capa esfarrapada	

2 Besteiros Orcs (B)	Artilheiro de Nível 1
Humanóide médio natural	100 XP cada
Iniciativa +2	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 26; Sangrando 13; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 13; Fortitude 14, Reflexos 14, Vontade 11	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.	
Ⓡ Besta de Mão (padrão; sem limite; recarrega quando a criatura usa uma ação de movimento para recarregar) ♦ Arma	
Alcance 20/40; +8 vs. CA; dano 1d12 + 2, e o alvo é empurrado 1 quadrado.	
Ⓡ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O besteiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 6 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Furtividade +7	
For 14 (+2)	Des 15 (+2)
Con 14 (+2)	Int 9 (-1)
	Sab 9 (-1)
	Car 8 (-1)
Equipamento armadura de couro, machado de batalha, besta de mão com 10 virotes	

Curandeira Orc (W)	Controlador de Nível 2
Humanóide médio natural	125 XP cada
Iniciativa +2	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 33; Sangrando 16	
CA 15; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 17	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Garras Nojentas (padrão; sem limite) ♦ Veneno	
+7 vs. CA; dano 1d6+1, e dano contínuo de veneno 5 (resistência anula).	
Ⓡ Maldição de Gruumsh (padrão, recarga Ⓢ Ⓡ) ♦ Ácido	
Alcance 10; +6 vs. Fortitude; o alvo fica cego (resistência anula), e a curandeira orc faz um ataque secundário.	
Ataque Secundário: Explosão de contato 1 centralizado no alvo primário; +6 vs. Reflexos; dano de ácido 1d6+4, e dano contínuo de ácido 2 (resistência anula).	
Ⓡ Imundície Terrível (padrão, sem limite)	
Alcance 5/10; +5 vs. Reflexos; dano 1d4+4, e o alvo recebe -2 de penalidade nas rolagens de ataque até o final do próximo turno da curandeira.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Arcanismo +6, Intimidar +10	
For 11 (+1)	Des 12 (+2)
Con 9 (+0)	Int 11 (+1)
	Sab 14 (+3)
	Car 18 (+5)
Equipamento trapos imundos, bordão de osso	

4 Servos Orcs (D)	Lacaios de Nível 4
Humanóide médio natural	44 XP cada
Iniciativa +0	Sentidos Percepção +0; visão na penumbra
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.	
CA 16; Fortitude 15, Reflexos 12, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+9 vs. CA; dano 5.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
For 16 (+5)	Des 10 (+2)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)
	Sab 10 (+2)
	Car 9 (+1)
Equipamento armadura de pele, clava	

SALÃO DE HERÓIS

Encontro de Nível 4 (889 XP)

PREPARAÇÃO

Os orcs surgiram das profundezas e chegaram a este grande salão, matando tudo o que encontraram. No rescaldo da violência, os orcs vasculhavam tudo em busca de tesouro, inimigos escondidos e uma maneira de abrir uma passagem pela montanha.

1 orc furioso (B)

3 militantes orogs (M)

6 servos orc (D)

Quando os personagens descenderem as escadas e chegarem nessa sala, leia:

A carnificina nesta grandiosa sala é obscena. Anões mortos, alguns ainda em seus pijamas, próximos à cama, o sangue manchando as cinzentas pedras, paredes e colunas. À luz dos braseiros, vocês vêem os carniceiros: mais orcs.

Importante! Deixe os personagens fazerem um teste de furtividade enquanto descem as escadas. Se o resultado for 12 ou mais, eles pegam os monstros de surpresa.

TÁTICAS

Os orcs urram de raiva quando vêem os inimigos e investem em cima dos PJs.

O orc furioso faz uma investida contra o personagem mais próximo na sua primeira ação, movendo primeiro se necessário para preparar o ataque em carga. O furioso ataca incessantemente com seu machado grande todo turno até que esteja sangrando, quando ele usa o

o *pulso de combatente* antes de concluir seu ataque. O furioso luta até a morte.

Os militantes orogs são de longe mais cautelosos na aproximação. Eles ficam próximos dos seus aliados para usar seu poder *contra ataque feroz* e *disciplina*, preferindo ficar perto dos outros orogs ou do furioso do que dos servos orcs. Se os militantes estiverem sangrando, eles se distanciam e utilizam seu segundo fôlego, retornando ao furor da batalha, no início do seu próximo turno.

Os servos orcs são destemidos e super confiantes. Eles se jogam para cima dos inimigos sem se preocuparem com estratégia.

Todos os monstros aqui lutam até a morte.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Braseiros em cada um dos quatro cantos oferecem iluminação em uma área de 10 quadrados de raio, iluminando praticamente tudo, exceto o centro da sala. Derrubar um braseiro requer um sucesso num teste de Força ND 10, ou causando 20 pontos de dano nele. Quando derrubado, o braseiro equivale a um ataque de rajada de contato 3 contra cada criatura na área; +6 contra Reflexos; dano de fogo 1d10 (crítico 2d10 de dano por fogo, e dano de fogo contínuo 5 [resistência anula]).

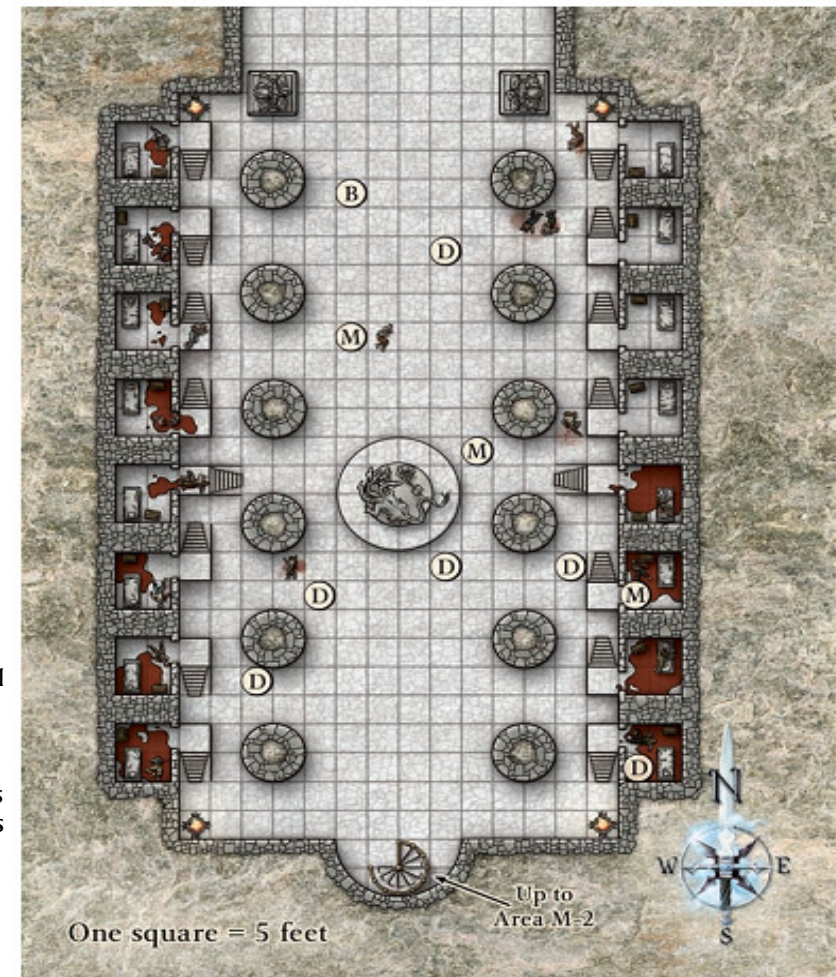
Teto: O teto fica 20 quadrados acima.

Escadas: Uma escada espiral no canto sul da sala leva até a sala 1-2. As escadas contam como terreno acidentado.

Salas adjacentes: Em toda extensão da sala existem lances de escadas com 9 metros de altura, que levam entrada de cada um dos pequenos aposentos dos sacerdotes. A área conta como um terreno acidentado.

pequenos aposentos dos sacerdotes. A área conta como um terreno acidentado.

Os pequenos aposentos são simples e não muito interessantes. Cada uma contém uma cama, uma mala com pertences pessoais, tais como vestes, roupas curtas, e algumas relíquias que os anões adquiriram antes de vir para o mosteiro. Os itens não têm valor além do sentimental.



Colunas: Duas fileiras com colunas de 3 metros de diâmetro sustentam o teto. Escalar uma coluna requer um teste de Atletismo CD 25. Cada coluna tem CA 20, outras defesas 18; HP 100; resistência 10 para qualquer tipo de dano. Destruir uma coluna inicia um desmoronamento (*Guia do Mestre*, página 91). As colunas oferecem cobertura total às criaturas que permaneçam atrás delas.

Estátua: Uma estátua maciça de um combatente anão combatendo uma hidra domina o centro da sala, quase tão alta quanto ao teto da sala. Um teste de História CD 20 revela que a estátua representa uma famosa batalha entre Dergan Fellfist e uma hidra lendária que devorou 300 combatentes até que o herói anão matou a besta em um combate único. É dito que os ossos de Dergan estão enterrados em algum lugar nas montanhas e, dada a presença da estátua, é uma aposta segura que seus restos estão selados sob a estátua. Escalar a estátua requer um teste de Atletismo CD 20. A estátua tem CA 25, outras defesas 18; HP 300; resistência 15 para qualquer tipo de dano.

Estátuas Anãs: Ao norte, no fim da sala, flanqueando a saída, está um par de estátuas de firmes combatentes anões, com 10 metros de altura, cada um segurando um machado, com a cabeça baixa, entre seus pés. A estátua esta usando um elmo que cobre todo seu rosto, exceto a barba. As estátuas não se referem a um anão específico, mas são versões idealizadas dos servos escolhidos de Moradin. Um teste de Percepção CD 15 revela que as bases das estátuas estão lisas e escuras, causado pelas incontáveis mãos que a tocaram pedindo sua bênção.

Escalar a estátua requer um teste de Atletismo CD 20. A estátua tem CA 20, outras defesas 18; HP 100; resistência 10 para qualquer tipo de dano.

Corpos: Os orcs pegaram os anões de surpresa. Os anões lutaram bravamente, mas sem suas armaduras, eles não puderam contra as armas e o grande número de invasores.

Orc Furioso (B)	Bruto de Nível 4
Humanóide médio natural	175 XP cada
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	
PV 66; Sangrando 33; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 15; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Machado Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+8 vs. CA; dano 1d12 + 5 (crítico 1d12 + 17).	
† Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O salteador orc faz um ataque corpo a corpo básico e ganha 16 pontos de vida.	
Tendência Cáotico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +10, Intimidar +6	
For 20 (+7) Des 13 (+3) Sab 10 (+2)	
Con 16 (+5) Int 8 (+1) Car 9 (+1)	
Equipamento armadura de couro, machado grande	

6 Servos Orcs (D)	Lacaios de Nível 4
Humanóide médio natural	44 XP cada
Iniciativa +0 Sentidos Percepção +0; visão na penumbra	
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laiaio.	
CA 16; Fortitude 15, Reflexos 12, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
Ⓢ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+9 vs. CA; dano 5.	
Tendência Cáotico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
For 16 (+5) Des 10 (+2) Sab 10 (+2)	
Con 14 (+4) Int 8 (+1) Car 9 (+1)	
Equipamento armadura de pele, clava	

3 Militantes Orog (M)	Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural	150 XP cada
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	
PV 48; Sangrando 24; ver também <i>disciplina</i>	
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14	
Deslocamento 5	
Ⓢ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+10 vs. CA; dano 1d10 + 4, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do militante orog.	
† Implacável (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 1d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O alvo é marcado até o final do próximo turno do orog. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.	
† Contra Ataque Feroz (reação imediata, quando um aliado adjacente ficar sangrando primeiro; encontro) ♦ Arma	
Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 2d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.	
Disciplina	
Orogos ganham +2 em testes de resistência contra qualquer efeito contínuo quando adjacente a um aliado.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +5, Intimidar +5	
For 19 (+5) Des 10 (+1) Sab 13 (+2)	
Con 16 (+4) Int 9 (+0) Car 11 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo grande, espada bastarda	

NAS PROFUNDEZAS

Encontro de Nível 3 (751 XP)

PREPARAÇÃO

Os anões construíram esta série de escadarias e plataformas para alcançarem o fundo do abismo, onde se conectam a túneis nas profundezas da montanha.

- 1 campeão desfigurado orog (C)
- 1 dragonete cabeça fina (S)
- 3 besteiro orc (B)
- 4 servos orcs (D)

Quando os personagens entrarem nesta sala, leia:

O andar dá acesso a uma enorme caverna. Uma longa escadaria e uma série de plataformas levam para baixo, até o chão da caverna, uns 300 metros abaixo. Um grupo de orcs sobe as escadas.

TÁTICAS

Os besteiros orcs concentram seus ataques contra os inimigos que atacarem a distância, enquanto o dragonete cabeça fina foca nos personagens que tentarem descer as escadas. O campeão desfigurado orog e os servos aceleram o passo e sobem as escadas para confrontar os PJs.

CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: Braseiros provêem luz intensa num raio de 10 quadrados.

Escadas: As escadas conectando as várias plataformas contam como terreno acidentado.

Abismo: Uma queda da borda é praticamente letal, causando o dano apropriado, conforme a altura da queda.

Campeão Desfigurado Orog (C)

Bruto de Nível 4

Humanóide médio natural, orc 175 XP

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra **PV** 66; **Sangrando** 33; ver também *escárnio de campeão* **CA** 17; **Fortitude** 19, **Reflexos** 14, **Vontade** 15 **Deslocamento** 5

④ **Espada Larga** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+10 vs. CA; dano 1d10 + 5, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do campeão desfigurado orog.

◀ **Corte Esmiuçador** (padrão; recarrega na primeira vez que ficar sangrando) ♦ **Arma**

Requer espada larga; explosão de contato 1; +7 vs. CA; dano 2d10+5, e o alvo é empurrado 1 quadrado.

◀ **Escárnio de Campeão** (menor; sem limite) ♦ **Medo**

Rajada de Contato 5; uma criatura; o alvo se torna o objeto de escárnio do orog. O ataque corpo a corpo do campeão desfigurado orog causa 1d10 de dano extra ao alvo, e se o campeão desfigurado reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele ganha 16 pontos de vida.

Tendência Caótico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

Perícias Intimidar +6

For 20 (+7) **Des** 10 (+2) **Sab** 12 (+3)

Con 16 (+5) **Int** 9 (+1) **Car** 8 (+1)

Equipamento armadura de placas, escudo grande, espada larga

Dragonete Cabeça Fina (S)

Escaramuçador de Nível 1

Besta pequena natural (réptil) 100 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3

PV 29; **Sangrando** 14

CA 16; **Fortitude** 11, **Reflexos** 14, **Vontade** 13

Deslocamento 4, vôo 8 (pairar); ver também *ataque aéreo*

④ **Mordida** (padrão; sem limite)

+6 vs. CA; dano 1d6 + 4.

④ **Roubar** (padrão; sem limite)

+4 vs. Reflexos; dano 1 e o dragonete cabeça fina rouba um pequeno objeto do alvo, como um frasco, pergaminho, ou moeda.

↓ **Ataque Aéreo** (padrão; sem limite)

O dragonete cabeça fina voa até 8 quadrados e faz um ataque corpo a corpo básico a qualquer momento durante esse movimento. O dragonete não provoca ataques de oportunidade quando se move para longe do alvo do ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 11 (+0) **Des** 18 (+4) **Sab** 16 (+3)

Con 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Car** 11 (+0)

3 Besteiros Orcs (B)

Artilheiro de Nível 1

Humanóide médio natural 100 XP cada

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra **PV** 26; **Sangrando** 13; ver também *pulso de combatente* **CA** 13; **Fortitude** 14, **Reflexos** 14, **Vontade** 11 **Deslocamento** 6 (8 na investida)

④ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.

⑤ **Besta de Mão** (padrão; sem limite; recarrega quando a criatura usa uma ação de movimento para recarregar) ♦ **Arma**

Alcance 20/40; +8 vs. CA; dano 1d12 + 2, e o alvo é empurrado 1 quadrado.

↓ **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O besteiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e ganha 6 pontos de vida.

Tendência Caótico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

Perícias Furtividade +7

For 14 (+2) **Des** 15 (+2) **Sab** 9 (-1)

Con 14 (+2) **Int** 9 (-1) **Car** 8 (-1)

Equipamento armadura de couro, machado de batalha, besta de mão com 10 virotes

4 Servos Orcs (D)

Lacaios de Nível 4

Humanóide médio natural 44 XP cada

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra **PV** 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.

CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 12, **Vontade** 12

Deslocamento 6 (8 na investida)

④ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

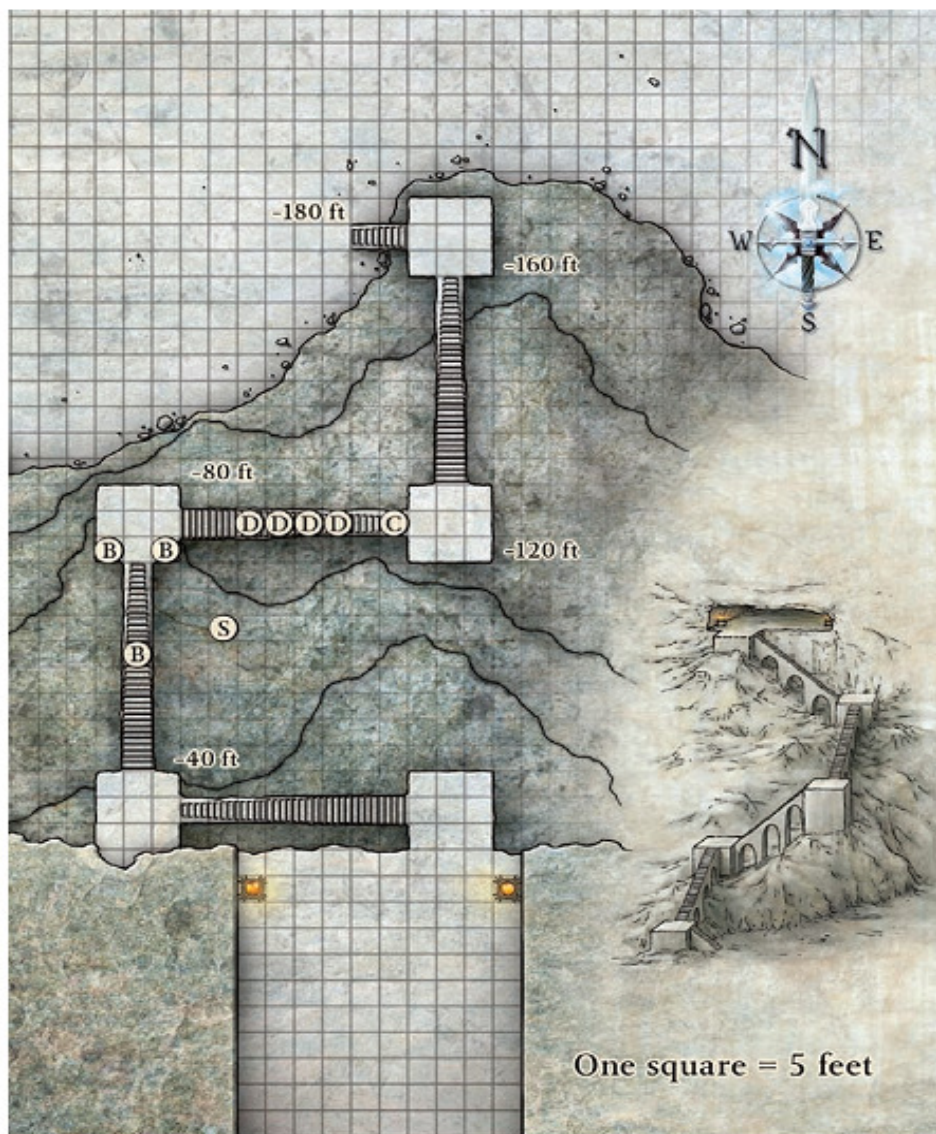
+9 vs. CA; dano 5.

Tendência Caótico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 16 (+5) **Des** 10 (+2) **Sab** 10 (+2)

Con 14 (+4) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)

Equipamento armadura de pele, clava



CÂMARA DA OFICINA

Encontro de Nível 6 (1.264 XP)

PREPARAÇÃO

A oficina serve a dois propósitos. Primeiro, é conectada aos túneis profundos através de uma longa passagem em declive, e segundo, é onde ficam as forjas usadas pelos sacerdotes para honrar seu deus. Os orcs descobriram a passagem em sua procura por dentro da montanha e chegaram através desta sala, liquidando os anões enquanto corriam pelo complexo derrubando os defensores.

Na pressa para subir ao templo, eles esqueceram Kalad, um devotado paladino anão. Enquanto os orcs lutavam escada acima, Kalad puxou a alavanca e desabou o túnel, fechando o acesso para que mais orcs não violassem a montanha. Quando Og, o herói orog, retornou e encontrou o túnel cerrado, ele ficou furioso e gastou as últimas horas socando Kalad, levando-o a beira da morte.

1 fogo fumegante

Og, herói orog (O)

1 orc olho de Gruumsh (G)

2 orcs furiosos (B)

6 escravos orcs (D)

Quando os personagens entrarem na sala, leia:

Um terrível incêndio queima em um dos lados desta caverna natural, fazendo silhuetas dos orcs agrupados aqui. Eles parecem estar interessados em alguma coisa no lado oposto da sala, onde vocês podem escutar gritos e grunhidos que abafam o som das chamas.

Teste de Percepção

ND 10: *O personagem percebe um anão sendo espancado por um enorme combatente orog.*

ND 15: *O personagem ouve o orog dar a ordem, em um falho Comum para que o anão abra o túnel.*

TÁTICAS

Os orcs estão distraídos por Og e seu prisioneiro e portanto eles não prestam atenção quando os PJs chegam, o que permite que os PJs tirem vantagem da surpresa. Uma vez que o combate comece, os orcs se viram, praticamente juntos, soltam berros raivosos, e se atiram imprudentes na direção dos intrusos.

Og solta Kalad no chão, prepara sua espada bastarda e se dirige para o combate. Ele está irado, portanto se algum servo orc bloquear seu caminho até os PJs, ele não pensa duas vezes para abrir caminho até os personagens. Uma vez lá, ele usa *varredura terrível* para rasgar seus oponentes, ajustando sua posição todo turno para pegar tantos inimigos quanto puder. O primeiro personagem que o atingir com um ataque corpo a corpo recebe *desproteger* no próximo turno de Og. Og sabe que falhou na sua missão e vê esta batalha como sua chance de remissão.

O olho de Gruumsh recua, tomando cuidado de não ficar no caminho de Og. Ele auxilia Og atingindo os PJs próximos com *martelo do caos* e então direciona a batalha usando *braço rápido da destruição* para incitar os furiosos no combate. Mesmo se os PJs encurralarem o orc, ele luta com ferocidade, usando encontros para empurrar PJs nas forjas ou nas chamas.

Os orcs furiosos se posicionam em volta de direções diferentes para acertar os PJs de ambos os lados, ladrando promessas um para o outro para que eles se encontrem no meio. Os servos investem tão logo percebem os intrusos, rindo mesmo enquanto os PJs os derrubam.

Tão logo o combate fique mal para os orcs, Og recua e vai matar Kalad, que está muito machucado para resistir. Então Og posiciona-se próximo das chamas tentando agarrar e lançar seus inimigos no fogo.



CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: As chamas preenchem a sala com luz intensa.

Teto: O teto fica a 10 metros de altura.

Entulho: Quando Kalad derrubou o acesso para os túneis profundos, parte do teto desta sala desabou, matando um número de orcs no processo. Vários quadrados contêm uma quantidade considerável de entulho e contam como terreno acidentado.

Forja: Todas as forjas estão intactas e ardendo em chamas. Personagens que começarem seu turno adjacente a uma forja recebe dano de fogo 5. Forjas

Og, Herói Orog (O)	Soldado Elite de Nível 6
Humanóide médio natural, orc	500 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +8; visão na penumbra	
PV 144; Sangrando 72	
CA 24; Fortitude 23, Reflexos 19, Vontade 16	
Deslocamento 5	
④ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+14 vs. CA; dano 1d10 + 5, e o alvo é marcado até o final do próximo turno de Og.	
↵ Varredura Terrível (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer espada bastarda; explosão de contato 1; +14 vs. CA; dano 1d10+5, e o alvo é marcado até o final do próximo turno de Og.	
↓ Repreensão Orog (reação imediata, quando um alvo marcado ajustar, se mover, ou fazer um ataque que não inclua Og como um alvo; sem limite) ♦ Arma	
Og faz um ataque básico.	
↓ Desproteger (padrão; recarrega na primeira vez que ficar sangrando) ♦ Arma	
Requer espada bastarda; +14 vs. CA; dano 2d10+5, e dano contínuo 5 (resistência anula). <i>Erro</i> : Metade do dano, e sem dano contínuo.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Intimidar +7	
For 20 (+8) Des 15 (+5) Sab 10 (+3)	
Con 16 (+6) Int 11 (+3) Car 9 (+2)	
Equipamento armadura de placas, escudo, espada bastarda	

2 Orcs Furiosos (B)	Bruto de Nível 4
Humanóide médio natural	175 XP cada
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra	
PV 66; Sangrando 33; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 15; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Machado Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+8 vs. CA; dano 1d12 + 5 (crítico 1d12 + 17).	
↓ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O salteador orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 16 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +10, Intimidar +6	
For 20 (+7) Des 13 (+3) Sab 10 (+2)	
Con 16 (+5) Int 8 (+1) Car 9 (+1)	
Equipamento armadura de couro, machado grande	

6 Servos Orcs (D)	Lacaios de Nível 4
Humanóide médio natural	44 XP cada
Iniciativa +0 Sentidos Percepção +0; visão na penumbra	
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçoio.	
CA 16; Fortitude 15, Reflexos 12, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+9 vs. CA; dano 5.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
For 16 (+5) Des 10 (+2) Sab 10 (+2)	
Con 14 (+4) Int 8 (+1) Car 9 (+1)	
Equipamento armadura de pele, clava	

Orc Olho de Gruumsh (G)	Controlador de Nível 5 (Líder)
Humanóide médio natural	200 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +3; visão na penumbra	
Ira de Gruumsh aura 10; orcs nessa aura podem usar <i>golpe da morte</i> (veja abaixo)	
PV 64; Sangrando 32; ver também <i>pulso de combatente</i> e <i>golpe da morte</i>	
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 14, Vontade 15	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Lança (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+10 vs. CA; dano 1d8 + 3.	
↓ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O olho de Gruumsh faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 16 pontos de vida.	
↓ Golpe da Morte (quando reduzido a 0 pontos de vida)	
O olho de Gruumsh faz um ataque corpo a corpo básico.	
➤ Olho da Ira (menor; sem limite) ♦ Medo	
Alcance 5; +8 vs. Vontade; o alvo recebe -4 de penalidade na CA (resistência anula).	
➤ Braço Rápido da Destruição (padrão; recarga ☐ ☐) ♦ Cura	
Alcance 5; um orc dentro do alcance faz um ataque corpo a corpo básico (como ação livre) e reganha 15 pontos de vida num acerto ou 5 pontos de vida num erro.	
✳ Martelo do Caos (padrão; encontro) ♦ Energia	
Explosão de área 1 alcance 10; +8 vs. Reflexos; dano de energia 2d6+3, e o alvo é derrubado. <i>Erro</i> : Metade do dano, e o alvo não é derrubado.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +9, Intimidar +10, Religião +7	
For 17 (+5) Des 14 (+4) Sab 12 (+3)	
Con 16 (+5) Int 11 (+2) Car 16 (+5)	
Equipamento armadura de couro, manto de peles, lança	

contam como terreno acidentado e personagens que entrarem ou iniciarem seu turno em uma dessas áreas recebem dano de fogo 10 e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula).

Túnel Desmoronado: O túnel que leva através da montanha desabou por pelo menos 3 quilômetros. Mover-se através do túnel é impossível.

Fogo Fumegante	Rajada de Nível 2
Perigo	250 XP
<i>O dano a uma das forjas fez com que as brasas quentes se espalhassem pelo chão, ateando fogo aos materiais desta área. O fogo está agora fora de controle e se espalhando pela sala. No início do encontro, o fogo cobre uma área de 6 por 6 quadrados.</i>	
Perigo: Uma área de 6 por 6 quadrados com fogo.	
Percepção	
Nenhum teste é necessário para perceber o fogo.	
♦ ND 16: O personagem percebe que o fogo esta se espalhando.	
Gatilho	
Quando uma criatura entra em um espaço adjacente ao fogo fumegante ou começa seu turno em um espaço adjacente ou dentro da área do fogo fumegante, o fogo fumegante ataca.	
Ataque	
Ação Livre Alcance 1	
Alvo: A criatura que ativou o gatilho.	
Ataque: +6 vs. Reflexos	
Especial: O fogo fumegante recebe Bônus +5 para a rolagem de ataque se o alvo esta dentro da área do fogo.	
Acerto: Dano de fogo 2d6 e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula).	
Erro: Metade do dano, e sem dano contínuo.	
Efeito: O fogo também oferece cobertura a todas as criaturas dentro do fogo e até 2 quadrados da área.	
Especial: Toda vez que o fogo ataca, ele se espalha na área do alvo, seja em acerto ou erro.	
Contramedidas	
♦ Um personagem pode se mover para um quadrado de fogo fumegante ou um quadrado adjacente ao fogo sem ativar o gatilho com um teste de Acrobacia ND 20.	
♦ Dois galões de água destroem 1 quadrado de fogo fumegante.	
♦ Atacando 1 ou mais quadrados com um ataque de água, automaticamente apaga o fogo nesses quadrados.	

KALAD

Uma vez que os personagens derrotarem Og e seus combatentes, eles podem encontrar Kalad desfigurado no chão na área indicada no mapa tático. Assumindo que os personagens pararam Og antes deste matar o anão, os PJs podem falar com o último anão do monastério. Se não salvaram, os personagens podem levar os restos de Kalad de volta para Overlook para ressuscitá-lo com um ritual Ressuscitar Mortos ou conversar com ele usando 'Falar com os Mortos'. Em qualquer evento, Kalad é útil, para que eles saibam o que esta em jogo se os orcs atravessarem as montanhas.

USANDO KALAD

Desde que Kalad sobreviva (ou seja trazido à vida), o anão pode ser de inestimável ajuda aos PJs no caminho para completarem sua missão. Kalad sabe como selar o Nexus, fechando todas as passagens dentro das montanhas e forçando os orcs e orogs a enfrentarem a Fortaleza Bordrin. Ele também tem uma boa idéia de

como chegar ao Nexus (garantindo um bônus de +2 para todos os testes feitos para navegar nos Respiradouros; veja abaixo). Finalmente, ele também tem uma dívida para cobrar dos orcs e com prazer acompanha os PJs nesta última parte da missão, sem necessitar ser convencido. Caso alguns dos PJs tentem mencionar os túneis abaixo da Fortaleza Bordrin, Kalad menciona que eles já estão selados, ele mesmo os selou alguns dias atrás, após a notícia de que o exército estava se aproximando.

Quanto aos Respiradouros, Kalad insiste que eles vão até os túneis, para ter certeza que o outro grupo completou sua missão. "Há muito em jogo, amigos!" – ele acrescenta – "é um labirinto lá em baixo, fácil de se perder. Vocês arriscariam a vida de todos naquele vale nos esforços de apenas um grupo?"

DESCRIÇÃO

Kalad é alto para um anão, bastante musculoso, mas sua barba foi brutalmente cortada de seu rosto e suas lesões são várias (ele está com 1 ponto de vida e sem pulsos de cura). Sua armadura e sua arma estão dentro da

Câmara da Oficina, e ele as recupera logo que possível. Mesmo quando totalmente recuperado, ele tem uma aparência sombria sobre si, pois ele fica atormentado com os horrores do ataque e ele não fica em paz até que os orcs sejam parados.

Profundamente religioso como seria de esperar de um guerreiro santo, Kalad gasta uma parte de seu dia em profunda oração, pedindo a seu deus por orientação, conforto e uma renovação da sua determinação de continuar a sua luta contra a escuridão. Fora dessas horas de privacidade, Kalad é amigável, se grosseiro, constante em seu auxílio, mas sempre sem segundos interesses.



Kalad o Paladino		Soldado Elite de Nível 4
Humanóide médio natural, anão		350 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 54; Sangrando 27		
CA 21; Fortitude 17, Reflexos 14, Vontade 16		
Deslocamento 5		
Pontos de Ação 1		
⬇ Machado Grande (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+8 vs. CA; dano 1d12+3 (crítico 1d12+18), e o alvo é marcado até o final do próximo turno de Kalad. Se o alvo se mover ou fazer um ataque que não inclua Kalad como um dos alvos, o alvo recebe dano radiante 5.		
⬇ Destruir em Arco (padrão, encontro) ♦ Arma		
Uma ou duas criaturas; +8 vs. CA, um ataque por alvo; dano 1d12+3 (crítico 1d12+18) e o alvo é marcado até o final do próximo turno de Kalad.		
⬇ Golpe Sagrado (padrão; sem limite) ♦ Radiante, Arma		
+8 vs. CA, um ataque por alvo; dano radiante 1d12+3 (crítico 1d12+18), e se Kalad marcou o alvo, ele causa um dano radiante 2 extra.		
⬅ Círculo Sacro (padrão; diário) ♦ Zona		
Explosão de contato 3; a explosão cria uma zona que até o final do encontro fornece a Kalad e seus aliados um bônus de poder +1 na CA.		
Força Divina (menor; encontro)		
Kalad aplica seu modificador de Força com um dano extra em seu próximo ataque esse turno.		
Manter-se Firme		
Quando um efeito forçar um anão a se mover – através de empurrar, puxar, deslizar – o anão se move 1 quadrado a menos que o especificado pelo efeito. Quando um ataque derrubaria o anão, o anão pode rolar um teste de resistência pra escapar da queda.		
Tendência Leal e bom	Idiomas Comum, Anão	
Perícias Exploração +6, Tolerância +11, Curar +9, História +7, Religião +7		
For 17 (+5)	Des 10 (+2)	Sab 14 (+4)
Con 14 (+4)	Int 11 (+2)	Car 14 (+4)
Equipamento armadura de placas, machado grande		

Ele não tem muito senso de humor e ignora as piadinhas dos que estão a sua volta. Ele tem uma missão e tem a intenção de levá-la até o fim. Ele pode ser reservado em suas relações, mas os PJs não poderiam pedir um aliado mais empenhado. Kalad vê os PJs como

agentes divinos – heróis enviados pelos deuses para salvá-lo e revelar a ele seu propósito. Portanto, ele observa os personagens procurando por revelações que podem trazer a luz à obscuridade do que esta por vir.

ACONTECIMENTOS INESPERADOS

Resgatando Kalad, os aventureiros descobrem que o anão paladino selou duas das três rotas possíveis através da montanha. Se os PJs não salvarem o paladino ou se eles ignorarem seus avisos, os personagens podem querer ir até a Fortaleza Bordrin dar suporte as tropas,

ou pior, voltarem para Overlook, acreditando terem completado sua missão. Ambas as possibilidades podem gerar dificuldades para resolver a aventura, já que estender o tempo na cidade ou na fortaleza leva a aventura em direções inesperadas. Naturalmente, se você estiver confortável em refazer o enredo, ou mesmo adaptar a aventura para um resultado diferente, você pode seguir o fluxo. De outro lado, você pode tentar uma das seguintes opções para colocar a aventura de volta nos trilhos.

Estender o calendário: Para os grupos na fortaleza ou na cidade, você pode estender o tempo necessário para o exército de Tusk chegar. Eventualmente, quando os Andarilhos não retornarem, o Conselho dos Anciões aumentam suas preocupações e enviam os PJs ou os Cavaleiros da Liberdade para os Respiradouros, para certificarem-se de que o serviço foi concluído.

Mudar a Perspectiva: Sem Kalad, os personagens tem uma chance de voltar à cidade ou ir na direção da fortaleza. Para tratar esta eventualidade, assuma que, no caso da Fortaleza Bordrin, o túnel nunca foi selado e os personagens tropeçam na entrada enquanto estão patrulhando as paredes da fortaleza, ou, no caso da cidade, os três grupos têm êxito, mas existe uma quarta entrada, mas desta vez, por debaixo do Caer Overlook. Em ambos os casos, você pode usar os encontros descritos em “Os Respiradouros”, alterando a localização da entrada.

Deixar os Orcs Passarem: Para grupos particularmente obstinados, você pode deixar os orcs passarem. Uma hoste com centenas de orcs saindo dos

“Respiradouros” deve ser o suficiente para chamar sua atenção. Apenas trate os orcs como um destacamento avançado então os PJs, que devem optar por entrar na masmorra, ainda podem enfrentar Tusk durante a conclusão.

Seguir o fluxo: Finalmente, nenhum grupo gosta de uma aventura “sobre trilhos”. Volte atrás, relaxe e deixe os jogadores decidirem o que fazer e aonde irem. Dependendo das escolhas dos jogadores, você pode alterar a ação fazendo elas acontecerem em diferentes caminhos. Talvez, ao invés de desafiar os Respiradouros, os PJs falham em fechar o Nexus e os orcs cercam Overlook e esmagam a Fortaleza Bordrin. Os PJs podem ficar presos na cidade, se escondendo atrás dos muros junto com todos os outros. Eles podem bolar uma missão para infiltrar no exército Orc tentando encontrar e destruir Tusk, na esperança de quebrar os laços que os

mantém unidos. Isso não requer muito trabalho; você precisa apenas alterar a dinâmica do campo de batalha, alterar a ordem dos encontros, inserir alguns extras, remover alguns desnecessários, e a aventura pode chegar a uma conclusão satisfatória.

OS RESPIRADOUROS

Os Respiradouros são fáceis de encontrar, mesmo que se encontrem há muitas milhas de distância, próximo ao sopé da montanha, devido ao vapor que se ergue a partir das fissuras é possível vê-las a uma relativa distância, sendo assim não há problema em chegar a essas cavernas. Assim que os personagens chegarem aos Respiradouros, leia ou parafraseie o seguinte texto:

Espalhadas por toda a encosta inferior estão numerosas fissuras, algumas tão pequenas quanto uma rachadura nas rochas com outras grandes o suficiente para acomodar um ogro. As pedras aqui são escorregadias e exceto por fungos marrom escuro, musgos e líquens, nada mais vive aqui. O ar cheira a enxofre e se torna mais forte próximo às nuvens de fumaça acre que sopram das fissuras.

Cerca de um, a centena de metros a partir da menor rachadura há um acampamento. Ali, vocês vêem cinco cavalos amarrados e sacos de alimento vazios pendurados em suas cabeças.

Teste de Percepção:

CD 18: Uma esfumaçante fogueira situa-se a poucos metros de distância de um dos cavalos.

CD 22: Pegadas se levam em direção ao interior de uma das maiores aberturas.

CD 26: Existem cinco diferentes pares de pegadas. Não há nenhum sinal de pegadas em direção contrária.

Os Andarilhos acamparam do lado de fora dos túneis quando chegaram e partiram à primeira luz do dia depois que os PJs deixaram o monastério. Esses aventureiros partiram e nunca mais voltaram, tornando-se vítimas dos orcs que sempre infestam os túneis.

Quando os PJs estiverem prontos para prosseguir, eles poderão entrar através de qualquer uma das entradas e traçar seus caminhos através do labirinto de túneis.

Um mapa não está disponível na primeira etapa de sua descida, sendo assim os personagens terão de confiar em seus instintos e astúcia para fazer seu caminho aos túneis mais profundos e, eventualmente, ao Nexus.

Preparação: Todas as entradas nas encostas da montanha serpenteiam dentro da rocha, emaranhando-se em uma circular rede de passagens e câmaras que estão carregadas com neblina e escorregadias com a umidade. Os aventureiros devem atravessar essas passagens usando uma variedade de perícias para atingir os mais profundos túneis.

Nível: 3.

Complexidade: 2 (requer 6 sucessos antes de 3 fracassos)

Perícias Primárias: Atletismo, Exploração, Tolerância, Percepção.

Especial: Se Kalad estiver com os PJs, eles ganham +2 de bônus em todos os testes realizados nesse desafio. Uma vez que os personagens obtiverem sucesso no desafio, eles ganham +2 de bônus em todos os testes cada vez que eles o repetem.

Atletismo (CD 15): Andando através dos túneis os personagens terão de passar através de lugares apertados, saltar através de rachaduras efumagantes, escalar paredes escorregadias, e realizar uma série de atividades físicas. Pelo menos três personagens devem realizar um teste bem sucedido de Atletismo para atravessar esses obstáculos. Além de contar como um fracasso, um teste mal sucedido indica que cada membro do grupo perde um Pulso de Cura devido aos danos sofridos enquanto viajam.

Exploração (CD 20): Um personagem experiente em exploração de cavernas pode realizar um teste bem sucedido de Exploração para ajudar a andar através dos túneis. Um teste bem sucedido conta como um sucesso ou remove uma falha. Um teste bem sucedido de Exploração CD 25 além disso provém +4 de bônus extra para todos os testes relacionados a esse desafio de perícias (bônus único).

Tolerância (CD 15): Não há nada que seja fácil nessa descida e, o ar escasso e o ambiente perigoso são desgastantes. Pelo menos dois personagens devem realizar um teste bem sucedido de Tolerância para preservar suas forças e evitar a fadiga, injúrias e exaustão. Testes mal sucedidos resultam na perda de um Pulso de Cura em todos os personagens do grupo além de contarem como uma falha.

Percepção (CD 20): Um personagem pode realizar um teste de Percepção para notar pegadas deixadas pelos Andarilhos. Um teste bem sucedido conta como dois sucessos. Uma vez realizado, o personagem não poderá usar Percepção novamente nesse Desafio de Perícias.

Sucesso: Os personagens alcançam intactos os túneis mais profundos.

Fracasso: Os personagens andaram em círculos e chegaram a uma entrada de caverna 3d6 quadrados da caverna que haviam entrado pela primeira vez. Eles devem realizar o Desafio de Perícias novamente para alcançar os túneis mais profundos, embora ganhem +2 de bônus para seus testes de perícia uma vez que eliminam uma rota de suas viagens.



TÚNEIS PROFUNDOS

Uma vez que os personagens tenham encontrado seu caminho através dos Respiradouros, eles encontram uma antiga rede de passagens escavadas e câmaras. Uma tropa avançada de orcs tem violado esses túneis, mas ainda não encontraram o caminho através dos Respiradouros. Conforme se preparam para mergulhar nos túneis enevoados, Tusk e seu quadro de oficiais

agora estão perto do Nexus, liderando uma grande força através dos túneis ocidentais para atacar a Fortaleza Bordrin pela retaguarda.

DESCANSO PROLONGADO

Quando os personagens entrarem nos túneis mais profundos, eles não terão um lugar seguro para um descanso prolongado, então eles terão de usar seus recursos sabiamente e economizar suas forças até o encontro final. Caso o desastre se abata, os personagens podem recuar para os Respiradouros e permanecer lá até que se recuperem o suficiente para completar a aventura. A menos que você possua um grupo muito pequeno de personagens, deixe que os PJs usem essa opção uma única vez. Caso eles tentem fazer isso novamente, Tusk deve se libertar. Veja Acontecimentos Inesperados nas páginas anteriores para dicas de como ajustar a trama para esse resultado em potencial.

VISÃO GERAL DOS RESPIRADOUROS

Os Respiradouros são uma complexa série de túneis que produzem um vapor sulfuroso e ocasionais explosões de fumaça nociva. Andar pelos Respiradouros é perigoso porque é fácil andar em círculos e perigos escondidos espreitam na escuridão.

Os respiradouros incluem as seguintes áreas de encontro:

V1. ENTRANDO NOS RESPIRADOUROS

Do outro lado do labirinto dos Respiradouros está a passagem enterrada, uma rota escondida através das montanhas sob a muito acima Fortaleza Bordrin. A entrada para o resto do complexo é uma simples antecâmara, envolta em névoa. Aqui um bando de orcs que sobreviveu a um punhado de armadilhas, discute seu próximo curso de ação.

Encontro Tático: “Entrando nos Respiradouros” (página 39)).

V2. O CORREDOR POLONÊS

Para defender a passagem profunda, os arquitetos anões construíram uma desagradável armadilha e posicionaram guardiões construtos nesse longo corredor. Evidências dessa letalidade podem ser vistas nos corpos de orcs espalhados pelo chão.

Encontro Tático: “O Corredor Polonês” (página 40).

V3. A SALA DA CALDEIRA

Fundamental para proteger a rota subterrânea tem a habilidade de fechar o Nexus (ver V6), preenchendo-o com água. Essa câmara acomoda o reservatório de água, que são mantidos em temperaturas de ebulição para esquentar bem como afogar os intrusos. Atualmente agentes de Tusk exploram essa câmara para descobrir seu propósito e sua função.

Encontro Tático: “A Sala da Caldeira” (página 41).

V4. SANTUÁRIO À MORADIN

Os anões que construíram esse lugar eram seguidores devotos de Moradin e entre trocas de proteger e expandir os túneis, eles reuniam-se aqui para receber as bênçãos e a proteção de seus sacerdotes. Agora, o lugar é lar de um faminto troll das cavernas e seus treinadores.

Encontro Tático: “Santuário à Moradin” (página 42).

V5. ALOJAMENTO DOS ANÕES

Essa câmara uma vez alojou os mineiros, guerreiros e sacerdotes anões, mas pouco da sua presença restou depois da infestação de orcs. Soldados orcs exploram essas salas a procura de pilhagem e ficam frustrados pelas salas simples.

Encontro Tático: “Alojamento dos Anões” (página 43).

V6. O NEXUS

Quando os túneis são comprometidos por forças inimigas, os anões podem fechar o acesso através da ativação de uma complexa armadilha que faz com que as portas sejam seladas e a sala preencha-se de água. No entanto, com os anões quase que totalmente dizimados, os orcs controlam essa sala e pretendem usá-la para atacar a Fortaleza Bordrin acima.

Encontro Tático: “O Nexus” (página 44).

CONCLUSÃO

Uma vez que os personagens tenham selado o Nexus e derrotado Tusk eles completam sua missão, mas, mais importante, eles deram um golpe de misericórdia às hordas orcs. Com seu líder morto e fora dos túneis, os orcs não têm escolha senão atacar a Fortaleza Bordrin. A batalha é brutal, muito embora os orcs tenham perdido sua vantagem, eles ainda são numerosos e poderosos. Após cinco dias de combates, os defensores nas muralhas vencem os orcs, enviando-os para as terras estéreis uma vez mais. Com o fim da ameaça, os PJs sobreviventes são recebidos como heróis e lhes é dado insígnias para reconhecer seus esforços corajosos e sua participação no salvamento de Overlook e Vale Elsir. Durante a cerimônia, os aventureiros são livres para descansar, beber e desfrutar de algum bem merecido tempo livre, embora não consigam evitar um sentimento de que estão sendo vigiados.

ENTRANDO NOS RESPIRADOUROS

Encontro de Nível 1 (500 XP)

PREPARAÇÃO

Tento sobrevivido ao Corredor Polonês, os orcs descansaram e agora estão prontos para entrar nos Respiradouros. Os orcs tiveram muitas baixas nos corredores com armadilhas atrás deles, por causa disso eles estão desmoralizados e até mesmo um pouco nervosos sobre o que os aguarda à frente.

- 1 sargento orc (S)
- 1 bombardeiro orc (B)
- 2 orcs monstruosos (F)

Quando os personagens entrarem nesta sala, leia:

Quatro orcs engajam-se em uma acalorada conversa, um apontado para trás na direção dos corredores atrás deles. O maior deles aponta na direção de vocês, enquanto bate no peito.

2 Orcs Monstruosos (F)		
Escaramuçador de Nível 2		
Humanóide médio natural 125 XP cada		
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra		
PV 38; Sangrando 19; ver também <i>pulso de combatente</i>		
CA 15; Fortitude 15, Reflexos 14, Vontade 11		
Deslocamento 6 (8 na investida)		
⚔ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.		
⚔ Golpe Selvagem (padrão; encontro) ♦ Arma		
Faça dois ataques; +6 vs. CA; dano 1d10+3 por ataque. Se ambos os ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo recebe também dano contínuo 5 (resistência anula).		
⚔ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma		
O orc monstruoso faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 9 pontos de vida.		
Tendência Cáotico e maligno	Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +9		
For 17 (+4)	Des 15 (+3)	Sab 8 (+0)
Con 14 (+3)	Int 8 (+0)	Car 7 (-1)
Equipamento armadura de peles, 2 machados de batalha		

TÁTICAS

Os orcs estão discutindo, mas eles abandonam a disputa ao primeiro sinal de intrusos. Se o sargento cair, o bombardeiro e os monstruosos movem-se de volta ao V2 para acionar a armadilha e causar um pouco mais de mutilação.

CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

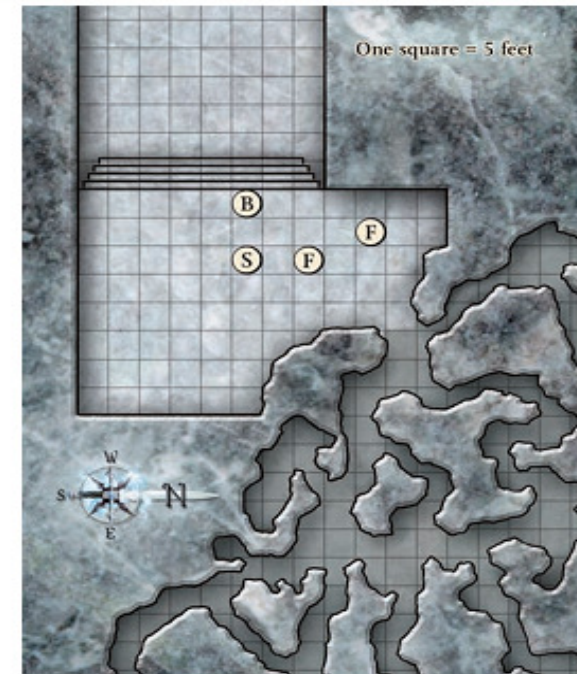
Iluminação: um dos orcs carrega uma tocha da chama eterna, que preenche a sala com luz intensa.

Teto: O teto mede 4,5 metros.

Névoa: Os túneis que levam aos Respiradouros são preenchidos com névoa. Personagens dentro destes túneis ganham encobrimento.

Escadas: As escadas a oeste descem para V2. Cada quadrado contendo escadas conta como terreno acidentado.

Bombardeiro Orc (B)		Artilheiro de Nível 1	
Humanóide médio natural		100 XP	
Iniciativa +3 Sentidos Percepção -2; visão na penumbra			
PV 24; Sangrando 12; ver também <i>pulso de combatente</i>			
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 11			
Deslocamento 6 (8 na investida)			
⚔ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+5 vs. CA; dano 1d10 + 2.			
⚔ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma			
O bombardeiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 6 pontos de vida.			
💣 Bomba Incineradora (padrão; recarga ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Fogo			
Área de contato 2 alcance 10; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula). Em um crítico, o bombardeiro orc derruba o alvo. <i>Erro:</i> Metade do dano, e sem dano contínuo.			
⚡ Detonação (sem ação; quando reduzido a 0 pontos de vida; encontro) ♦ Fogo			
O bombardeiro orc precisa ter ao menos uma bomba incineradora restando; explosão de contato 2; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula) (crítico derruba). <i>Erro:</i> Metade do dano, e sem dano contínuo.			
Tendência Cáotico e maligno		Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +9			
For 13 (+1)		Des 17 (+3)	
Con 12 (+1)		Sab 7 (-2)	
		Car 9 (-1)	
Equipamento machados de batalha, 3 bombas incineradoras, tocha da chama eterna			



Sargento Orc (S)		Soldado de Nível 3 (Líder)	
Humanóide médio natural		150 XP cada	
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra			
Liderar por Medo aura 1; orcs dentro da aura ganham um bônus de poder +1 para as jogadas de ataque.			
PV 46; Sangrando 23; ver também <i>pulso de combatente</i>			
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14			
Deslocamento 6 (8 na investida)			
⚔ Glaive (padrão; sem limite) ♦ Arma			
Alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d4 + 4.			
⚔ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma			
O sargento orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 11 pontos de vida.			
De Volta para o Fronte! (reação imediata, quando um orc aliado a até 5 quadrados é forçado a se mover; sem limite)			
Deslize o aliado forçado 1 quadrado.			
Tendência Cáotico e maligno		Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +5, Intimidar +5			
For 19 (+5)		Des 9 (+0)	
Con 14 (+3)		Int 11 (+1)	
		Sab 13 (+2)	
		Car 11 (+1)	
Equipamento cota de malha, glaive, capa esfarrapada			

CORREDOR POLONÊS

Encontro de Nível 3 (775 XP)

PREPARAÇÃO

Os anões criaram um trio de homúnculos para proteger o Nexus. Em apoio aos guardiões encontram-se uma armadilha sórdida. Se o grupo lidou com os orcs em V1 facilmente, assuma que a armadilha nesta sala já foi acionada.

- 1 balestreiro (A)
- 2 defensores de ferro (I)
- 4 torres de besta (T, torres; P, placas de pressão)

Quando os personagens puderem ver o corredor, leia:

Um amplo corredor estende-se diante de vocês e termina em um par de portas duplas. Mais ou menos na metade do caminho abaixo, vocês vêem uma estranha criatura que se assemelha a uma arma, uma besta com pernas, flanqueada por dois cães de ferro.

TÁTICAS

Os defensores guardam o balestreiro, enquanto este guarda as portas. Se um intruso se mover para o painel de controle, um defensor move-se para interceptá-lo.

CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: Nenhuma. Esta sala é escura.

Teto: O teto aqui mede 6 metros.

Portas Duplas: Um par de portas de bronze encontra-se fechadas no final do corredor. As portas não estão trancadas.

Torre de Besta Mágica	Rajada Elite de Nível 3
Armadilha	300 XP
Quatro torres de besta blindadas descem do teto nos cantos da sala. A cada rodada elas bombardeiam a área com virotes.	
Perigo: Uma área de 6 por 6 quadrados com fogo.	
Armadilha: Quatro bestas atacam a cada rodada em sua iniciativa depois de serem ativadas.	
Percepção	
♦ CD 22: O personagem percebe as placas de gatilho.	

- ♦ CD 27: O personagem percebe a localização das torres.
- ♦ CD 22: O personagem percebe o painel de controle escondido

Iniciativa +3

Gatilho

A armadilha é ativada e rola iniciativa quando um personagem entra em um dos quatro quadrados gatilhos na sala.

Ataque

Ação Padrão Alcance 10

Alvo: Cada besta ataca um intruso (qualquer não anão, não homúnculo). Ela distingue magicamente intrusos dos nativos da masmorra.

Ataque: +8 vs. CA

Acerto: Dano 2d8 +3

Contramedidas

- ♦ Um personagem que faz um teste bem sucedido de Atletismo (CD 6 ou 11 sem correr no início) pode pular por cima de um quadrado com placa de pressão.
- ♦ Um personagem adjacente pode desarmar uma placa de gatilho com um teste de Ladinagem CD 27.
- ♦ Atacar uma placa de gatilho (CA 12, outras defesas 10) somente ativa a armadilha.
- ♦ Um personagem pode atacar uma torre (CA 16, outras defesas 13; PV 38). Destruindo-a a torre cessa seus ataques.
- ♦ Um personagem pode engajar-se em um desafio de perícias para desativar o painel de controle, Ladinagem CD 20. Complexidade 2 (6 sucessos antes de 3 falhas). Sucesso desarma a armadilha. Falha causa a explosão do painel de controle (rajada de contato 3, dano 2d6+3 a todas as criaturas na rajada) e a armadilha permanece ativa.

2 Defensores de Ferro (I) Soldado de Nível 3
Animado médio natural (construto, homúnculo) 150 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro

PV 47; **Sangrando** 23

CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 13

Imunidade doença, veneno

Deslocamento 6

Ⓢ **Mordida** (padrão; sem limite)

+8 vs. CA; dano 1d8+3.

† **Criatura Guardiã** (reação imediata, quando um inimigo adjacente atacar a criatura protegida pelo defensor de ferro; sem limite)

O defensor de ferro pode fazer um ataque de mordida contra o inimigo.

Perseguir e Atacar

Quando o defensor de ferro fazer um ataque de oportunidade, ele ajusta 1 quadrado antes ou depois do ataque.

Tendência Imparcial

Idiomas –

For 16 (+4)

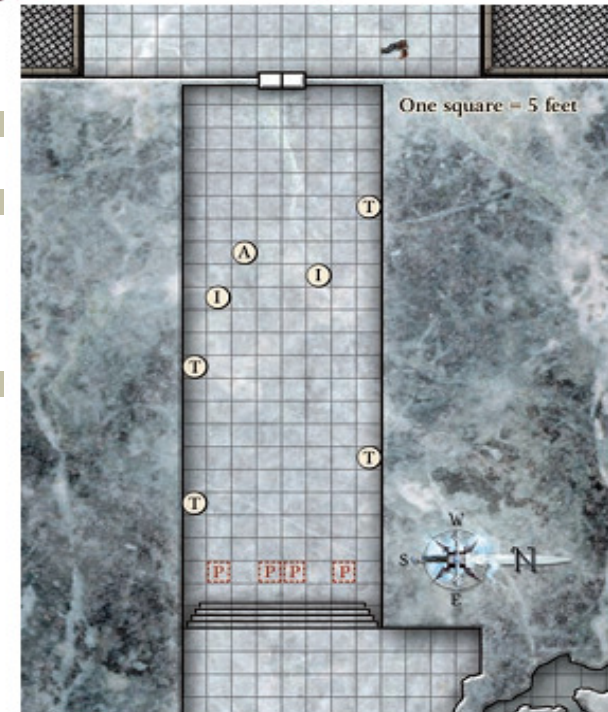
Des 15 (+3)

Sab 11 (+1)

Con 15 (+3)

Int 5 (-2)

Car 8 (+0)



Balestreiro (A)	Artilheiro de Nível 4
Animado médio natural (construto, homúnculo)	175 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +8; visão o escuro
PV 43; Sangrando 21	
CA 17; Fortitude 16, Reflexos 18, Vontade 15	
Imunidade doença, veneno	
Deslocamento 6	
Ⓢ Pancada (padrão; sem limite)	
+4 vs. CA; dano 1d4 + 2.	
Ⓢ Virote (padrão; sem limite)	
Alcance 20/40; +9 vs. CA; dano 1d8+4.	
➤ Tiro Duplo (padrão; recarga Ⓢ Ⓢ Ⓢ) ver também <i>área protegida</i>	
O balestreiro faz um ataque de virote contra dois alvos diferentes distando de até 5 quadrados entre um e outro.	
Área Protegida	
No início do turno do balestreiro, se um inimigo estiver dentro da área protegida, o balestreiro recarrega seu poder <i>tiro duplo</i> .	
Tendência Imparcial	Idiomas –
For 15 (+4)	Des 18 (+6)
Con 13 (+3)	Int 5 (-1)
	Sab 12 (+3)
	Car 3 (-2)

SALA DA CALDEIRA

Encontro de Nível 5 (1.095 XP)

PREPARAÇÃO

O emissário tenebroso é um dos empregados de Tusk, que fechou o negócio para ajudar o comandante orog na infiltração dos túneis abaixo das Montanhas Morada do Rochedo. Ele e seus asseclas acabaram de chegar nesta sala, e ele está examinando um das válvulas para determinar sua função. Os orcs estão perambulando ao redor, esperando ele terminar.

- 1 emissário tenebroso (D)
- 3 batedores orcs (S)
- 3 besouros de fogo (F)
- 5 servos orcs (O)

Quando os personagens entrarem nesta sala leia:

As portas abrem em uma plataforma que fica acima de uma enorme câmara. Um grupo de orcs vira-se para vocês, crescendo em ira e babando por matanças. Atrás e abaixo deles encontra-se uma seção mais baixa da sala onde vocês vêem tubos de ferros tão altos que um homem poderia correr dentro dele. No lado norte da alcova, vocês encontram vários besouros grandes, suas manchas escondem uma cor vermelha viva como se estivessem em chamas.

Teste de Percepção

CD22: Um pequeno humanóide vestindo um longo manto negro está examinando uma roda de ferro conectada ao cano mais ao sul.

TÁTICAS

Os orcs movimentam-se quando percebem os PJs, e os servos investem enquanto os batedores recuam para alvejar os PJs com ataques à distância. Os besouros de fogo, enquanto não aliados com os orcs, estão famintos

e atacam a criatura viva mais próxima que eles possam alcançar. Os orcs lutam até a morte.

O emissário tenebroso é bem mais cauteloso. Ele junta-se ao combate imediatamente, mas mantém-se à distância, movendo-se para apunhalar os PJs, usando *passo sombrio*, e então arremessa sua adaga. Se o emissário tenebroso ficar sangrando, ele foge através da porta oeste para advertir as criaturas em V4 do iminente ataque.

CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: Duas tochas de chama eterna estão em candelabros de ferro em cada lado da porta de ferro localizada no centro da parede oeste.

Teto: O teto, do nível principal, tem 6 metros de altura.

Passeio de pedra: Dividindo esta sala em duas partes, no nível em que as portas encontram-se, há um passeio de pedra conectando as portas leste e oeste.

Cadafalso: Ramificando das paredes sul e norte há um piso feito de malha de ferro. A malha permite linha de visão mas bloqueia todos os ataques.

Nível Inferior: Abaixo do passeio de pedra e cadafalso há um nível inferior, cerca de 6 metros abaixo das portas que dão acesso a esta sala, e são alcançados por

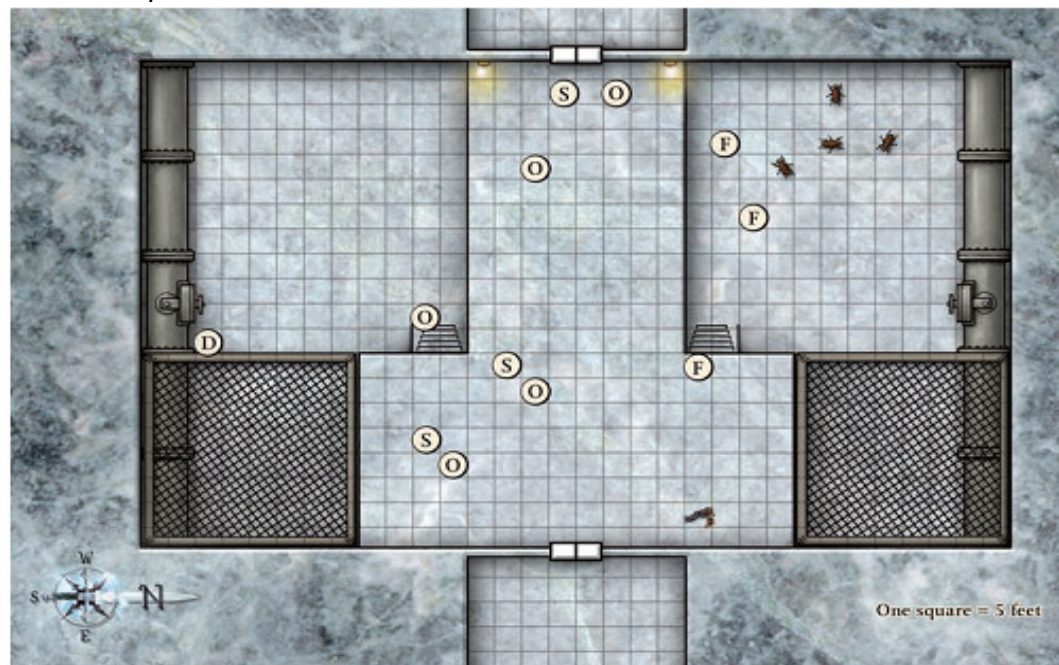
duas escadas que descem da plataforma leste.

Portas de Ferro: A porta de ferro para o norte está fechada, mas não trancada. Ela foi magicamente tratada para resistir à ferrugem.

Carcaças de besouro de fogo: Os besouros de fogo atacaram o primeiro grupo de orcs, mas foram contidos. As carcaças marcam aqueles besouros mortos pelos orcs. Quadrados contendo besouros mortos contam como terreno acidentado.

Escadas: As escadas que levam para o nível abaixo contam como terreno acidentado.

Cano Quente: Dois largos canos de 3 metros percorrem o nível inferior da sala, emergindo da parede leste e terminando na oeste. Os canos carregam água escaldante para o Nexus. As válvulas (ver abaixo)



estão fechadas, então apenas os canos a leste das válvulas estão quentes. Se as válvulas forem abertas, o cano inteiro fica quente. Personagens que tocarem o cano tomam dano de fogo 5.

Válvulas: Cada cano é provido com uma válvula que pode ser aberta ou fechada com um teste de Força CD 13. A abertura das válvulas é necessária para selar o Nexus. Um teste de Exploração CD 22 revela a função geral destas válvulas. Se Kalad estiver presente, uma vez que lidado com todas as criaturas, ele move-se para abrir cada válvula.

Aventureiro morto: Jogado ao chão estão os restos decapitados de Jen, a meia elfa bruxa e membro dos Andarilhos. Ela foi morta pelo sargento orc em V1.

3 Batedores Orcs (S) Escaramuçador de Nível 3

Humanóide médio natural 150 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra **PV** 46; **Sangrando** 23; ver também *pulso de combatente* **CA** 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 13

Deslocamento 6 (8 na investida)

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+8 vs. CA; dano 1d8 + 3 (crítico +1d8).

⊕ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 20/40; +7 vs. CA; dano 1d10 + 2.

⬇ **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O batedor orc faz um ataque corpo a corpo básico e ganha 11 pontos de vida.

Impetuoso (reação imediata, quando um batedor orc derrubar um inimigo com um ataque a distância; encontro)

O batedor orc desembainha sua cimitarra e faz uma investida contra o inimigo mais próximo.

Tendência Cáotico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

Perícias Atletismo +9, Tolerância +8, Intimidar +5, Furtividade +8

For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 10 (+1)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 9 (+0)

Equipamento armadura de couro, cimitarra, arco longo com aljava de 20 flechas

Emissário Tenebroso (D) Espreitor de Nível 5

Humanóide pequeno sombra 200 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +9; visão o escuro

PV 48; **Sangrando** 24; ver também *Escuridão Mortal*

CA 20 (ver também *passo sombrio*); **Fortitude** 16, **Reflexos** 20, **Vontade** 17

Deslocamento 6

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+10 vs. CA; dano 1d4 + 5.

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 5/10; +10 vs. CA; dano 1d4+5.

⬅ **Escuridão Mortal** (quando reduzido a 0 pontos de vida)

Explosão de contato 1; inimigos alvo; cada alvo fica cego (resistência anula). Quando morto, o emissário tenebroso explode num jato de escuridão.

Manto da Sombra (menor; sem limite) ♦ **Ilusão**

O emissário tenebroso ajusta 1 quadrado e ganha encobrimento até o final do seu próximo turno.

Vantagem de Combate

O emissário tenebroso causa um dano extra de 1d6 em um ataque corpo a corpo ou à distância contra qualquer alvo que ele tenha vantagem de combate contra.

Passo Sombrio (menor; sem limite)

O emissário tenebroso move-se 4 quadrados, ganha bônus contra ataques de oportunidade +4, e ganha vantagem de combate ao terminar o seu movimento, contra qualquer alvo que esteja adjacente.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

Perícias Blefar +9, Intimidar +11, Furtividade +12

For 13 (+3) **Des** 20 (+7) **Sab** 15 (+4)

Con 12 (+3) **Int** 14 (+4) **Car** 14 (+4)

Equipamento trajes negros, 5 adagas

3 Besouros de Fogo (F) Bruto de Nível 1

Besta pequena natural 100 XP cada

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +0

PV 32; **Sangrando** 16

CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 12, **Vontade** 11

Resistência fogo 10

Deslocamento 6

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)

+5 vs. CA; dano 2d4+2.

⬅ **Jato de Fogo** (padrão; recarga ☐ ☐ ☐) ♦ **Fogo**

Rajada de contato 3; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 3d6.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 14 (+2) **Des** 12 (+1) **Sab** 10 (+0)

Con 12 (+1) **Int** 1 (-5) **Car** 8 (-1)

5 Servos Orcs (D) Lacaios de Nível 4

Humanóide médio natural 44 XP cada

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra

PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.

CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 12, **Vontade** 12

Deslocamento 6 (8 na investida)

⊕ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+9 vs. CA; dano 5.

Tendência Cáotico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 16 (+5) **Des** 10 (+2) **Sab** 10 (+2)

Con 14 (+4) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)

Equipamento armadura de pele, clava

SANTUÁRIO DE MORADIN

Encontro de nível 3 (764 XP)

PREPARAÇÃO

Os orcs nesta sala são responsáveis pelo aliado deles troll da caverna. O troll da caverna vai onde quer e faz o que quer. Os orcs observam o monstro devorar o último dos Andarilhos com uma mistura de medo e inveja.

- 1 troll da caverna (T)
- 2 bombardeiros orcs (B)
- 6 servos orcs (D)

Quando os personagens entrarem nesta sala, leia:

Oito orcs e uma criatura grande, grosseira e bruta que afronta esta sala por sua mera presença. Os orcs, uma mistura de humanóides horríveis, gritam advertências quando os vêem, fazendo com que o troll da caverna se vire, o que revela o sangue que escorre da boca da criatura manchando seu peito.

Teste de percepção

CD 18 (apenas anões): *Você percebe o altar brilhando intensamente, como se Moradin estivesse chamando-o para purificar esta câmara.*

TÁTICAS

Os orcs e o troll entram na batalha, com os servos dando investidas onde for possível e o troll da caverna agarrando a primeira criatura que ele puder usar como uma arma improvisada. Os bombardeiros se refreiam, lançando bombas incineradoras até exaurir seus estoques, e então se aproximam para lutar de perto.

Troll da Caverna (T)	Bruto de Nível 7
Humanóide grande natural	300 XP cada
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +9; visão na penumbra
PV 99; Sangrando 49; ver também <i>cicatrização troll</i>	
Regeneração 10 (se o troll da caverna receber dano de fogo ou ácido, regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 19; Fortitude 21, Reflexos 19, Vontade 17	
Deslocamento 8	
⬇ Garra (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d4 + 5, e o alvo é agarrado (até escapar). Um troll da caverna pode agarrar dois alvos simultaneamente.	
⬇ Arma Improvisada (padrão; sem limite)	
Requer criatura agarrada; alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d8 + 5, e a criatura agarrada recebe metade do dano e fica pasmo (resistência anula). Quando agarrando uma criatura vestindo armadura pesada, o troll da caverna causa +5 de dano com esse ataque, mas a criatura agarrada não fica pasma.	
Cicatrização Troll ♦ Cura	
Se o troll da caverna é reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não causa dano de ácido ou fogo, ele levanta no próximo turno (com uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Cáotico e maligno	Idiomas Gigante
Perfícias Atletismo +13, Tolerância +12	
For 21 (+8)	Des 16 (+6)
Con 19 (+7)	Int 5 (+0)
	Sab 12 (+4)
	Car 8 (+2)

CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: Duas tochas de chama eterna em candelabros de ferro preenchem a sala com luz intensa.

Teto: O teto nesta sala tem 6 metros de altura.

Bancos longos de pedra: Espaços contendo bancos longos de pedra contam como terreno acidentado. Um teste de força CD 17 é requerido para deslocar um destes bancos longos de pedra por 1 quadrado. Se usados em conjunto com um encontrão, o ataque recebe -2 de penalidade, mas o alvo também é derrubado.

Altar: Qualquer anão que começar seu turno em um espaço adjacente ao altar ganha +2 de bônus para o ataque até o fim do encontro.

Tapeçaria: A tapeçaria reconta a construção do Nexus. Personagens que a estudam e sejam bem sucedidos em um teste de Percepção CD 18 determinam



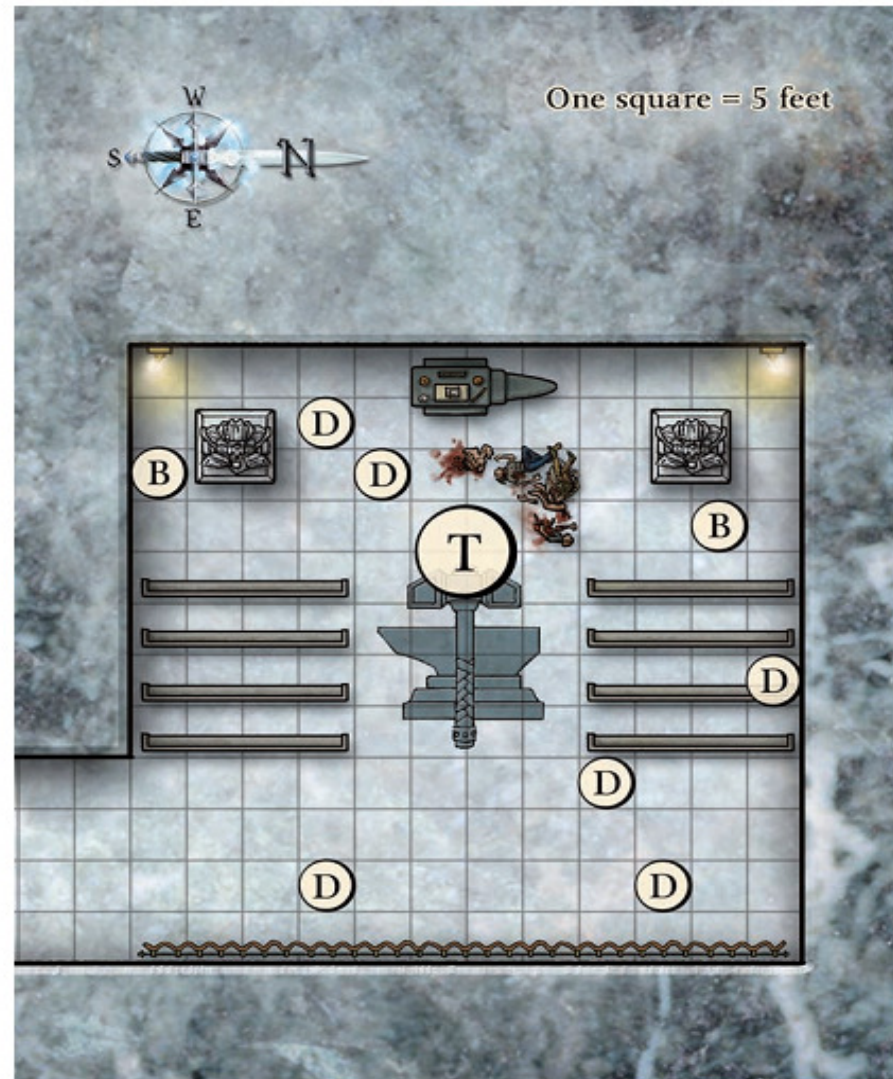
que eles devem abrir as válvulas na sala V3 para selar o Nexus.

Estátuas anãs: As estátuas nesta sala medem 4,5 metros de altura e retratam combatentes anões, cabeças curvadas como se em uma oração de reflexão. As estátuas são esculpidas, e desta forma, os combatentes parecem estar usando armadura de placas e ambos estão armados com martelos. Escalar uma estátua requer um teste de Atletismo CD 20. A estátua tem CA 20, outras defesas 18; 100 pv; resistência 10 para todos os danos.

Aventureiros Mortos: O troll estava comendo os membros restantes dos Andarilhos. Pedacos de carnes, ossos e equipamentos espalham-se pelo chão aqui.

2 Bombardeiros Orcs (B) Artilheiro de Nível 1	
Humanóide médio natural	100 XP
Iniciativa +3 Sentidos Percepção -2; visão na penumbra	
PV 24; Sangrando 12; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 11	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+5 vs. CA; dano 1d10 + 2.	
↓ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O bombardeiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 6 pontos de vida.	
✱ Bomba Incineradora (padrão; recarga ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Fogo	
Área de contato 2 alcance 10; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula). Em um crítico, o bombardeiro orc derruba o alvo. <i>Erro</i> : Metade do dano, e sem dano contínuo.	
← Detonação (sem ação; quando reduzido a 0 pontos de vida; encontro) ♦ Fogo	
O bombardeiro orc precisa ter ao menos uma bomba incineradora restando; explosão de contato 2; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula) (crítico derruba). <i>Erro</i> : Metade do dano, e sem dano contínuo.	
Tendência Cádico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Atletismo +9	
For 13 (+1)	Des 17 (+3)
Con 12 (+1)	Int 8 (-1)
	Sab 7 (-2)
	Car 9 (-1)
Equipamento machados de batalha, 3 bombas incineradoras, tocha da chama eterna	

6 Servos Orcs (D) Lacaios de Nível 4	
Humanóide médio natural	44 XP cada
Iniciativa +0 Sentidos Percepção +0; visão na penumbra	
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laiaio.	
CA 16; Fortitude 15, Reflexos 12, Vontade 12	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+9 vs. CA; dano 5.	
Tendência Cádico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
For 16 (+5)	Des 10 (+2)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)
	Sab 10 (+2)
	Car 9 (+1)
Equipamento armadura de pele, clava	



ALOJAMENTO DOS ANÕES

Encontro de Nível 2 (645 XP)

PREPARAÇÃO

Os orcs monstrosos lideraram um bando de servos até aqui em busca de saque. Infelizmente os anões esvaziaram essas câmaras anos atrás. No entanto, o que os orcs ainda não descobriram, é a presença de um constritor da caverna preparado para matar a primeira criatura que entrar na cozinha.

1 Constritor da caverna (C)

2 Orcs monstrosos (F)

5 Servos orcs (D)

Quando os personagens se aproximarem desta sala, leia:

Feixes tremeluzentes de luz de tochas brilham através de uma porta aberta no final do corredor.

2 Orcs Monstrosos (F)

Escaramuçador de Nível 2

Humanóide médio natural 125 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra PV 38; **Sangrando** 19; ver também *pulso de combatente* CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 11

Deslocamento 6 (8 na investida)

Ⓢ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.

† **Golpe Selvagem** (padrão; encontro) ♦ **Arma**

Faça dois ataques; +6 vs. CA; dano 1d10+3 por ataque. Se ambos os ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo recebe também dano contínuo 5 (resistência anula).

† **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O orc monstro faz um ataque corpo a corpo básico e ganha 9 pontos de vida.

Tendência Cático e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

Perícias Atletismo +9

For 17 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 8 (+0)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 7 (-1)

Equipamento armadura de peles, 2 machados de batalha

Quando os personagens entrarem na sala, leia:

Dois orcs seguram tochas, iluminando essa câmara cavernosa. Portas de pedras abertas levam para outras salas.

TÁTICAS

Os orcs investem contra os PJs e lutam até a morte. O constritor usa o caos resultante como chance de escapar, atacando um PJ que volte para o corredor.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os orcs monstrosos carregam tochas, cada uma projetando uma luz intensa em um raio de 10 quadrados. Uma vez que o combate começa, os orcs soltam as tochas. A cada rodada, no início do turno deles, existe 50% de chances das tochas apagarem-se.

Teto: O teto se encontra a 6 metros de altura.

Alojamentos: Os alojamentos possuem moveis e beliches vazios.

5 Servos Orcs (D)

Lacaios de Nível 4

Humanóide médio natural 44 XP cada

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laiaio.

CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 12, **Vontade** 12

Deslocamento 6 (8 na investida)

Ⓢ **Clava** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+9 vs. CA; dano 5.

Tendência Cático e maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 16 (+5) **Des** 10 (+2) **Sab** 10 (+2)

Con 14 (+4) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)

Equipamento armadura de pele, clava

Constritor da Caverna (C) Espreitor de Nível 4

Humanóide pequeno natural 175 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro PV 42; **Sangrando** 21

CA 17 (ver também *pele de camaleão*); **Fortitude** 15,

Reflexos 15, **Vontade** 13

Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)

Ⓢ **Tentáculo** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +9 vs. CA; dano 1d8 + 3. E o alvo é agarrado (até escapar). Um alvo tentando escapar recebe uma penalidade de -4 no teste.

† **Construção** (padrão; sem limite)

Somente alvo agarrado; +9 vs. Fortitude; dano 1d8+3.

Pele de Camaleão (menor, sem limite)

O constritor da caverna recebe encobrimento até o final de seu próximo turno. Ele não pode usar esse poder enquanto agarrando uma criatura ou enquanto agarrado.

Escudo de Corpo (reação imediata; quando alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância contra Reflexos ou CA; recarrega quando o constritor faz um ataque bem sucedido com *tentáculo* ou *construção*)

O constritor da caverna faz com que uma vítima agarrada se torne o alvo ao invés dele. O constritor não pode usar esse poder para redirecionar ataques feitos por uma criatura que ele esteja agarrando atualmente.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum

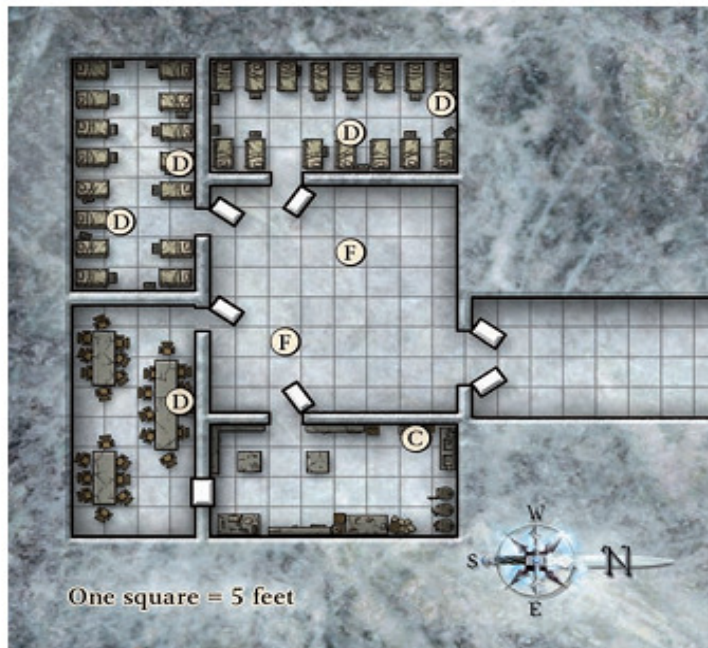
Perícias Furtividade +10

For 17 (+5) **Des** 17 (+5) **Sab** 13 (+3)

Con 12 (+3) **Int** 6 (+0) **Car** 6 (+0)

Refeitório: Mesas e cadeiras empoeiradas preenchem esta sala. Quadrados que contenham mesas contam como um terreno acidentado.

Cozinha: A parede desta sala está coberta com armários vazios e lareiras apagadas.



O NEXUS

Encontro de Nível 7 (1.590 XP)

PREPARAÇÃO

Quando os personagens entrarem nesta câmara, primeiramente não existem criaturas. Uma vez que os PJs começam a escalar para o topo, faça com que os jogadores rolem iniciativa. No início de cada rodada até que os aventureiros selem o Nexus, uma onda de criaturas entra na câmara. Role 1d6 para determinar em qual túnel os inimigos aparecerão e então role a iniciativa deles normalmente, colocando-os no início do túnel ao início de seus turnos. Se o dado resultar em um túnel selado pelo painel de controle ativado, nenhuma criatura adicional aparece nessa rodada.

Esse encontro inclui as seguintes criaturas organizadas por ondas.

Onda um

2 servos orcs (D)

Onda dois

2 militantes orogs (M)

2 servos orcs (D)

Onda três

Tusk (T)

Myrissa, bruxa negra shadar-kai (S)

2 besteiros orcs (B)

Onda quatro e seguintes

3 servos orcs (D)

Quando os personagens entrarem nesta sala, leia:

Vocês pisam nessa imensa câmara, o teto dista aproximadamente 30 metros sobre vocês. No centro da câmara existe um pilar de aço maciço que está cravado na pedra e se mantém tão alto como o teto. Dois canos de aço e bronze emergem da parede leste e seguem em direção a coluna de aço antes de desaparecer dentro da pedra. Erguendo-se ao redor do exterior da sala há uma passarela de pedra que se conecta a uma grade de aço que envolve o entorno do pilar de aço, como se fosse um cadafalso. Túneis escuros marcam as paredes, levando para quem sabe onde.

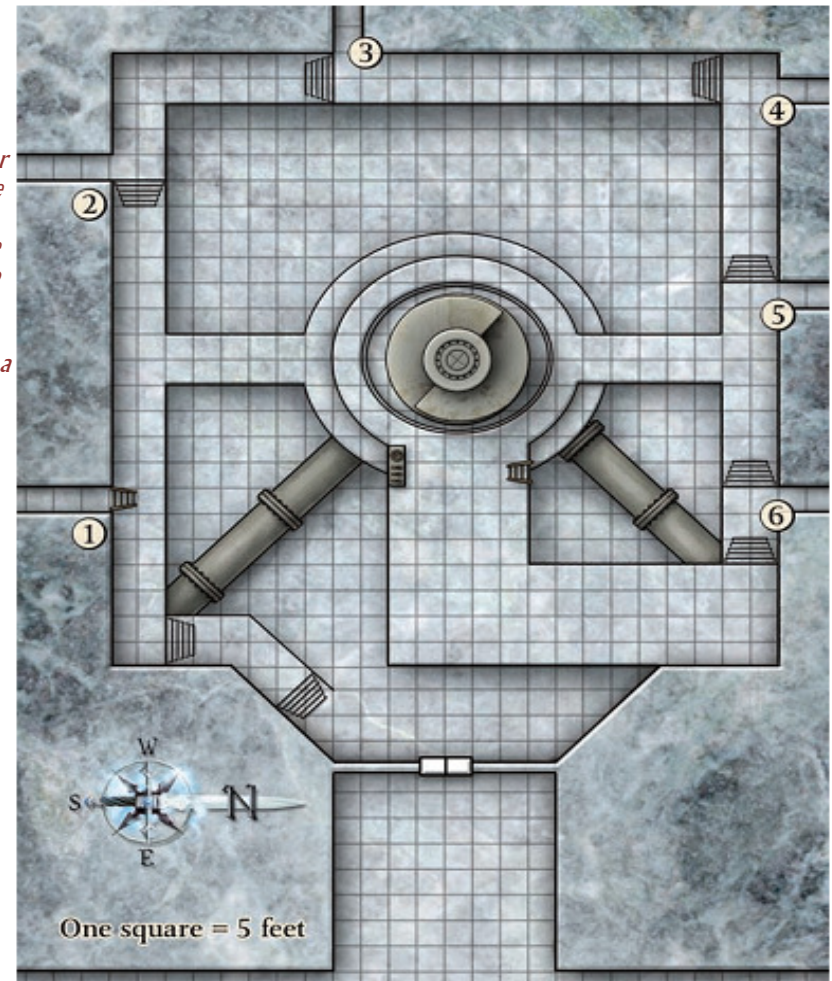
Teste de Percepção

CD 21: *Você sente o fraco odor de enxofre nesta sala.*

CD 26: *A pedra em torno da base da coluna de aço é escura, como se umedecida.*

TÁTICAS

O objetivo de Tusk aqui é óbvio: Impedir que os PJs selem o Nexus. Uma vez que ele chegue, dirigi-se diretamente para o topo, rompendo através de aliados e inimigos para impedir os esforços dos PJs. Os servos e besteiros interferem os PJs e ajudam seu líder. Myrissa, finalmente, golpeia os personagens com ataques à distância, esperando atrasar a ascensão deles ou interromper seus esforços de ativar o painel de controle. Todas as criaturas aqui lutam até a morte.



CARACTERÍSTICAS DE ÁREA

Iluminação: Esta sala está escura.

Teto: A partir da base da sala até o teto são pouco mais de 30 metros.

Túneis: Seis passagens, marcadas de 1-6 conduzem para dentro desta câmara. As passagens têm 1 metro e meio de largura no início,

eventualmente chegando ao lado oeste das montanhas.

Escadas de mão: Existem duas escadas de mão nesta sala. Uma leva ao túnel 1 e a outra leva a escotilha de fuga. Escalar uma escada de mão exige um teste de Atletismo CD 5 (10 quando em água fervente; veja abaixo). As escadas de mão têm 3 metros de altura.

Escadaria: Em torno da borda exterior da sala, uma escadaria leva até os níveis mais altos. Escadaria conta como terreno acidentado.

Plataformas: As plataformas são feitas no exterior da grade de aço, o que permite a um personagem permanecer sobre elas para observar, mas que bloqueiam os ataques corpo-a-corpo e a distância.



Canos: Dois canos enormes atravessam o chão. Quando as válvulas V3 estão abertas, qualquer personagem que tocá-los recebe dano de fogo 5.

Painel de Controle: O painel de controle está no topo da sala. Ativar o painel de controle requer um desafio de perícias, Exploração ou Ladinagem CD 18. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 3 falhas). Sucesso ativa o painel de controle. Falha resulta em mais dois servos orcs entrando na sala por um túnel aleatório (role 1d6) e o personagem deve iniciar todo o desafio de perícias novamente. Se Kalad está presente, o personagem ganha um bônus de +5 em todos os testes relacionados ao desafio de perícia.

Água Fervente: Uma vez ativado o painel de controle, água fervente inunda a câmara. No início de cada rodada, uma porta de aço desce sobre os túneis inferiores e o nível da água sobe para cobrir o túnel. Depois de 6 rodadas, a sala está inundada o suficiente para não permitir que mais inimigos se juntem a luta. Criaturas que caíam dentro da água ou que comecem seu turno na água recebem dano de queimaduras (fogo) 2d8+4.

Vapor: Vapor sobe da água fervente. Qualquer personagem acima do nível da água, mais abaixo da próxima entrada do túnel mais alto, ganha encobrimento.

Escotilha de Fuga: Uma escada de mão de 3 metros de altura, perto do painel de controle, leva a um alçapão no teto. A porta abre facilmente. Pode ser fechada pelo outro lado apertando-se um botão. Uma vez selada, a porta pode ser aberta novamente apertando o botão uma segunda vez, ou sendo bem sucedido em um teste de Força CD 37.

Tusk, Comandante Orog (T)

Soldado Elite de Nível 5

Humanóide grande natural	400 XP
Iniciativa +4	Sentidos Percepção +3; visão na penumbra
PV 138; Sangrando 69	
CA 23; Fortitude 22, Reflexos 17, Vontade 16	
Teste de Resistência +2	
Deslocamento 5	
Pontos de Ação 1	
⊕ Falcione (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Alcance 2; +12 vs. CA; dano 2d4 + 7.	
⬇ Ofensiva Brutal (padrão; sem limite) ♦ Arma	
Requer falcione; +12 vs. CA; dano 2d4+7, e Tusk pode ajustar 1 quadrado e fazer um ataque secundário. <i>Ataque Secundário:</i> +12 vs. CA; dano 4d4+7.	
⬅ Ceifar Crânio (padrão, sem limite) ♦ Arma	
Requer falcione; explosão de contato 2; +12 vs. Reflexos; dano 2d4+7.	
⬅ Escárnio de Campeão (menor; sem limite) ♦ Medo, Cura	
Rajada de Contato 5; uma criatura; o alvo se torna o objeto de escárnio do orog. O ataque corpo a corpo de Tusk causa 2d4 de dano extra ao alvo, e se Tusk reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele reganha 16 pontos de vida. Tusk pode designar somente um alvo como objeto de seu escárnio de cada vez.	
➤ Líder Apavorante (menor; sem limite)	
Escolha como alvo um orc ou orog; o alvo ganha um bônus +2 para sua próxima jogada de ataque antes do final do próximo turno de Tusk.	
Tendência Caótico e maligno	Idiomas Comum, Gigante
Perícias Tolerância +12, Intimidar +8	
For 24 (+9)	Des 15 (+4)
Con 21 (+7)	Int 11 (+2)
	Sab 13 (+3)
	Car 12 (+2)
Equipamento: armadura de placas, falcione	

Myrissa, Bruxa Negra Shadar-Kai (S)	
Escaramuçador Elite de Nível 2	
Humanóide médio sombra	250 XP
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +1; visão na penumbra	
PV 74; Sangrando 37	
CA 17; Fortitude 14, Reflexos 16, Vontade 16	
Teste de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 1	
Ⓢ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; dano 1d4 + 2.	
→ Fascínio Malévolo (padrão; sem limite) ♦ Psíquico	
Alcance 10; +7 vs. Vontade; dano psíquico 1d8+3, ou dano psíquico 1d12+3 contra alvos com pontos de vida cheios.	
← Mordida Amaldiçoada (padrão, encontro) ♦ Necrótico	
Explosão de contato 20; +7 vs. Fortitude; dano necrótico 2d8+3; afeta todas as criaturas sofrendo da <i>maldição do bruxo</i> .	
Maldição do Bruxo (menor; sem limite, 1x/rodada)	
Inimigo mais próximo; Myrissa designa o alvo como amaldiçoado. Seu ataque causa um dano extra de 1d6. Um alvo pode ter somente uma maldição de cada vez.	
Ⓢ Aura da Espiral Negra (livre; sem limite) ♦ Necrótico, Psíquico	
Quando um inimigo amaldiçoado por Myrissa é reduzido a 0 pontos de vida, ela adiciona 1 ponto a sua <i>aura da espiral negra</i> . Uma vez por rodada como uma ação livre, quando um inimigo faz um ataque corpo a corpo ou à distância contra ela, ela pode usar sua <i>aura da espiral negra</i> para causar 1d6 de dano necrótico e psíquico por ponto na aura e reduz a aura a 0 pontos. Se a aura causar ao menos 12 de dano, ela pode reduzir a aura para 1 ponto, mas o ataque causa a metade do dano.	
Ⓢ Passeio na Sombra (movimento; encontro) ♦ Teleportação	
Myrissa teleporta 3 quadrados e torna-se insubstancial até o início do seu próximo turno.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Acrobacias +5, Blefar +9, Intuição +6, Furtividade +5	
For 10 (+1)	Des 14 (+3)
Con 13 (+2)	Int 16 (+4)
Sab 11 (+1)	Car 16 (+4)
Equipamento: armadura de couro, adaga, cetro	

7 Servos Orcs (D)		Lacaio de Nível 4	
Humanóide médio natural		44 XP cada	
Iniciativa +0		Sentidos Percepção +0; visão na penumbra	
PV 1; um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano a um laçao.			
CA 16; Fortitude 15, Reflexos 12, Vontade 12			
Deslocamento 6 (8 na investida)			
Ⓡ Clava (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+9 vs. CA; dano 5.			
Tendência Cáotico e maligno		Idiomas Comum, Gigante	
For 16 (+5)	Des 10 (+2)	Sab 10 (+2)	
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)	Car 9 (+1)	
Equipamento armadura de pele, clava			

2 Militantes Orog (M)		Soldado de Nível 3	
Humanóide médio natural		150 XP cada	
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra			
PV 48; Sangrando 24; ver também <i>disciplina</i>			
CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14			
Deslocamento 5			
⬇ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+10 vs. CA; dano 1d10 + 4, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do militante orog.			
† Implacável (padrão; sem limite) ♦ Arma			
Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 1d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O alvo é marcado até o final do próximo turno do orog. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.			
† Contra Ataque Feroz (reação imediata, quando um aliado adjacente ficar sangrando primeiro; encontro) ♦ Arma			
Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 2d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.			
Disciplina			
Orog ganham +2 em testes de resistência contra qualquer efeito contínuo quando adjacente a um aliado.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Tolerância +5, Intimidar +5			
For 19 (+5)	Des 10 (+1)	Sab 13 (+2)	
Con 16 (+4)	Int 9 (+0)	Car 11 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo grande, espada bastarda			

2 Besteiros Orcs (B)	Artilheiro de Nível 1	
Humanóide médio natural	100 XP cada	
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +4; visão na penumbra		
PV 26; Sangrando 13; ver também <i>pulso de combatente</i>		
CA 13; Fortitude 14, Reflexos 14, Vontade 11		
Deslocamento 6 (8 na investida)		
Ⓢ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.		
Ⓢ Besta de Mão (padrão; sem limite; recarrega quando a criatura usa uma ação de movimento para recarregar) ♦ Arma		
Alcance 20/40; +8 vs. CA; dano 1d12 + 2, e o alvo é empurrado 1 quadrado.		
† Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma		
O besteiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e ganha 6 pontos de vida.		
Tendência Cáotico e maligno	Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Furtividade +7		
For 14 (+2)	Des 15 (+2)	Sab 9 (-1)
Con 14 (+2)	Int 9 (-1)	Car 8 (-1)
Equipamento armadura de couro, machado de batalha, besta de mão com 10 virotes		

APÊNDICE: MONSTROS

ORC

ORCS SÃO UMA RAÇA DE HUMANÓIDES SELVAGENS, nativos de algumas das regiões mais desoladas do mundo. Impregnado de paixão por assassinatos, graças ao sofrimento de suas vidas, esses saqueadores cruéis saem da escuridão para travar guerras contra outras raças, pilhando e matando, até serem repelidos mais uma vez. O *Livro do Monstro* engloba uma seleção ampla de monstros orcs, apresentando um grande número de adversários orcs icônicos que os personagens dos jogadores podem enfrentar. O conteúdo expansivo seguinte oferece orcs adicionais, que foram apresentados nessa aventura.

Besteiro Orc (B)	Artilheiro de Nível 1
Humanóide médio natural	100 XP cada
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +4; visão na penumbra	
PV 26; Sangrando 13; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 13; Fortitude 14, Reflexos 14, Vontade 11	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+6 vs. CA; dano 1d10 + 3.	
☹ Besta de Mão (padrão; sem limite; recarrega quando a criatura usa uma ação de movimento para recarregar) ♦ Arma	
Alcance 20/40; +8 vs. CA; dano 1d12 + 2, e o alvo é empurrado 1 quadrado.	
↓ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O besteiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 6 pontos de vida.	
Tendência Cáotico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Furtividade +7	
For 14 (+2) Des 15 (+2) Sab 9 (-1)	
Con 14 (+2) Int 9 (-1) Car 8 (-1)	
Equipamento armadura de couro, machado de batalha, besta de mão com 10 virotes	

TÁTICAS DO BESTEIRO ORC

O besteiro orc recua, atirando virotes continuamente em seus inimigos. Se seus inimigos se aproximarem ele pega seu machado de batalha e entra em combate.

Bombardeiro Orc (B)	Artilheiro de Nível 1
Humanóide médio natural	100 XP
Iniciativa +3 Sentidos Percepção -2; visão na penumbra	
PV 24; Sangrando 12; ver também <i>pulso de combatente</i>	
CA 13; Fortitude 13, Reflexos 15, Vontade 11	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Machado de Batalha (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+5 vs. CA; dano 1d10 + 2.	
↓ Pulso de Combatente (padrão, usável somente quando sangrando; encontro) ♦ Cura, Arma	
O bombardeiro orc faz um ataque corpo a corpo básico e reganha 6 pontos de vida.	
☹ Bomba Incineradora (padrão; recarga ☐ ☐ ☐ ☐) ♦ Fogo	
Área de contato 2 alcance 10; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula). Em um crítico, o bombardeiro orc derruba o alvo. <i>Erro</i> : Metade do dano, e sem dano contínuo.	
⚡ Detonação (sem ação; quando reduzido a 0 pontos de vida; encontro) ♦ Fogo	
O bombardeiro orc precisa ter ao menos uma bomba incineradora restando; explosão de contato 2; +4 vs. Reflexos; dano de fogo 1d8+3, e dano contínuo de fogo 5 (resistência anula) (crítico derruba). <i>Erro</i> : Metade do dano, e sem dano contínuo.	
Tendência Cáotico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +9	
For 13 (+1) Des 17 (+3) Sab 7 (-2)	
Con 12 (+1) Int 8 (-1) Car 9 (-1)	
Equipamento machados de batalha, 3 bombas incineradoras, tocha da chama eterna	

TÁTICAS DO BOMBARDEIRO ORC

O bombardeiro orc arremessa bombas incineradoras no maior aglomerado de PJs, mas não se trata de atingir alguns servos na explosão. Caso os inimigos se aproximem para o combate corpo a corpo, ele pega seu machado de batalha.

Curandeiro Orc (W)	Controlador de Nível 2
Humanóide médio natural	125 XP cada
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +3; visão na penumbra	
PV 33; Sangrando 16	
CA 15; Fortitude 13, Reflexos 14, Vontade 17	
Deslocamento 6 (8 na investida)	
④ Garras Nojentas (padrão; sem limite) ♦ Veneno	
+7 vs. CA; dano 1d6+1, e dano contínuo de veneno 5 (resistência anula).	
☹ Maldição de Gruumsh (padrão, recarga ☐ ☐) ♦ Ácido	
Alcance 10; +6 vs. Fortitude; o alvo fica cego (resistência anula), e o curandeiro orc faz um ataque secundário.	
<i>Ataque Secundário</i> : Explosão de contato 1 centralizado no alvo primário; +6 vs. Reflexos; dano de ácido 1d6+4, e dano contínuo de ácido 2 (resistência anula).	
☹ Imundície Terrível (padrão, sem limite)	
Alcance 5/10; +5 vs. Reflexos; dano 1d4+4, e o alvo recebe -2 de penalidade nas rolagens de ataque até o final do próximo turno do curandeiro.	
Tendência Cáotico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Arcanismo +6, Intimidar +10	
For 11 (+1) Des 12 (+2) Sab 14 (+3)	
Con 9 (+0) Int 11 (+1) Car 18 (+5)	
Equipamento trapos imundos, bordão de osso	

TÁTICAS DO CURANDEIRO ORC

Um curandeiro orc lança uma maldição no personagem divino e profere vulgaridades e insultos, recorrendo a suas garras se for encurralado.

Orc Monstruoso (F)**Escaramuçador de Nível 2**

Humanóide médio natural 125 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 38; **Sangrando** 19; ver também *pulso de combatente*
CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Deslocamento 6 (8 na investida)

⊕ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
 +6 vs. CA; dano 1d10 + 3.

† **Golpe Selvagem** (padrão; encontro) ♦ **Arma**

Faça dois ataques; +6 vs. CA; dano 1d10+3 por ataque.
 Se ambos os ataques acertarem o mesmo alvo, o alvo recebe
 também dano contínuo 5 (resistência anula).

† **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando
 sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O orc monstruoso faz um ataque corpo a corpo básico e
 reganha 9 pontos de vida.

Tendência Cáotico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Atletismo +9

For 17 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 8 (+0)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 7 (-1)

Equipamento armadura de peles, 2 machados de batalha

TÁTICAS DO ORC MONSTRUOSO

O orc monstruoso é um guerreiro selvagem e
 incontrolável que ataca precipitadamente
 independentemente do perigo.

Batedor Orc (S)**Escaramuçador de Nível 3**

Humanóide médio natural 150 XP cada

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23; ver também *pulso de combatente*
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 6 (8 na investida)

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

+8 vs. CA; dano 1d8 + 3 (crítico + 1d8).

⊗ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 20/40; +7 vs. CA; dano 1d10 + 2.

† **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando
 sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O batedor orc faz um ataque corpo a corpo básico e
 reganha 11 pontos de vida.

Impetuoso (reação imediata, quando um batedor orc
 derrubar um inimigo com um ataque a distância; encontro)

O batedor orc desembainha sua cimitarra e faz uma
 investida contra o inimigo mais próximo.

Tendência Cáotico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Atletismo +9, Tolerância +8, Intimidar +5,
 Furtividade +8

For 16 (+4) **Des** 15 (+3) **Sab** 10 (+1)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 9 (+0)

Equipamento armadura de couro, cimitarra, arco longo com
 aljava de 20 flechas

TÁTICAS DO BATEDOR ORC

O batedor orc atira flechas em seus inimigos, mas uma
 vez que derrube o inimigo, sua sede de sangue o
 domina, levando-o a pegar sua cimitarra e atacar.

Sargento Orc (S)**Soldado de Nível 3 (Líder)**

Humanóide médio natural 150 XP cada

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
Liderar por Medo aura 1; orcs dentro da aura ganham um
 bônus de poder +1 para as jogadas de ataque.

PV 46; **Sangrando** 23; ver também *pulso de combatente*
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 13, **Vontade** 14
Deslocamento 6 (8 na investida)

⊕ **Glaive** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**

Alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d4 + 4.

† **Pulso de Combatente** (padrão, usável somente quando
 sangrando; encontro) ♦ **Cura, Arma**

O sargento orc faz um ataque corpo a corpo básico e
 reganha 11 pontos de vida.

De Volta para o Fronte! (reação imediata, quando um orc
 aliado a até 5 quadrados é forçado a se mover; sem limite)

Deslize o aliado forçado 1 quadrado.

Tendência Cáotico e maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Tolerância +5, Intimidar +5

For 19 (+5) **Des** 9 (+0) **Sab** 13 (+2)

Con 14 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 11 (+1)

Equipamento cota de malha, glaive, capa esfarrapada

TÁTICAS DO SARGENTO ORC

O sargento orc comanda os outros orcs, deixando o
 combate em segundo plano. Segue seus soldados na
 batalha, aproveitando a vantagem de seu alcance
 superior e de indivíduos entre seus inimigos e ele. Se
 um aliado pensar em escapar, o orc sargento pode
 ordená-lo que volte a linha de frente.

OROG

Guerreiros imensos lutando com uma perícia e disciplina
 incomuns, orogs são a asquerosa prole de orcs e ogros.
 Como os meio elfos, orogs produzem crias com as
 características dos pais e são uma raça separada dos
 orcs. Algumas vezes chamados de grandes orcs ou
 ogrillons, orogs são de longe uma raça muito superior a
 de seus parentes menores quando se tratando da sua
 habilidade com armas e em combate. Enquanto os orcs
 comuns dependem de superioridade numérica para
 superar seus inimigos, os orogs usam de inteligência



tática e trabalho em equipe, organizando-se obedientemente em linhas de soldados fortemente protegidos.

Rumores falam de cidades orogs em lugares dispersos pelo mundo, embora ninguém ao certo sabe onde elas se encontram e como se parecem. Pelo contrário, orogs surgem sempre que ogros e orcs reúnem-se em grande número. Orog rapidamente acendem ao topo e tomam o controle das tribos, esmagando os seus rivais até que o resto da multidão se renda a sua vontade.

Militante Orog (M)	Soldado de Nível 3
Humanóide médio natural	150 XP cada
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +2; visão na penumbra PV 48; Sangrando 24; ver também <i>disciplina</i> CA 19; Fortitude 17, Reflexos 13, Vontade 14 Deslocamento 5	
⊕ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ♦ Arma +10 vs. CA; dano 1d10 + 4, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do militante orog.	
⊕ Implacável (padrão; sem limite) ♦ Arma Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 1d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O alvo é marcado até o final do próximo turno do orog. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.	
⊕ Contra Ataque Feroz (reação imediata, quando um aliado adjacente ficar sangrando primeiro; encontro) ♦ Arma Requer espada bastarda; +10 vs. CA; dano 2d10+4, e o alvo é empurrado 1 quadrado. O militante orog pode ajustar para dentro do quadrado vago como uma ação livre.	
Disciplina Orog ganham +2 em testes de resistência contra qualquer efeito contínuo quando adjacente a um aliado.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Gigante Perícias Tolerância +5, Intimidar +5 For 19 (+5) Des 10 (+1) Sab 13 (+2) Con 16 (+4) Int 9 (+0) Car 11 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo grande, espada bastarda	

TÁTICAS DO MILITANTE OROG

Militantes Orog lutam melhor em fileiras estreitas para tirar vantagem de sua disciplina e ainda ganhar proteção

conferida pelos seus companheiros. Os orogs entram em combate com o inimigo mais próximo.

Campeão Desfigurado Orog (C)	Bruto de Nível 4
Humanóide médio natural, orc	175 XP
Iniciativa +2 Sentidos Percepção +8; visão na penumbra PV 66; Sangrando 33; ver também <i>escárnio de campeão</i> CA 17; Fortitude 19, Reflexos 14, Vontade 15 Deslocamento 5	
⊕ Espada Larga (padrão; sem limite) ♦ Arma +10 vs. CA; dano 1d10 + 5, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do campeão desfigurado orog.	
⊕ Corte Esmiuçador (padrão; recarrega na primeira vez que ficar sangrando) ♦ Arma Requer espada larga; explosão de contato 1; +7 vs. CA; dano 2d10+5, e o alvo é empurrado 1 quadrado.	
⊕ Escárnio de Campeão (menor; sem limite) ♦ Medo Rajada de Contato 5; uma criatura; o alvo se torna o objeto de escárnio do orog. O ataque corpo a corpo do campeão desfigurado orog causa 1d10 de dano extra ao alvo, e se o campeão desfigurado reduzir o alvo a 0 pontos de vida, ele reganha 16 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante Perícias Intimidar +6 For 20 (+7) Des 10 (+2) Sab 12 (+3) Con 16 (+5) Int 9 (+1) Car 8 (+1)	
Equipamento armadura de placas, escudo grande, espada larga	

TÁTICAS DO CAMPEÃO DESFIGURADO OROG

O campeão desfigurado orog é uma forma degenerada de orog – um guerreiro brutal ensandecido pela vontade sombria de Gruumsh. O campeão ataca com energia o coração da batalha, gritando provocações a seus inimigos e focando seus ataques contra esse inimigo até derrotá-lo.

CONHECIMENTO OROG

Um personagem conhece as seguintes informações sobre os orogs com um teste bem sucedido de Natureza.

CD 15: Orog são os descendentes de orcs e ogros, eles de alguma forma possuem a melhor qualidade de

cada uma dessas raças sem nenhuma desvantagem. Uma pessoa militante e disciplinada, que levanta acampamentos fortificados, onde os guerreiros se ordenam em fileiras estreitas e exigem um grau de clareza em qualquer comandante que poderiam respeitar.

TROLL

Trolls são uma das raças mais imprevisíveis e variadas no mundo. Alguma coisa sobre sua natureza permite que se adaptem ao ambiente de diferentes maneiras, desenvolvendo novas habilidades e perdendo aquelas menos úteis para alimentar o poço sem fundo que serve como sua garganta. O troll seguinte expande aqueles já descritos no *Livro do Monstro*.

Troll da Caverna (T)	Bruto de Nível 7
Humanóide grande natural	300 XP cada
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +9; visão na penumbra PV 99; Sangrando 49; ver também <i>cicatrização troll</i> Regeneração 10 (se o troll da caverna receber dano de fogo ou ácido, regeneração não funciona até o final do seu próximo turno) CA 19; Fortitude 21, Reflexos 19, Vontade 17 Deslocamento 8	
⊕ Garra (padrão; sem limite) Alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d4 + 5, e o alvo é agarrado (até escapar). Um troll da caverna pode agarrar dois alvos simultaneamente.	
⊕ Arma Improvisada (padrão; sem limite) Requer criatura agarrada; alcance 2; +10 vs. CA; dano 2d8+5, e a criatura agarrada recebe metade do dano e fica pasmo (resistência anula). Quando agarrando uma criatura vestindo armadura pesada, o troll da caverna causa +5 de dano com esse ataque, mas a criatura agarrada não fica pasma.	
Cicatrização Troll ♦ Cura Se o troll da caverna é reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não causa dano de ácido ou fogo, ele levanta no próximo turno (com uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Gigante Perícias Atletismo +13, Tolerância +12 For 21 (+8) Des 16 (+6) Sab 12 (+4) Con 19 (+7) Int 5 (+0) Car 8 (+2)	

TÁTICAS DO TROLL DA CAVERNA

Um troll da caverna é um inimigo indelicado. Quando detecta um possível alimento, ele salta para batalha, agarrando seus inimigos com suas longas garras, e apanhando seus pés. O troll da caverna então amacia essa carne, usando a vítima capturada como uma arma, esmagando a infeliz vítima em seus aliados até que tudo e todos ao redor do troll estejam mortos.

CONHECIMENTO TROLL DA CAVERNA

Um personagem conhece as seguintes informações sobre os trolls da caverna com um teste bem sucedido de Natureza.

CD 15: Trolls da caverna são asquerosos, uma raça maligna de trolls, cada pedaço seu é voraz assim como seus parentes, mas sentem um prazer especial pela destruição que provocam. Semelhante a seus parentes, trolls da caverna regeneram a uma impressionante velocidade, o que permite a eles se recuperarem dos ferimentos mais desagradáveis. Nesse aspecto sua única fraqueza é quando são confrontados com fogo ou ácido – substâncias que os trolls da caverna realmente temem – ambas podem retardar a habilidade de regeneração do troll e torná-lo mais vulnerável.

CD 20: Trolls da caverna se agrupam em pequenas tribos, e preferem cavernas que ficam em florestas ou colinas verdejantes. Raramente se aventuram em lugares muito profundos no Underdark, nessa profundidade a comida se torna escassa, e os trolls da caverna têm um respeito saudável por drows, devoradores de mentes e outros povos do subterrâneo. Algumas raças, particularmente drows, orcs e orogs, escravizam trolls da caverna para usá-los como soldados da linha de frente. Como os Trolls da caverna não são tão poderosos como os trolls normais, são mais obedientes e fáceis de treinar.

GRUPOS DE ENCONTRO

Trolls da caverna preferem a companhia de outros trolls da caverna, mas às vezes podem trabalhar com outros trolls, ogros e monstros de outras raças. Orogos mais do

qualquer outra raça, enxergam o valor de um violento troll da caverna, e quando um orog domina uma tribo de orcs, é certo existir alguns trolls da caverna auxiliando o líder.

ENCONTRO DE NÍVEL 7 (1.500 XP)

- ♦ 1 orc olho de Gruumsh (controlador de nível 5 [líder])
- ♦ 2 trolls da caverna (bruto de nível 7)
- ♦ 4 orcs furiosos (bruto de nível 4)

Sobre a tradução:

A realização deste trabalho foi possível graças ao esforço conjunto e a colaboração de jogadores de RPG que abnegaram de seu tempo esforçando-se em prol deste magnífico trabalho.

Título Original	Bordrin's Watch (Scales of War)
Tradução	Vlad "Leandro" Teps Francioli "Mago" Araújo Leandro "Nossa Angelo"
Revisão	Sérgio "Nauta" Souza
Editores Gráficos	Marcelo "Warden" Lima

Agradecimentos especiais para Warlord Tático I.R., o Bardo da Comunidade, pelo apoio e incentivo constant.

1ª edição – disponibilizada em 06/2009

Material disponibilizado pela Comunidade do Orkut –
D&D 4th – D&D 4ª edição
<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=37989596>

Proibida a reprodução parcial ou total deste material, sob a pena de colaboração efetiva na próxima aventura a ser traduzida.

Próxima tradução – A Greta Sombria de Umbrforge