



HEROIC

1-10

"Os exércitos que hoje marcham pelos campos e montanhas do mundo amanhã serão esquecidos, bem como todos nós. Mas não tema o curso da história, ou desista da luta de hoje, pois nossos esforços estão longe de serem fúteis. Pelo contrário, prepare sua espada e seu escudo e resista à maré que ameaça derrubar nossas terras. Mesmo que você e eu sejamos esquecidos nos anos que estão por vir, nossos feitos de hoje ecoarão através das eras e determinarão o destino de todos aqueles que seguirem nossos passos."

Por Rodney Thompson

Ilustração de Jason A. Engle,
Rob Alexander e Steve Prescott

Cartografia de Mike Schley



O COVIL DO DESTRUIDOR

Uma aventura para Personagens de 7º Nível

“O Covil do Destruidor” é uma aventura para cinco personagens do 7º nível. Ao final da aventura, os personagens devem alcançar o 9º nível. Você pode usar essa aventura como sequência da aventura “As Minas Perdidas de Karak”, continuando a história da série de aventuras de Escalas da Guerra, ou como parte de uma campanha desenvolvida por você.

Nesta aventura, os PdJs são chamados de volta a Brindol por uma surpreendente convocação que os responsabiliza por uma missão a um forte githzerai abandonado. Pelo caminho, eles devem lidar com caçadores de recompensa contratados por um velho inimigo, e confrontar uma desprezível matilha de gnolls que aterroriza o Vale Elsir.

HISTÓRICO

Alguns meses atrás, uma figura misteriosa chamando-se de Emissário contatou Sinruth, o chefe dos hobgoblins, e incitou-o a reviver a horda de saqueadores conhecida como a Mão Vermelha da Perdição. Sem o conhecimento de Sinruth e dos PdJs, esse Emissário era o negociador dos exércitos shadar-kai, Sarshan. Simultaneamente, Sarshan começou a enviar mensagens ao líder de uma matilha de gnolls mercenários, um discípulo de Yeenoghu chamado **Fangren**, na esperança de estimular os gnolls de forma similar.

Os gnolls não foram facilmente dominados, entretanto, forçando Sarshan a tomar medidas mais drásticas. Enquanto os goblins estavam contentes em atacar Brindol graças a cartas pouco mais que motivacionais, os mercenários gnolls exigiam algo mais. Afim de assegurar seus serviços, Sarshan fez com que os gnolls recebessem um carregamento de armamentos dos exércitos shadar-kai de seus depósitos no Pendor das Sombras. Em troca, Fangren concordou em liderar seus mercenários pelo Vale Elsir, pilhando, roubando e capturando tantos prisioneiros quanto fossem possíveis.

Fangren e seus mercenários prosseguiram com a tarefa com grande satisfação, deixando uma trilha de ossos pelas fronteiras do Vale Elsir. Valendo-se de um antigo monastério githzerai conhecido como **Forte Rocha Cinzenta** como sua base de operações, os gnolls começaram a sequestrar habitantes inocentes do Vale para seus próprios prazeres sinistros. A maioria de seus ataques focava-se em estabelecimentos afastados, permitindo-os disseminar seu massacre sem chamar a atenção de grupos mais poderosos.

Como os gnolls obtiveram mais e mais sucesso em suas investidas no Vale, seu líder tornou-se mais sedento por poder. Logo, Fangren começou a acreditar que seu sucesso não era devido ao arsenal shadar-kai e sim a uma benção do senhor demoníaco Yeenoghu. Fangren rapidamente se viu não como um mero líder de uma matilha de gnolls, mas como um escolhido de Yeenoghu, com o destino de tornar-se um dos generais do senhor demoníaco.

Enquanto enviava sua matilha de mercenários ao vale, Fangren começou a angariar os componentes para o ritual de sangue que poderia infundi-lo com o poder repugnante de Yeenoghu. Os xamãs gnolls completaram a primeira parte do ritual nas profundezas do forte githzerai, abrindo um **duto de energia para o Plano Elemental do Caos** na esperança de abraçar o poder do Governador das Ruínas.

De toda forma, a abertura desse duto e a poderosa magia do ritual de Fangren têm tido um efeito que os xamãs gnolls não esperavam. Dentro do Salão da Grande Honra em Brindol, uma magia há muito escondida dentro de uma antiga espada cerimonial foi despertada. Uma semana atrás, a espada falou, implorando pela ajuda de um grupo de heróis – e convocando os PdJs pelo nome.

SINOPSE DA AVENTURA

Como consequência de “O Resgate em Rivenroar”, os PdJs recuperaram não somente os habitantes sequestrados de Brindol, mas também algumas relíquias de importante valor histórico para os habitantes do Vale Elsir. Entre elas estava uma espada longa cerimonial de platina. Embora o povo do vale não tivesse qualquer conhecimento de que a espada fosse mágica (e embora os PdJs não tivessem detectado qualquer traço de magia nela), ela contém uma essência primordial que foi novamente despertada pelos poderosos rituais de Fangren. (Se os PdJs não recuperaram os tesouros do Salão da Grande Honra, a espada foi recuperada por uma patrulha local que vasculhou Rivenroar depois que o grupo partiu).

É considerado que os PdJs estejam na cidade de Overlook quando a aventura começar, mais provavelmente depois de retornar e descansar de sua aventura em “As Minas Perdidas de Karak”. Os PdJs ouvem que um mensageiro chegou de Brindol recentemente, procurando desesperadamente pelo grupo.

Em investigações posteriores, os PdJs descobrem que esse mensageiro foi capturado por um bando de Perdidos, uma poderosa guilda de ladrões que os PdJs confrontaram em “A Fenda Sombria de Umbrage”. Depois de resgatar o mensageiro, os jogadores são requisitados para retornar a Brindol.

Chegando à cidade, os PdJs seguem para os Salão da Grande Honra e falam com o curador Sertanian, depois com a própria espada. Identificando-se como **Amyria**, a espada incumbe o grupo de uma missão: viajar para um antigo forte githzerai, agora ocupado por mercenários gnolls selvagens, e depois realizar um ritual para transformar a espada em sua verdadeira forma. Enquanto os PdJs ainda planejam seu próximo passo, caçadores de recompensa de Overlook atacam o museu, destruindo o lugar, e também o grupo, crendo em um patrono desconhecido.

Com a espada em sua posse, os PdJs rumam para o forte githzerai. Entretanto, a árdua jornada se torna um pouco mais perigosa pelo aparecimento de outro grupo de caçadores de recompensa – o elfo **Gilgathorn**, que sabe que Sarshan é aquele que colocou a cabeça dos PdJs a prêmio. Os PdJs chegam ao monastério e abrem caminho através das defesas dos gnolls. Gilgathorn aguarda um momento oportuno para fazer seu movimento.

No fim, os PdJs encontram a câmara de ritual e encaram Fangren. O duto de energia para o Plano Elemental do Caos foi aberto, os xamãs canalizam o poder de Yeenoghu contra os PdJs. Depois de derrotar Fangren, os PdJs realizam o ritual que transforma o espírito de Amyria em sua real forma – uma misteriosa e jovem mulher que assumirá um papel central nos eventos em que os PdJs estão envolvidos.

AS MISSÕES

“O Covil do Destruidor” oferece a oportunidade de os PdJs adquirirem pontos por missões em dois locais. Aqui está uma lista de missões, e suas recompensas, na aventura.

Missão Principal – O Ritual de Amyria

Os PdJs devem chegar à câmara de rituais do Forte Rocha Cinzenta, e então realizar o ritual descrito a eles pelo espírito aprisionado dentro da espada longa de platina.

Recompensa: 2.000 XP.

Missão Secundária – O Destino dos Prisoneiros

Os PdJs devem descobrir o que aconteceu com os cidadãos do Vale Elsir que foram capturados pelos gnolls.

Recompensa: 350 XP.

PREPARANDO-SE PARA A AVENTURA

“O Covil do Destruidor” conduz os PdJs da cidade de Overlook a Brindol, e depois para um forte githzerai escondido nas **montanhas Escudo do Gigante**. Conforme eles procuram exterminar a ameaça do xamã gnoll Fangren e seus seguidores, os PdJs são perseguidos por grupos de caçadores de recompensa os quais eles eventualmente descobrem que foram enviados pelo traficante de armas shadar-kai, Sarshan. Um desses caçadores de recompensa – o elfo Gilgathorn – é uma ameaça contínua aos PdJs desde que eles combateram os gnolls no Forte Rocha Cinzenta.

Se você estiver ansioso por começar a aventura, leia o material introdutório (incluindo o desafio de perícia “Encontrando o Mensageiro”) e os dois primeiros encontros (“Seqüestradores” e “O Salão da Grande Honra”). Isto levará os PdJs até o ponto onde a espada pede por sua ajuda, proporcionando uma excitante primeira sessão de aventura.

O volume de encontros de combate assume maiores proporções dentro do antigo monastério githzerai conhecido como Forte Rocha Cinzenta. Alguns dos encontros dentro do forte podem acontecer em diferentes lugares, então se familiarize com o mapa geral da cidadela.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura contém tudo o que você precisa para jogar, incluindo informações da história, configuração e encontros (incluindo mapas tácticos). Estudar as regras de *Dungeons & Dragons 4ª Edição* seria seu melhor primeiro passo para o entendimento e preparação para dar seguimento à aventura. Como mencionado acima, leia pelo menos as aberturas das seções e encontros iniciais antes de começar.

Esta prévia possibilita que você se familiarize com o material e estilo de apresentação. A seção abaixo descreve o formato da aventura.

REVELAÇÕES

“O Covil do Destruidor” conduz diretamente ao clímax das aventuras da trilha heróica na campanha Escalas da Guerra. Muitos dos fragmentos de informações discrepantes que os PdJs reuniram pelo curso de suas aventuras anteriores começam a se juntar nesta aventura. Como tal, você pode querer enfatizar os seguintes pontos de revelação para os jogadores.

- ◆ Os gnolls da matilha Presa Maligna foram contratados pelo traficante de armas shadar-kai Sarshan para executarem suas ordens no Vale Elsir. Ele os deu instruções específicas, inclusive a de ocupar (e manter) o Forte Rocha Cinzenta e sequestrar indivíduos poderosos pelo Vale.
- ◆ Um prêmio foi oferecido pelas cabeças dos PdJs pelo próprio Sarshan.
- ◆ O Forte Rocha Cinzenta é mais do que uma ruína ancestral. Os githzerai o construíram para proteger um duto de energia há muito inativo que leva aos domínios tanto do Plano Elemental do Caos quanto do Mar Astral.
- ◆ Sinruth, de “Resgate em Rivenroar”, também foi manipulado para atender ao desejo de Sarshan, enganado pelo traficante de armas.
- ◆ A espada de platina de Brindol é na realidade uma forma alternativa de um ser divino, cuja identidade e propósito ainda estão por serem revelados.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos comuns.

NÍVEL DO ENCONTRO

Cada encontro tático pressupõe que o grupo seja de cinco personagens. Um encontro de dificuldade mediana é aquele em que o nível do encontro é igual ao nível do grupo. Encontros que são 1 ou 2 níveis mais baixos que o do grupo são fáceis, enquanto os que têm nível maior que o do grupo são encontros difíceis.

Por superar um encontro, o grupo é recompensado com o valor de XP por nível do encontro. Esta quantidade deve ser dividida pelos membros do grupo, e cada personagem deve ganhar uma quantidade igual.

PREPARAÇÃO

Esta seção de encontro tático o mune com os parâmetros básicos de um encontro. Primeiro, ele fornece o posicionamento inicial dos monstros no encontro, dessa forma você pode localizá-los no mapa tático. A seguir, é fornecido o contexto ou informações sobre a história do encontro. O mapa de cada área de encontro indica onde os monstros se localizam quando este tem início. A seção de configuração também descreve o que os monstros estão fazendo e como reagem quando vêem os PJs.

TEXTO PARA LEITURA EM VOZ ALTA

Os textos para ler em voz alta fornecem informações detalhando o que os personagens podem ver e com o que ficarem atentos. Você não tem que lê-lo palavra por palavra; sinta-se livre para parafrasear e usar suas próprias palavras quando descrever tais informações.

Use os textos para ler em voz alta sabiamente. Eles são escritos normalmente para apresentar uma situação em particular, mas dependendo do que seus personagens fizerem, pode exigir que você altere as informações de muitas formas.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Os encontros contêm blocos de estatísticas para cada tipo de monstro presente nele. Se mais de um monstro de um tipo em particular estiver presente, o bloco de estatísticas indica quantas criaturas são encontradas.

TÁTICAS

Este registro descreve ações que os monstros realizam para sobrepujar os aventureiros. Algumas vezes isso significa que os monstros tiram vantagem de características especiais da área ou fazem uso de poderes ou equipamentos especiais.

MAPAS

Cada encontro inclui um mapa marcado com as posições iniciais de cada monstro. Ele também indica a localização de cada característica especial da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve características especiais observadas no mapa. Se o local tem um item ou área de interesse com os quais os personagens podem interagir, estas características estão descritas aqui. Procure aqui se uma porta é fora do comum, se um altar tem um compartimento secreto, ou se a área tem tesouros.

PREPARAÇÃO DE TESOIRO

Como nos capítulos anteriores da campanha Escalas da Guerra, esta aventura vale-se do sistema de recompensa de tesouros parcelados descrito no *Livro do Mestre*. Os personagens deveriam acumular 15 parcelas até o fim da aventura. Você pode fornecer esses tesouros como desejar, mas a coluna lateral dispõe as áreas mais comuns para cada tesouro. Durante sua preparação, atribua as parcelas para as áreas nos espaços fornecidos.

PARCELAS DE TESOIRO

- Parcela A _____, Templo de Pelor.
- Parcela B _____, Salão da Grande Honra.
- Parcela C _____, As Escadarias.
- Parcela D _____, Armadilha Mental Githzerai.
- Parcela E _____, As Celas.
- Parcela F _____, Câmara de Treinamento.
- Parcela G _____, Câmara de Meditação.

- Parcela H: _____, Ponto de Empacotamento.
- Parcela I: Parcela 14, Ponto de Empacotamento
- Parcela J: _____, Câmara de Ritual.
- Parcela K: _____, Câmara de Ritual.
- Parcela L: _____, O Ataque de Thorn.
- Parcela M: Parcela 15, O Ataque de Thorn
- Parcela N: Parcela 16, O Ataque de Thorn

Baseado nas orientações contidas no *Guia do Mestre*, as seguintes parcelas podem ir nos espaços acima. Alterne com a lista de desejos que seus jogadores deram a você para as quatro primeiras parcelas.

Parcela 1:	Item mágico, nível 11	Parcela 10:	Três objetos de arte de 250 po + duas poções de cura
Parcela 2:	Item mágico, nível 11	Parcela 11:	600 po
Parcela 3:	Item mágico, nível 9	Parcela 12:	Quatro gemas de 100 po
Parcela 4:	Item mágico, nível 8	Parcela 13:	Um objeto de arte de 250 po + 50 po
Parcela 5:	Objeto de arte de 1.500 po + 400 po	Parcela 14:	Presa Maligna *
Parcela 6:	Três gemas de 500 po + 200 po	Parcela 15:	Totem de poderes maravilhosos: falcão de madeira
Parcela 7:	Gema de 500 po + 800 po	Parcela 16:	Totem de poderes maravilhosos: cão de madeira de ferro
Parcela 8:	1.100 po	* Ver “Apêndice II, Novos Itens”, página 41	
Parcela 9:	Onze gemas de 100 po		

COMEÇANDO A AVENTURA

A aventura começa quando os PdJs retornam a Overlook dando sequência aos eventos de “As Minas Perdidas de Karak”. O senso de urgência ainda deve prevalecer uma vez que os fatos estão em andamento, não há um tempo pré-estabelecido para que o mensageiro chegue de Brindol. Particularmente, se os PdJs têm menos XP do que o esperado (cada um deveria ter cerca de metade dos pontos do 7º nível ao irem para esta aventura), sintam-se à vontade para começar uma aventura paralela para deixá-los no ponto necessário.

MENSAGEM DE BRINDOL

A aventura tem início quando um mensageiro de Brindol chega a Overlook procurando pelos PdJs. A mensageira, uma jovem humana chamada **Alys**, chegou a Overlook no dia anterior. Infelizmente, quando ela procurou pelos PdJs fora da guarda da cidade, sua busca chegou aos ouvidos dos Perdidos (ver “Cercos à Fortaleza Bordrin” e “A Fenda Sombria de Umbraforge”).

Infelizmente a chegada de Alys foi cronometrada. Poucos dias antes, uma recompensa foi oferecida pelos PdJs por Sarshan, o negociador do exército shadar-kai abordado em “A Fenda Sombria de Umbraforge”. Pressentindo a oportunidade, os Perdidos sequestraram a mensageira, na esperança de conseguir dela informações que os permitissem ter alguma vantagem sobre os PdJs.

Quando os personagens estiverem prontos para começar, leia a seguir.

O dia está sombrio, ameaçando chover. De repente uma voz ecoa atrás de vocês, e você se vira vendo um rosto familiar.

Enquanto os PdJs estão fora da cidade, por acaso eles se encontram com **Kalad** (o anão paladino de “Cercos à Fortaleza Bordrin” e “As Minas Perdidas de Karak”) ou **Reniss** (a meio-elfa patrulheira que encontraram em “A Fenda Sombria de Umbraforge”). Depois das saudações, o PdM transmite a seguinte informação.

“Estão comentando na rua que alguém procura por vocês. Uma mensageira de Brindol. Ela estava no mercado, perguntando a todos cautelosamente se os conhecia. Ela disse que seu nome era Alys, e parecia desesperada.”

ACERTANDO AS CONTAS

Se os PdJs lidaram com os Perdidos em “Cercos à Fortaleza Bordrin”, o sequestro marca o terceiro encontro do grupo com os membros dessa guilda do submundo. Os encontros anteriores (e a surra que os Perdidos levaram dos PdJs) deixaram-nos loucos por uma vingança. Um dos subchefes da guilda, um humano chamado **Szagyn**, considera que Alys é uma compatriota dos PdJs, e espera tirar proveito dos conhecimentos dela para ganhar vantagem sobre os aventureiros.

Se os PdJs confrontaram os Perdidos anteriormente, foi particularmente memorável (especialmente se você inseriu encontros adicionais entre o grupo e a guilda), sintam-se livres para fazer desse encontro um tipo de confronto final. Se os PdJs não tiverem sorte no teste de perícia abaixo, os Perdidos ganham aliados inesperados – um grupo de assassinos misteriosos que visam os PdJs.

O ESQUADRÃO DE EXTERMÍNIO

Em “Cercos à Fortaleza Bordrin”, os PdJs podem ter enfrentado um grupo mortal composto por dois doppelgangers. Depois da batalha, eles encontram um papel com os nomes de alguns aventureiros, inclusive quatro do grupo. Estes esquadrões da morte são na realidade agentes contratados por Sarshan com um objetivo específico: caçar e aniquilar aventureiros profissionais que possam interferir em seus planos. Após seu encontro com os PdJs no Pendor das Sombras, Sarshan despachou um de seus mais poderosos esquadrões de extermínio para caçá-los e eliminá-los. Até agora, os PdJs conseguiram despistá-los, mas caso os PdJs falharem no teste de perícia a seguir, eles precisarão encarar os Perdidos e o Esquadrão de Extermínio simultaneamente.

Se os PdJs enfrentarem o esquadrão de extermínio no templo de Pelor, eles encontrarão outra lista em posse dos doppelgangers, desta vez com uma descrição detalhada dos PdJs, esboços e longas observações sobre os feitos do grupo. Embora isto não revele quem os contratou, as anotações combinadas com o prêmio por suas cabeças são uma forte indicação de que alguém os quer mortos.

Encontrando a Mensageira**Desafio de Perícia****Nível 7****1.500 XP**

Com uma combinação de investigação e discrição, vocês devem rastrear a mensageira raptada pela cidade.

Conforme os PdJs tentam encontrar Alys, a mensageira de Brindol, eles descobrem que ela foi capturada por agentes dos Perdidos.

Pelo fato de os PdJs não saberem do sequestro de Alys de imediato, esta informação só é revelada após o primeiro sucesso no teste de perícia. Um PdM com o qual os PdJs tenham interagido informará o seguinte:

"Você disse Alys? Aquela garota de Brindol que disse que estava procurando por aqueles que puseram fim na investida dos orcs? Ela passou por aqui há uma hora, mas eu a vi saindo com alguns daqueles Perdidos. Eles pareciam felizes em vê-la, se é que me entende."

Complexidade

5 (requer 12 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Furtividade, Intimidação, Intuição, Ladinagem, Manha, Percepção

Outras Perícias

Blefe, Diplomacia

Vitória

Se os PdJs atingirem 12 sucessos antes de 3 falhas, eles descobrem que Alys está sendo mantida em um templo abandonado de Pelor no Distrito dos Nove Sinos, e eles serão capazes de chegar até lá sem atrair a atenção para si.

Derrota

Se os PdJs atingirem 3 falhas antes de 12 sucessos, eles descobrem onde que Alys está sendo mantida, mas suas ações atraem a atenção do esquadrão de extermínio de Sarshan. No encontro "Sequestradores" (página 16), os PdJs confrontam dois grupos distintos e um desafio muito mais árduo.

Especial

Alguns dos testes de perícia a seguir têm requisitos específicos que devem ser alcançados antes que um PdJ os realize. Por exemplo, os PdJs devem usar Manha para rastrear um laçao Perdido a fim de intimidá-lo. Realizar testes de Intimidação na rua contra pessoas aleatoriamente não rendem quaisquer informações.

Intuição (CD 14)

Os PdJs usam suas experiências de combates anteriores contra os Perdidos para intuir o motivo da vingança do grupo contra eles, ou para determinar onde os agentes dos Perdidos podem normalmente ser encontrados na cidade.

Intimidação (CD 14)

Após localizar um laçao ou aliado Perdido com um teste de Manha, os PdJs podem buscar por informações à força.

Percepção (CD 14)

Os PdJs encontram evidências da passagem dos Perdidos pela rota em que Alys foi sequestrada – um pedaço de papel com os nomes dos aventureiros nele, pegadas de botas enlameadas e fedorentas indicando que os sequestradores recentemente passaram algum tempo em Nove Sinos, e seguiram adiante.

Furtividade (CD 19)

Os PdJs espionam mercadores, mendigos e outros habitantes das ruas a fim de obter informações, aqueles que temem os Perdidos não revelariam diretamente tais informações.

Manha (CD 14)

Os PdJs mantêm sua atenção nos Perdidos, coletando informações com seus contatos na cidade. Adicionalmente, um sucesso num teste de Manha é necessário antes que os PdJs possam realizar testes de Intimidação ou Ladinagem.

Ladinagem (CD 19)

Após localizar o ponto de encontro dos Perdidos com um sucesso num teste de Manha, os PdJs descobrem detalhes sobre o sequestro.

Blefe ou Diplomacia (CD 14)

Interagindo com mercadores, trombadinhas ou associados aos Perdidos, os PdJs ajudam a estreitar as buscas. Com um teste bem sucedido, os PdJs ganham +2 de bônus em seu próximo teste de Intuição, Manha ou Percepção.

O AVISO DE GILGATHORN

Antes de os PdJs entrarem no Templo de Pelor para lidarem com **Szagyn** e os outros sequestradores, eles encontram um elfo chamado **Gilgathorn**. Este encontro pode ser em qualquer ponto durante o desafio de perícia, conforme você achar adequado.

Em uma parada natural nas ações, leia a seguir:

"Eu seria cauteloso se fosse vocês," diz uma voz vinda do alto. Olhando para cima, vocês vêem um elfo fortemente armado sentado no beiral sobre a porta de uma construção próxima. O elfo usa um tapa-olho, avaliando-os cuidadosamente com o outro. "Os Perdidos não serão gentis quando vocês encontrá-los. Eles têm razões suficientes para matá-los, mesmo se vocês já não tivessem suas cabeças a prêmio."

O elfo se apresenta como Gilgathorn, "Thorn para os amigos". Ele se diz um mercenário, mas na verdade é um caçador de recompensas. Como os Perdidos, ele descobriu que têm uma grande recompensa oferecida pelas cabeças dos PdJs. Entretanto, conhecendo a reputação do grupo, ele não tem a intenção de confrontá-los abertamente. Thorn se mostra posteriormente na aventura, primeiro em Brindol, depois no Forte Rocha Cinzenta, onde ele por fim faz seu movimento.

Embora os PdJs possam suspeitar inicialmente de Thorn, ele é sincero em querer assegurar que os PdJs sobrevivam ao encontro com os Perdidos (embora unicamente para impedir que eles fiquem com a recompensa). Thorn confirma aos PdJs que os Perdidos estão por trás do desaparecimento de Alys, e que eles querem vingança pelas derrotas sofridas pelas mãos do grupo. Deduzindo que ele seja um cúmplice dos PdJs, os Perdidos planejam interrogá-lo a fim de conseguir informações sobre os próximos passos do grupo e armar uma emboscada.

Thorn diz aos PdJs que a recompensa por suas cabeças é uma bolada de 1.000 PO, e que a identidade da pessoa que os quer mortos permanece desconhecida. Entretanto, enquanto os Perdidos não fazem idéia para quem trabalham, o astuto Thorn já ligou a recompensa à Sarshan.

Se os PdJs questionarem Thorn sobre como ele sabe dessas coisas, ele simplesmente sorri e os diz para manterem seus olhos e ouvidos abertos, como ele. Se precisarem de maior convencimento, permita-os confirmar o que Thorn diz com testes de perícias.

Thorn pretende seguir os PdJs secretamente até o esconderijo dos Perdidos em Nove Sinos, observando-os a fim de medi-los. Entretanto, se os PdJs tiverem algum problema neste encontro (normalmente por falharem no desafio de perícia pode ter aumentado as chances contra eles), você pode ter Thorn como uma ajuda extra. Embora seu objetivo seja eliminar os PdJs no momento em que seus recursos se esgotarem, ele é muito esperto para fazer isso na cidade.



O TEMPLO ABANDONADO DE PELOR

O Templo de Pelor faz parte da União Divina, conjunto de nove templos que dá ao Distrito dos Nove Sinos seu nome. Abandonado há anos, o templo foi tomado pelos infames Perdidos como um ponto de encontro secreto onde eles podem evitar a atenção da guarda da cidade.

Encontro Tático: “Sequestradores” (página 16).

RETORNO A BRINDOL

Com os Perdidos derrotados e Alys resgatada, os PdJs tomam conhecimento da razão das buscas da mensageira. Embora tenha sido derrotada pelos Perdidos, Alys é forte, e se recupera rapidamente quando percebe quem são os PdJs. Ela explica que tem sido mensageira em Vale Elsir por muitos anos e se viu com problemas por mais de uma vez em sua carreira.

Alys fala com o semblante de alguém que recita uma mensagem memorizada. “Saudações de Sertanian, governador do castelo Salão da Grande Honra. Eu suplico que vocês retornem a Brindol com toda pressa, pois suas presenças são necessárias aqui. A questão diz respeito a uma das relíquias recuperadas enquanto estavam salvando a mim e a outros prisioneiros de nossa cidade em Rivenroar, e é de extrema urgência.”

Sertanian apareceu em “Resgate em Rivenroar”, e os PdJs devem se lembrar bem dele. Se ele não sobreviveu àquela aventura, a mensagem vem de seu aprendiz **Aemon**, quem herdou a responsabilidade pelo Salão da Grande Honra após a morte de seu mestre.

Alys não sabe mais do que disse, embora tenha confessado ao grupo que ela jamais havia visto Sertanian tão temeroso desde que ele a enviou em sua missão. Os PdJs têm tempo para repor quaisquer recursos que tenham se esgotado em Overlook antes que partam para Brindol com Alys como escolta.

O AVISO NA ESTRADA

A jornada de Overlook até Brindol é relativamente calma. Entretanto, conforme eles se aproximam do ponto onde a Estrada Anã se encontra com a Velha Estrada do Norte ao pé do **Lago Restin**, os PdJs encontram um bando de soldados patrulhando. Eles são parados para interrogatório, seus nomes serão rapidamente reconhecidos se informados.

O líder da patrulha se identifica como **Zoram** Destruidor de Escudos, um anão cujo povo habitava os sopés do Escudo do Gigante. Ele e sua tropa estão patrulhando as estradas em torno do lago e dos **Pântanos Negros**. Zoram conta aos PdJs que nas últimas semanas tem havido alguns ataques injustificáveis e abduções ao norte do Vale Elsir. Embora patrulhas como a sua vasculhem as estradas em busca desses bandidos, eles até o momento tem escapado.

Além disso, Zoram informa aos PdJs que as abduções parecem ser perpetradas por gnolls, os quais têm-se mantido tradicionalmente longe do vale. Os PdJs não ouviram ou viram quaisquer sinais de gnolls durante o tempo em que têm estado na estrada. Como tal, Zoram os deseja uma jornada segura até Brindol, mas os alerta para ficarem de olhos atentos a qualquer confusão.

CHEGADA A BRINDOL

A viagem até Brindol leva um pouco mais de uma semana. Chegando tarde da noite, os PdJs encontram o Salão da Grande Honra bem fechado, Alys os diz que Sertanian provavelmente já está na cama em sua casa fora da cidade. No entanto, a chegada do grupo foi notada por uma das famílias mantidas prisioneiras e posteriormente resgatadas em Rivenroar. Os PdJs são convidados a jantar e é lhes oferecida uma hospedagem confortável. Enquanto conversam com seus hospedeiros, eles descobrem o seguinte.

“As coisas têm estado calmas em Brindol novamente, desde aqueles horríveis acontecimentos, graças à bravura de seus esforços. Entretanto, há mais e mais famílias fazendo as malas e pegando a estrada toda semana. Há rumores de gnolls atacando instalações no norte, e boatos de que os orcs estejam se fortalecendo em Stonehome. Dias sombrios estão por vir, ou pelo menos é o que parece.”

O SALÃO DA GRANDE HONRA

Na manhã seguinte, os PdJs seguem seu caminho e vão se encontrar com Sertanian no Salão da Grande Honra. Esta aventura considera que os PdJs tiveram a oportunidade de ver o salão em “Resgate em Rivenroar”. Do contrário, diga o seguinte.

O Salão da Grande Honra está como da última vez que vocês o viram, com caixas de vidro alinhadas à parede com relíquias do passado do Vale Elsir. Três expositores independentes exibem artefatos da derrotada Mão Vermelha da Perdição, um grande mapa das terras vizinhas atualizado com os detalhes das mais recentes incursões da Mão contra o Vale Elsir e seu povo.

Há mostruários com relíquias empoeiradas por todo o salão, eis que surge uma figura grisalha familiar. Sertanian ajeita suas vestes coloridas enquanto se recompõe. “Meus amigos” ele diz. “Bem vindos de volta a Brindol.”

Sertanian agradece aos personagens por sua rápida chegada, mas um teste de Intuição revela a inquietude do governador do castelo. Somente depois de trancar a porta do salão é que ele dirá porque convocou o grupo.

“Vocês se lembram da espada de platina que era um dos tesouros levados por Sinruth e sua horda de hobgoblins? Depois de seu retorno ao salão, ela não parecia pior do que o normal. É uma relíquia de algum mérito e valor sentimental, mas não possuía qualquer magia que eu ou meus antecessores tivéssemos notado. Foi quando, há uma semana, enquanto trabalhava noite adentro, eu

ouvi uma voz, chamando-me. De seu suporte, a espada falou comigo, implorando-me para convocar heróis para ajudá-la. Ela os chamou um por um pelos nomes.”

Sertanian explicou que depois que a espada começou a falar, ele a removeu de seu suporte e a escondeu no quarto atrás do salão. Ele conduz os PdJs até o complexo, onde a espada de platina jaz em uma mesa por trás das cortinas. Quando o pano for removido, leia o seguinte.

Sem aviso o pequeno quarto de trabalho é preenchido por uma fraca voz feminina. “Vocês vieram, meus heróis, mas meus agradecimentos devem ser breves. Eu sou Amyria, e eu os chamei aqui por uma grande necessidade. Sei que deve parecer estranho me ouvir falar, mas eu os asseguro que esta forma é temporária. E é por esta razão que eu imploro pela ajuda de vocês.

“Décadas atrás, uma raça monástica natural do Plano Elemental do Caos fundou um forte no Vale Elsir. Estes eram os githzerai, que viveram secretamente em seu posto avançado até que de repente desapareceram. Seu Forte Rocha Cinzenta era bem escondido, e se manteve inabitado por muitos anos.

“Há alguns meses atrás, o Forte Rocha Cinzenta foi invadido e reclamado por um bando de mercenários gnolls que se intitulam os Presas Malignas. Seu líder, um sádico seguidor do senhor demoníaco Yeenoghu, começou a enviar seus corsários para o Vale Elsir e além. Nas últimas semanas Fangren, este chefe gnoll, concluiu a abertura de um portal para os reinos de Yeenoghu no Plano Elemental do Caos. Ele pretende reclamar uma pequena parcela do poder do senhor demoníaco, tornando-se um comandante da Besta da Carnificina. Foi a abertura deste portal que despertou-me de meu sono secular.

“Se Fangren completar seu ritual, forças demoníacas terão ganho uma base nos reinos mortais. Mais importante, aquele portal para o Plano Elemental do Caos pode ser manipulado através de um ritual que eu ensinarei a vocês. Este é o favor que eu rogo para que vocês me concedam. Levem-me até o Forte Rocha Cinzenta e me libertem desta prisão.”

A espada diz que pode ensinar o caminho para o Forte Rocha Cinzenta, e que irá responder a todas as perguntas da melhor forma que puder.

O que o ritual que você está nos dando fará? “O ritual vai me libertar de minha forma atual, devolvendo-me a meu verdadeiro corpo. Não posso dizer mais do que isso. Embora eu tenha o poder de falar com vocês, minha memória foi fragmentada pelos longos anos que estive dormindo.”

Por que o ritual tem que ser realizado no Forte Rocha Cinzenta? “Ao abrir o portal para o Plano Elemental do Caos, Fangren inconscientemente estabeleceu as condições para minha restauração. O ritual irá alterar o portal de tal forma que este vai canalizar a energia de outros portais para completar minha transformação.”

E quanto aos gnolls? “A matilha dos Presas Malignas não é para ser subestimada. Eles são fortes e mergulharam numa devoção demoníaca. Trilhar este caminho até o forte será certamente perigoso. A ameaça ao Vale Elsir e ao mundo é grande.”

O que mais você sabe sobre o Forte Rocha Cinzenta? “O forte foi construído ao lado do pico do Escudo do Gigante. Não há estradas ou trilhas que conduzam até o forte, o que indica que a jornada será árdua”.

Você pode nos dizer o que encontraremos no forte? “Infelizmente eu não posso. Quando a fenda foi aberta, os pensamentos e planos de Fangren vieram até mim como um sonho que despertou minha mente. Eu não o vi sequer uma vez, e meu espírito fica mais fraco a cada hora que se passa. Eu temo que minha voz e consciência se percam mais uma vez depois de algum tempo.”

Uma interrupção na conversa entre Amyria e os PdJs aparece na forma de problemas, surgem caçadores de recompensa com a intenção de coletar o prêmio posto pelas cabeças dos PdJs. O caçador de recompensas Thorn se mostra e estará lá para falar com os PdJs depois da batalha.

Encontro Tático: “O Salão da Grande Honra” (página 18).

PARTINDO DE BRINDOL

O ataque dos caçadores de recompensa reforça o aviso que Thorn deu aos PdJs em Overlook. O elfo diz aos PdJs que está tão surpreso em vê-los quanto eles estão surpresos em vê-lo. Ele fala sobre como estava passando por Brindol a caminho de um trabalho em **Marthton** quando ele avistou uma casa em chamas e veio prestar qualquer socorro que ele pudesse. Ele também acrescenta que antes de sair de Overlook, ele ouviu rumores do confronto entre os PdJs e os Perdidos, e que o prêmio por suas cabeças foi dobrado após a batalha.

A história de Thorn é, logicamente, uma mentira. Ele seguiu os caçadores de recompensa até Brindol na esperança que eles matassem os PdJs, então depois ele poderia roubar o crédito para si. No mínimo, ele esperava que a luta enfraquecesse os PdJs para que ele pudesse aniquilá-los, mas o valor do grupo em batalha se mostrou ainda mais formidável do que ele esperava.

Tendo estado espionando fora do Salão da Grande Honra, Thorn sabe tudo que os PdJs sabem sobre Amyria e sua missão. Seu plano agora é chegar ao Forte Rocha Cinzenta antes do grupo, instalando armadilhas pelo caminho como meio de forçá-los a desperdiçarem seus recursos. Por acaso, Thorn já esteve no Forte Rocha Cinzenta, e ele sabe muito sobre suas defesas.

O SOFRIMENTO DE AMYRIA

Quando a espada falou com os PdJs no Salão da Grande Honra, eles notaram a fraqueza de sua voz. Se, ou quando, os PdJs tentarem falar com Amyria a caminho do Forte Rocha Cinzenta, o espírito dentro da espada reitera que cada vez que fala, sua decadente força vital é diminuída. Se os PdJs tiverem questões específicas que Amyria possa responder, a espada faz o esforço de falar. Entretanto, Amyria não tem nenhuma informação com relação a sua viagem além da rota para o forte que ela descreveu mais cedo.

Viagem ao Forte Rocha Cinzenta

Nível 7

Desafio de Perícia

900XP

A jornada para o Forte Rocha Cinzenta é bem fora das estradas mercantes e trilhas existentes no Vale Elsir. Vocês têm muitos desafios à frente e, vocês só têm a si mesmos com quem contar, enquanto seguem seu caminho até a fortaleza.

Somado aos desafios naturais da viagem, o caçador de recompensas Thorn pretende enfraquecer os PdJs durante sua jornada até a cidadela, e então matá-los lá.

Os perigosos desertos do Escudo do Gigante. Entretanto, um inimigo invisível espregueia seu caminho, e pretende tornar sua jornada ainda mais perigosa.

Complexidade

3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Atletismo, História, Natureza, Tolerância.

Outras Perícias

Percepção.

Vitória

Se os PdJs atingirem 8 vitórias antes de 3 falhas, eles caminharão em segurança até o Forte Rocha Cinzenta sem nenhuma significativa perda de recursos.

Derrota

Se os PdJs atingirem 3 falhas antes de 8 sucessos, eles chegam ao Forte Rocha Cinzenta, mas alguns atrasos e contratempos podem deixá-los exaustos. Cada PdJ perde 1 pulso de cura.

Especial

Este desafio de perícia caracteriza um inimigo que trabalha ativamente contra os PdJs conforme eles tentam fazer seu caminho até o Forte Rocha Cinzenta. A primeira vez em que os PdJs falharem em um teste de Atletismo ou Natureza, ou se obtiverem um sucesso que supere a CD do teste em 5 ou mais, eles vêem evidências de que alguns perigos ou armadilhas foram colocados ali por alguém desconhecido. Uma vez que os PdJs percebam que estão sendo seguidos, eles podem realizar um teste secundário de Percepção para ficarem atentos a qualquer sinal de emboscadas ou armadilhas.

Atletismo (CD 8)

Os PdJs escalam uma árvore ou um afloramento rochoso para observar o caminho adiante, ou para vislumbrar a distância aproximada até o Forte Rocha Cinzenta.

História (CD 14)

Os PdJs tentam buscar em suas lembranças algo acerca da história do Forte Rocha Cinzenta, identificando os principais marcos para encontrarem uma rota segura.

Natureza (CD 14)

Os PdJs procuram por riscos naturais e perigos em potenciais na jornada, encontrando uma rota mais fácil.

Percepção (CD 19)

Os PdJs são capazes de observar riscos e perigos que foram intencionalmente escondidos ou criados por forças desconhecidas que espregueiam o grupo. Um teste bem sucedido de Percepção dá a um único PdJ um bônus de +2 em seu próximo teste de perícia feito em um outro desafio.

Tolerância (CD 14)

Os PdJs dormem menos, observam mais longe, escutam ainda mais a frente na tentativa de frustrar a aproximação de quem quer que seja. Este teste só pode ser realizado depois de os PdJs perceberem que alguém está efetivamente tentando impedir seu progresso (veja “Especial” acima).

Este é um teste em grupo. Um personagem age como líder, enquanto outros realizam testes para auxiliar este personagem. Cada personagem que conseguir um resultado maior ou igual a 10 concede um bônus de +2 no teste do líder (o qual conta como um teste para determinar um sucesso ou falha de fato).

O FORTE ROCHA CINZENTA

O Forte Rocha Cinzenta foi construído ao lado do menor pico das montanhas Escudo do Gigante. A estrutura é bem escondida dos olhos dos habitantes do Vale Elsir, como queriam seus construtores. Uma escadaria esculpida em rocha maciça é a única entrada.

O Forte Rocha Cinzenta foi construído por um grupo de monges githzerai, cujos motivos de habitar os reinos mortais foram perdidos na história. Mais tarde, exploradores descobriram evidências de que a cidadela foi construída para servir como um templo de treinamento e meditação para os githzerai, e deduziram que sua localização remota foi escolhida por seu valor defensivo. No entanto, o que ninguém percebeu foi que o Forte Rocha Cinzenta realmente foi

construído para defender o que estava escondido dentro dele.

Em sua terra natal, no Plano Elemental do Caos, os githzerai descobriram um estreitamento na barreira entre aquele plano e o mundo conhecido. Dirigindo-se para o novo mundo, eles procuraram e encontraram esta brecha planar nas montanhas Escudo do Gigante. Lá, eles construíram um forte em torno do ponto de instabilidade planar, no intuito de prevenir algum dano que atingisse ambos os planos caso a brecha planar fosse completamente aberta.

Décadas atrás, os githzerai que habitavam o Forte Rocha Cinzenta desapareceram sem deixar qualquer vestígio. Recentemente, Sarshan ordenou que os gnolls do bando Presa Maligna viajassem e assegurassem o forte como parte de sua negociação com o negociador

do exército shadar-kai. Mal sabia Sarshan o que Fangren poderia encontrar lá. Embora ele mal seja um aprendiz, o xamã gnoll adquiriu conhecimento sobre magias planares que o permitiram explorar o poder oculto dentro do forte. Agora ele busca usar estes poderes para seus propósitos sombrios.

Quando os PdJs se aproximarem do forte, leia a seguir.

No último dia, uma densa floresta foi dando lugar ao sopé das montanhas. Agora, as montanhas surgem repentinamente como uma parede de rochas pontiagudas emergindo por sobre as árvores. Um áspero caminho de cascalhos continua até a base das montanhas, o primeiro sinal real de uma trilha que vocês vêem desde que partiram de Brindol.

O FORTE

O Forte Rocha Cinzenta reflete a estética dos githzerai que o construíram, demonstrando equilíbrio entre o caos de sua terra natal e a ordem que eles procuraram impor sobre suas próprias vidas.

O forte tem este nome devido à uma distinta rocha acinzentada presente no Escudo do Gigante, que tem essa coloração devido à veios de minério de platina. As paredes de pedra do forte são decoradas com relevos e esculturas que resistiram à passagem do tempo com pouca deterioração. Contudo, a chegada dos gnolls Presa Maligna mudou isto.

CARACTERÍSTICAS DO FORTE

Diferentes áreas do Forte Rocha Cinzenta compartilham das seguintes características.

Iluminação: Todas as salas dentro do forte, exceto a câmara de meditação, são iluminadas. As passagens secretas são escuras, exceto por duas pequenas áreas abaixo dos alçapões abertos no ponto de empacotamento.

Portas: As portas no Forte Rocha Cinzenta estão destrancadas, com duas exceções. A porta que leva do



FORTE GITHZERAÍ



1

9

2

3

2

1

4

5

4

3

3

5

2

S

1

4

5

1

4

8

7

6

1. ENTRADA
2. ARMADILHA MENTAL GITHZERAÍ SALA 1
3. ARMADILHA MENTAL GITHZERAÍ SALA 2
4. SAÍDA DA ARMADILHA MENTAL GITHZERAÍ
5. AS CELAS
6. CÂMARA DE TREINAMENTO
7. CÂMARA DE MEDITAÇÃO
8. PONTO DE EMPACOTAMENTO
9. VARANDA COM VISTA PARA A ESCADARIA DE ENTRADA

PARA A CÂMARA DE RITUAL →

PARA A CÂMARA DE RITUAL →

ponto de empacotamento para a câmara de ritual requer uma chave (possuída apenas por Fangren) ou um teste de Ladinagem CD 14 para ser aberta.

Igualmente, a porta que conduz até o ponto de empacotamento requer uma chave (possuída somente pelo Chefe de Guerra do Presa Maligna e pelo Invocador de Criaturas Tocado pela Ruína) ou um teste de Ladinagem CD 19 para ser aberta. As portas se abrem para o lado de dentro a partir dos corredores adjacentes.

Escadarias: As escadarias cheias de entulho do forte são terrenos difíceis.

Passagens Secretas: Os githzerai construíram várias passagens secretas no Forte Rocha Cinzenta, com entradas na Armadilha Mental Githzerai, na Câmara de Meditação e no Ponto de Empacotamento. Thorn conhece estas passagens, e as usa para evitar as armadilhas do forte conforme ele as reativa.

DESCANSO PROLONGADO

O Forte Rocha Cinzenta oferece poucos locais onde os PdJs possam fazer um descanso prolongado sem que os gnolls se reagrupem para procurar por eles. No momento em que o grupo precisar se recuperar, os PdJs precisarão se retirar para a floresta.

Fazer um descanso prolongado permite a qualquer gnoll ciente da presença dos PdJs chamar por reforços. Sinta-se livre para usar um descanso prolongado como uma oportunidade para Thorn atacar (ver página 35), tanto quanto para traçar encontros de reforços dentro da cidadela. Coloque estes encontros nas áreas em que os PdJs já visitaram, mas tenha certeza de que estes encontros não excedam os recursos recém recuperados do grupo.

Com os PdJs no 7º ou 8º nível, a maioria dos encontros de reforços deveriam ser do 4º ou 5º nível – o suficiente para mostrar os recursos dos Presa Maligna, mas não para ser uma perda significativa para o grupo. (Lacaios são uma excelente forma de preencher os encontros de reforços).

Quando os PdJs terminarem seu descanso prolongado, deixe-os verem ou ouvirem reforços chegando e entrando na cidadela. A menos que o grupo queira lidar com a ameaça imediatamente (neste caso, você pode improvisar um encontro do lado de fora da entrada do forte), dê aos PdJs tempo para planejar estes encontros adicionais antes de entrarem novamente.

1. A ENTRADA

A larga escadaria subindo montanha acima segue até chegar a uma porta dupla ladeada por quatro estátuas. Os gnolls dos **Presa Maligna** estabeleceram sua primeira linha de defesa aqui.

Encontro Tático: “As Escadarias” (página 20).

2 – 4. ARMADILHA MENTAL GITHZERAI

A armadilha mental é uma câmara especial desenvolvida pelos githzerai para resguardar o forte contra invasões. Esta armadilha consiste numa série de portais de teletransporte interligados que mudam seu destino rapidamente, tornando impossível mobilizar uma grande força de ataque dentro do forte. É chamada armadilha mental devido à grande disciplina mental requerida para mover-se através dela para o interior do forte. O sistema de portais foi desativado por Fangren da primeira vez em que os gnolls chegaram.

Infelizmente para os gnolls guardando esta área, Thorn reativou a armadilha antes de adentrar ainda mais a construção, deixando muitos gnolls presos à tentativa de encontrar a saída quando os PdJs chegarem.

Encontro Tático: “Armadilha Mental Githzerai” (página 24).

5. AS CELAS

Esta câmara de forma estranha já foi a sala de estar dos githzerai. Ela atualmente serve como uma prisão

improvisada dentro da qual os Presa Maligna mantém um punhado de prisioneiros cativos. Fangren tem usado estes prisioneiros do Vale Elsir em experimentos conturbados, transformando-os em abissais desafortunados.

Encontro Tático: “As Celas” (página 39).

6. CÂMARA DE TREINAMENTO

Uma cachoeira flui dentro desta sala vinda de cima, conduzindo um sistema de aquedutos rasos que permitiram aos githzerai do forte simularem o caos das batalhas em seus treinamentos de combate.

A câmara atualmente é ocupada por vários gnolls tocados pela ruína e suas carnicerias hienas de montaria. Sabendo que os gnolls tocados pela ruína submeteram-se a horríveis rituais para fundirem-se com o poder de seres demoníacos, Fangren invocou-os para ajudar em sua missão quando ele arquitetou seu plano de ascender ao status de general de Yeenoghu.

Encontro Tático: “Câmara de Treinamento” (página 28).

7. CÂMARA DE MEDITAÇÃO

As portas que levam a esta área estão cobertas de avisos rabiscados, nos idiomas Comum e Abissal, para manterem-se afastados. Esta sala é dividida em duas câmaras distintas. As suaves paredes da porção sudeste foram projetadas para representar a paz da lei, enquanto a rocha áspera da câmara nordeste representa o tumulto do caos. Os guerreiros githzerai podiam meditar aqui na divisa entre o caos e a ordem.

Ecos espirituais dos githzerai e manifestações de seu caos interior atormentam esta câmara. Os gnolls a consideram um local assombrado e eles não entrarão nela.

Encontro Tático: “Câmara de Meditação” (página 30).

8. PONTO DE EMPACOTAMENTO

Outrora um ponto de encontro para os githzerai, este lugar foi transformado em um campo de treinamento e dormitório para os gnolls. Entulho e lixo espalham-se pelo chão, enquanto recrutas treinam aqui sob os olhares atentos de seu mestre de guerra e um agente shadar-kai enviado por Sarshan. As portas estão trancadas, mas o Invocador de Criaturas Tocado pela Ruína (na câmara de treinamento) tem uma chave.

No ponto de empacotamento está presente um mestre de armas shadar-kai chamado **Kyrion**. Sendo um dos agentes mais confiáveis de Sarshan, Kyrion viajou o mundo para entregar a espada Presa Maligna

aos gnolls e treiná-los para utilizar as armas shadar-kai. Kyrion não tem lealdade à matilha Presa Maligna e luta somente para defender-se.

Encontro Tático: “Ponto de Empacotamento” (página 32).

A TRAMA DE SARSHAN

Caso Kyrion fuja, seja morto ou capturado vivo, os PJs podem descobrir sua conexão com os gnolls – e às aventuras anteriores do grupo. Se ele for capturado e interrogado, Kyrion oferece sua história e garante deixar o Vale Elsir em troca de liberdade e armas para defender-se. Seja Kyrion interrogado ou não, veja o desafio de perícia a seguir. Se Kyrion for libertado pelos PJs, ele mantém sua palavra de deixar o Vale Elsir.

SEM PRISIONEIRO

Se Kyrion for morto ou fugir antes que os PdJs possam interrogá-lo, qualquer busca pela câmara revela a seguinte anotação em seus pertences:

Kyrion,

Deixarei minhas ordens bem claras: você irá somente treinar os gnolls, não lute por eles. Cuide-se; eles são muito sanguinários e violentos, e podem se voltar contra você. De tempos em tempos talvez você tenha que lembrá-los que eu os paguei bem por seus serviços, e que posso retirar meu apoio à sua carnificina a qualquer momento. Tenha cuidado com seu líder, pois ele é muito mais astuto do que os outros poderiam julgar. Eu não poderia sequer considerar a hipótese de tentar trapaceá-lo para me servir com aquele falso “Emissário” que atçou aquele tolo do Sinruth. Estes gnolls têm o poder de seu abominável deus a seu lado. Eles não são seres com quem se possa brincar

– Sarshan

Interrogando o Mestre de Armas Desafio de Perícia

Nível 8

350 XP

Se sobreviver ao encontro com o grupo, o mestre de armas shadar-kai oferece aos PdJs sua melhor chance de descobrir toda a verdade sobre a trama que se desdobra ao redor deles.

O shadar-kai sabe a verdade por trás do complô dos gnolls no Vale Elsir. Agora os PdJs só precisam convencê-lo a falar.

Complexidade

1 (requer 4 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Blefe, Cura, Diplomacia, Intimidação, Intuição.

Vitória

Os PdJs ficam sabendo que **Kyrion** foi enviado por Sarshan para treinar os gnolls no uso das armas shadar-kai. Eles também descobrem que Sarshan é o responsável por convencer os gnolls a tomarem o Forte Rocha Cinzenta e iniciarem uma onda de sequestros pelo Vale Elsir. Finalmente, eles descobrem que Sarshan também foi o responsável por incitar Sinruth a reerguer a Mão Vermelha da Perdição.

Adicionalmente, os PdJs descobrem que a espada empunhada pelo mestre de guerra gnoll é uma arma única, forjada especialmente para a matilha Presa Maligna sob as ordens de Sarshan. Segundo Kyrion, a Presa Maligna – assim chamada em honra à matilha de Fangren – carrega uma maldição e tem uma história baseada em sangue.

Derrota

Se os PdJs falharem no desafio de perícia, Kyrion ainda transmite o conhecimento do primeiro parágrafo acima, mas não o segundo, esperando que os PdJs negligenciem a importância da arma.

Blefe (CD 14)

Os PdJs tentam fazer Kyrion acreditar que Fangren o traiu, esperando que o Shadar-kai traia o gnoll sucessivamente.

Cura (CD 8)

Os PdJs curam os ferimentos de Kyrion, ganhando sua relutante gratidão por garantir que ele viverá para lutar novamente.

Diplomacia (CD 14)

Os PdJs ganham o respeito de Kyrion por elogiar a competência do shadar-kai nas batalhas.

Intimidação (CD 19)

Os PdJs tentam quebrar a determinação de Kyrion à base de ameaças de violência.

Intuição (CD 19)

Ouvindo e observando o shadar-kai, os PdJs intuem alguns aspectos de seu verdadeiro relacionamento com os gnolls.

A CÂMARA DE RITUAL

A câmara de ritual foi construída pelos githzerai em torno da brecha planar dentro da montanha. Utilizando rituais sombrios roubados de seus aliados tocados pela ruína, Fangren corrompeu a energia deste lugar, criando um portal para o Plano Elemental do Caos e para o poder do senhor demoníaco Yeenoghu.

ARMAS SHADAR-KAI

As armas shadar-kai dão aos gnolls uma vantagem em suas incursões, mas essas lâminas requerem um treinamento especial provido por Kyrion. A espada curta shadar-kai é estatisticamente idêntica ao katar (*Livro do Jogador*, página 218), enquanto a espada grande shadar-kai é estatisticamente idêntica a uma lâmina completa (*Arsenal do Aventureiro*, página 8). Embora as armas tenham aparência denticulada e sombria, elas não concedem nenhum benefício mecânico adicional.



Diferente da maioria dos portais planares, objetos e criaturas físicas não podem passar pelo portal, que serve unicamente para extrair energia no mundo mortal. Esta energia planar é crucial para o sonho de Fangren de ascender ao status de general tanto quanto para o ritual de Amyria.

Encontro Tático: “Câmara do Ritual” (página 34)

O RITUAL DE AMYRIA

Com o portal fechado e o fim da ameaça de Fangren e seus aliados, a espada de platina de Brindol começa a falar novamente. A voz parece ainda mais fraca e usa toda sua força vital conforme instrui os PdJs a extraí-la

e realizar seu ritual. Se um dos PdJs tiver o talento *Conjuração Ritual*, a espada direciona suas instruções a este personagem. Do contrário, qualquer personagem pode realizar o ritual sob as orientações da espada. O ritual leva 10 minutos.

Um vortex de energia brilhante se abre no ar conforme a espada de platina é gentilmente suspensa de suas mãos. Ela ascende e paira no ar diante do novo portal formado, feixes de luz prateada saem dele e tocam-na. Vocês são cegados por um flash brilhante, então um instante depois, a câmara de ritual silencia.

Parada diante de vocês há uma jovem mulher humanóide de beleza e graciosidade celestiais. Seus cabelos prateados deslizam até suas costas, uma faixa de pigmento branco-giz estende-se de uma têmpora à outra através de seus olhos. Ela está trajando uma armadura delicada, com placas sobrepostas. Em uma mão, ela segura um tomo de couro, na outra, a espada longa de platina.

“Eu sou Amyria,” ela diz. “Quem são, e por que eu estou aqui?”

O ritual transformou o espírito da espada longa de platina em Amyria, um ser que é de longe bem mais do que aparenta. Entretanto, para sua maior preocupação, Amyria não está completamente certa do porque ela foi trazida até aqui. Ela não reconhece os PdJs, ou seus nomes, e não tem qualquer memória sobre suas palavras para eles enquanto seu espírito jazia dentro da espada.

“Eu me lembro que sou Amyria,” ela diz sutilmente, “e eu vivi muitas vidas. Eu estava na espada. Eu me lembro que vocês me libertaram. O ritual que vocês realizaram transformou a brecha planar neste lugar, permitindo-a canalizar a energia do Mar Astral. Energia necessária à minha transformação.” Ela olha para vocês, seus olhos brilham. “Eu fui revivida com um propósito, mesmo que este propósito ainda esteja nebuloso para mim.”

Além de suas mínimas recordações, Amyria é uma “lousa limpa” – sua transformação foi literalmente um renascimento. Embora tenha a mentalidade de um adulto, ela não se recorda de qualquer coisa sobre seu próprio passado.

Ela dá aos PdJs seu tomo de couro, que é um livro de rituais, como agradecimento. Ele contém uma versão modificada do ritual recém realizado, que os permite parar o fluxo de energia que alimenta um portal planar.

SELAR PORTAL

Você fecha um portal entre duas localidades de forma segura, garantindo que nada possa atravessá-lo no futuro.

Nível: 8

Categoria: Ligação

Tempo: 10 minutos

Duração: Permanente

Custo de Componentes: 100 po

Preço de Mercado: 650 PO

Perícia Chave: Arcanismo

Você suprime as conexões mágicas que ligam um lugar a outro por meio de um portal. O sucesso na realização deste ritual fecha um portal atualmente ativo e o sela. Nenhuma criatura, objeto ou energia pode atravessar um portal selado. O portal não é destruído, embora torne-se invisível e intangível, o que significa que não se pode perceber ou interagir com ele enquanto estiver selado. Se for um portal que desaparece depois de certo tempo, ele o faz.

No fim deste ritual, faça um teste de Arcanismo. Um portal selado pode ser reaberto com os rituais *portal vinculado*, *portal planar* ou *portal verdadeiro*, mas a criatura que estiver realizando o ritual para reabrir o portal deve fazer um teste de Arcanismo que iguale ou supere os resultados do teste de Arcanismo que você fez quando o selou. Você pode remover o selo de um portal que você tenha selado realizando este ritual nele novamente.

A magia Selar Portal pode ser detectada com a perícia Arcanismo. O nível do fenômeno mágico (o selo, não o portal em si) é igual o seu nível no momento da realização do ritual.

AMYRIA, FILHA DE BAHAMUT

As estatísticas de Amyria a seguir representam sua forma atual. Embora isto conclua esta aventura (e Amyria trilhará seu próprio caminho uma vez que os PdJs cheguem a Overlook), o MdJ pode usar essas estatísticas tanto como ponto de referência quanto como bloco de estatística de PdM no caso de uma campanha em particular precisar delas.

Amyria Guerrilheira de Elite Nível 10 (Líder)		
Humanóide imortal (Médio)		1,000 XP
Iniciativa +11	Sentidos Percepção +10	
Aura de Recuperação Aura 2; aliados que iniciem seus turnos dentro da aura de Amyria ganham +1 em todas as resistências até o início de seu próximo turno.		
PV 200; Sangrando 100		
CA 24; Fortitude 19, Reflexos 22, Vontade 23		
Resistências radiante 10		
Testes de Resistência +2		
Deslocamento 6		
Pontos de Ação 1		
⚔ Espada Longa (padrão; sem limite) ☞ Arma, Radiante		
+15 vs. CA; 1d8 + 5 de dano mais 1d6 de dano radiante.		
⚔ Investida Templária (padrão; sem limite) ☞ Arma, Radiante		
Requer espada longa; +15 vs. CA; 1d8 + 5 de dano mais 1d6 de dano radiante e um dos aliados de Amyria dentro de 10 quadrados realiza um ataque simples como uma ação livre contra o mesmo alvo.		
⚡ Reprimenda Radiante (interrupção imediata; quando for alvo de um ataque corpo-a-corpo; sem limite)		
Explosão contígua 1; +13 vs. Reflexos; 2d6 + 5 de dano radiante.		
Memórias de Mil Vidas (livre; encontro)		
Amyria adiciona 1d6 a uma rolagem de d20 que ela acabou de fazer.		
Tendência Leal e Bondosa Idiomas Comum, Dracônico, Supernal		
Perícias Diplomacia +13, Religião +15		
For 10 (+5)	Des 12 (+6)	Sab 21 (+10)
Con 12 (+6)	Int 18 (+9)	Car 16 (+8)

INSTRUÇÕES DE SARSHAN

Quando os PdJs vasculharem o corpo de Fangren, eles encontrarão uma série de anotações e cartas de Sarshan para o chefe gnoll. Elas transmitem ordens à matilha Presa Maligna, incluindo a seguinte.

Eu não posso enfatizar a importância de manter o Forte Rocha Cinzenta. Entre as tarefas que dei a você, esta deve ser sua maior prioridade. Eu os armei bem, então vocês devem ser capazes de repelir todos os invasores.

Faça o que quiser com seus prisioneiros, mas continue capturando-os. Concentre seus esforços naqueles que parecerem de alguma importância; não perca seu tempo com fazendeiros e plebeus.

Estou enviando alguém para treinar seus recrutas no uso de nossas armas, como requisitou. A bruxa que enviei a você era uma de minhas conselheiras pessoais, e agora está arruinada. Não trate meu povo tão insensivelmente como faz com o seu.

CONCLUINDO A AVENTURA

Tendo livrado o Forte Rocha Cinzenta da matilha Presa Maligna, realizado o ritual para transformar a espada de platina em Amyria e selado o portal para os planos, os PdJs completaram sua missão e podem partir para seu descanso. Assim que saem do forte, Amyria pede que eles a acompanhem até Overlook, e não de volta a Brindol, por ela acreditar que tem negócios lá. Os PdJs podem resistir, ela não iniciará uma briga, uma vez que ela seguirá para a cidade sozinha, eles podem ir onde desejarem.

Eventualmente, entretanto, os PdJs podem precisar retornar a Overlook. Este não é somente o ponto de partida da próxima aventura, é (como os PdJs irão descobrir) um ponto crítico em uma guerra que se

RETORNO AO PENDOR DAS SOMBRAS

Na conclusão desta aventura, os PdJs descobrem que Sarshan está no epicentro de muitas de suas recentes aventuras. É compreensível que os PdJs queiram ir direto para o Pendor das Sombras afim de lidar com o shadar-kai. Entretanto, se você desejar permiti-los tomar tal atitude, saiba que os PdJs não irão enfrentar o negociante dos exércitos shadar-kai diretamente até uma posterior aventura.

Quando os PdJs chegarem a Umbraforge, eles encontram a torre com as janelas fechadas e aparentemente abandonada. As tendas de acampamento ao pé da torre de Sarshan permanecem intactas e inabitadas, mas os únicos shadar-kai presentes não estão a serviço de Sarshan. Eles podem dizer aos PdJs que, logo após sua partida, Sarshan e sua organização inteira partiram de Umbraforge para um lugar desconhecido. Sem conhecimento sobre o paradeiro de Sarshan, os PdJs deveriam sair de seu enalço, pelo menos por enquanto.

expande bem além do que eles suspeitavam. Se os PdJs acompanharem Amyria até Overlook, ela se despede deles assim que chegam à entrada da cidade, misturando-se à multidão. Se alguém do grupo tentar segui-la, ela irá ao Templo de Ioun no distrito dos Nove Sinos. Lá, ela imediatamente se perde em suas orações, permanecendo assim indefinidamente.

SEQUESTRADORES

Encontro de Nível 9 (2,150 XP)
Encontro de Nível 11 (3,050 XP)*

PREPARAÇÃO

4 Perdidos Sequestradores (K)
2 Cães de Ataque Vorazes (R)
Szagyn, Perdido Subchefe (U)
3 Assassinos do Grupo de Extermínio (A)*

*Somente se os PdJs falharem no desafio de perícia “Encontrando a Mensageira.”

Depois de completar o desafio de perícia, os PdJs seguem seu caminho até o templo abandonado de Pelor, onde a mensageira de Brindol está sendo mantida pelos Perdidos.

Quando os PdJs se aproximarem do templo, leia:

Assim que entram em Nove Sinos, a chuva que ameaçava cair durante todo dia começa. No momento em que localizarem o templo de Pelor, as ruas do distrito estarão vazias, os habitantes saíram em busca de abrigo. Do lado de fora, a entrada do templo está logo acima de uma curta escada de pedra. Um lampejo revela os relevos que adornam as paredes exteriores do templo, mas estão irreconhecíveis após anos de negligências e abusos.

Quando os PdJs entrarem, leia:

Água encobre o chão de mármore rachado onde afrescos independentes bloqueiam quatro portas numa parede distante. A chuva cai através de um buraco aberto no teto, há cacos de vitrais agarrados a suas arestas. Abaixo dele, uma jovem mulher em trajes de viagem esfarrapados foi amordaçada, vendada, e amarrada a uma cadeira de madeira.

Teste de Percepção

CD 14: *Ossos bastante ruidos espalham-se pela sala e o fedor de pêlo molhado sugere a presença de cachorros em algum lugar do templo.*

CD 19: *Um raio de luz através do teto aberto revela um leve movimento atrás dos afrescos. Há criaturas à espreita lá.*

Uma sentinela na porta alertou aos Perdidos sobre a aproximação dos PdJs, dando-os tempo para amarrar e amordazar Alys e assumirem suas posições atrás dos afrescos.

4 Perdidos		Soldado de Nível 7
Sequestradores (K)		
Humanóide natural (Médio)		300 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +4	
PV 79; Sangrando 39		
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 18		
Deslocamento 6		
⬇ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma		
+14 vs. CA; 1d8+5 de dano.		
⬇ Agarrar e Arrastar (padrão; sem limite)		
+12 vs. Fortitude; 1d8+5 de dano e o perdido sequestrador ajusta 2 quadrados, depois o alvo ajusta dois quadrados. O alvo deve terminar seu movimento adjacente à nova posição do sequestrador.		
Sequestrar (livre; encontro)		
Quando o perdido sequestrador acerta um alvo com sua habilidade Agarrar e Arrastar, a distância que ambos ajustam aumenta para 4 quadrados.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum
Perícias Furtividade +9		
For 19 (+7)	Des 13 (+4)	Sab 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 9 (+2)	Car 12 (+4)
Equipamentos corselete de couro, espada longa		

2 Cães de Ataque Vorazes (R)		Guerrilheiro de Nível 7	
Besta natural (Média)		300 XP	
Iniciativa +7		Sentidos Percepção +3	
PV 80; Sangrando 40			
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 16			
Deslocamento 6			
⬇ Mordida (padrão; sem limite)			
+12 vs. CA; 1d4+7 de dano.			
⬇ Ataque Rasteiro (padrão; recarrega 🎲 🎲)			
+10 vs. Reflexos; 2d4+9 de dano e o alvo é derrubado.			
⬇ Arraste de Rapina (interrupção imediata; quando um oponente adjacente se afasta; sem limite)			
+10 vs. Fortitude; 1d4+3 de dano e o cão de ataque voraz desliza 1 quadrado, depois o alvo desliza 1 quadrado. O alvo deve terminar seu movimento adjacente à nova posição do cão de ataque voraz.			
Circundar para Matar (movimento; sem limite)			
O cão de ataque voraz realiza um ajuste de 2 quadrados.			
Tendência Imparcial		Idiomas –	
Perícias Intimidação +6			
For 13 (+4)		Des 14 (+5)	
Con 16 (+6)		Int 2 (-1)	
		Sab 10 (+3)	
		Car 6 (+1)	

Perdido Subchefe (U)		Controlador de Nível 8	
Humanóide natural (Médio)		300 XP	
Iniciativa +9		Sentidos Percepção +7	
Presença do Subchefe aura 2; no início do turno de cada aliado, se o aliado estiver dentro da aura e da linha de visão do subchefe Perdido, o aliado ganha 4 pontos de vida temporários.			
PV 87; Sangrando 43			
CA 22; Fortitude 19, Reflexos 21, Vontade 20			
Deslocamento 6			
⚔ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma			
+13 vs. CA; 2d4+4 de dano.			
⚡ Tempestade de Adagas (padrão; sem limite) ♦ Arma			
Requer um número de adagas igual ao número de inimigos na explosão; explosão de área 1 a até 10 quadrados; alvos inimigos que o perdido subchefe possa ver; +10 vs. Reflexos; 2d4+4 de dano.			
Ficar em Posição (mínima 1/turno; sem limite)			
Um aliado dentro de 10 quadrados ajusta 1 quadrado			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Anão	
Perícias Blefe +12, Furtividade +11, Intimidação +12			
For 12 (+5)		Des 14 (+6)	Sab 16 (+7)
Con 14 (+6)		Int 15 (+6)	Car 17 (+7)
Equipamentos corselete de couro, 18 adagas			

3 Assassinos Espreitor de Nível 7 do Grupo de Extermínio (A)

Humanóide natural (Médio – Metamorfo) 300 XP

Iniciativa +11 Sentidos Percepção +6

PV 61; Sangrando 30

CA 21; Fortitude 18, Reflexos 20, Vontade 19

Deslocamento 6

⬆ Espada Longa do Assassino (padrão; sem limite) ♦ Arma

+12 vs. CA; 1d6+6 de dano

⬇ Finta do Metamorfo (mínima; sem limite)

+10 vs. Reflexos; o assassino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

⬇ Presa do Assassino (padrão; recarrega [3]) ♦ Arma

+10 vs. Reflexos; 3d6+8 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Alterar Forma (mínima; sem limite) ♦ Metamorfose

O doppelganger é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de qualquer humanóide Médio, incluindo indivíduos específicos (*Manual dos Monstros*, pág. 280).

Vantagem de Combate

O assassino do grupo de extermínio causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Imparcial Idiomas Comum

Perícias Blefe +10, Furtividade +12, Intuição +11

For 10 (+3) Des 19 (+7) Sab 16 (+6)

Con 13 (+4) Int 13 (+4) Car 14 (+5)

Equipamentos robe negro, espada longa de assassino

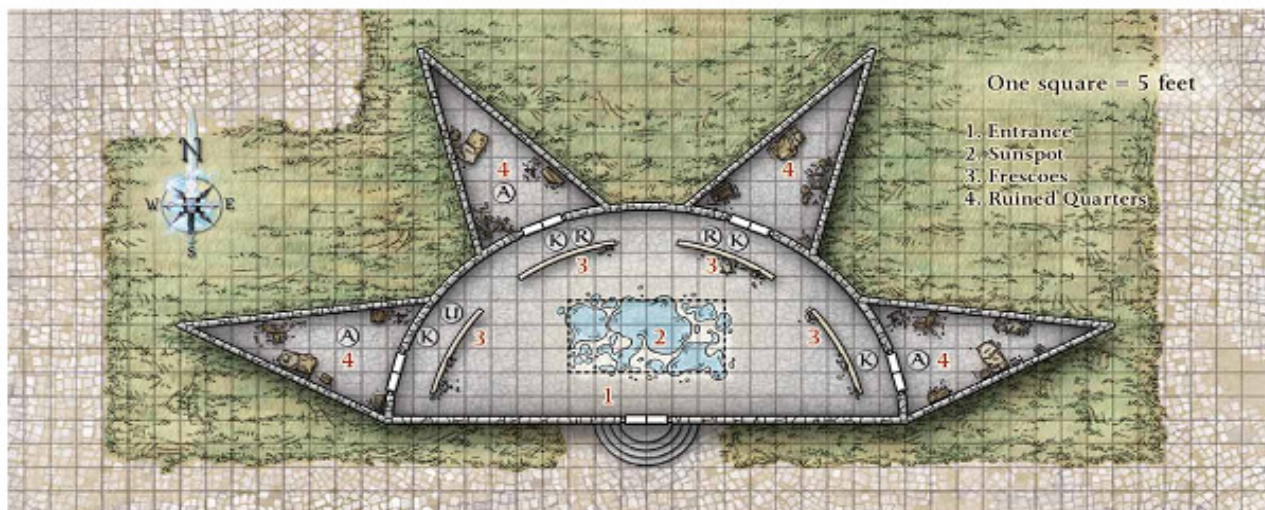
TÁTICAS

A menos que tenham sido vistos, os Perdidos não atacarão até que pelo menos metade dos PdJs estejam dentro do templo.

Os sequestradores usam seu poder *agarrar e arrastar* contra PdJs que usem armaduras leves ou ataques à distância, empurrando os alvos para trás dos afrescos e para combate corpo a corpo.

Szagyn permanece no meio do combate, usando *tempestade de adagas* sempre que possível e ataques de adaga enquanto este poder recarrega.

Cães vorazes atacam os PdJs que se afastarem do combate, esfaqueando os combatentes no corpo a corpo com *ataque rasteiro* e *arraste de rapina* para manterem seus inimigos próximos.



Se os assassinos do grupo de extermínio aparecerem neste encontro, eles entram em combate no terceiro turno, tendo seguido os PdJs em sua busca por Alys. Os assassinos focam ataques *presa do assassino* contra o atacante que aparenta ser o mais forte em corpo a corpo, fazendo ataques com *espada longa do assassino* contra os PdJs que usarem armaduras leves enquanto *presa do assassino* recarrega.

Os doppelgangers não são aliados dos Perdidos, mas sabem que esta guilda os teme. Os Perdidos e os doppelgangers não se atacam, mas não se tratam como aliados.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Pouca luz atravessa a abertura no teto, formando uma penumbra. Os quartos triangulares além das portas são escuros.

Portas: As portas duplas na frente do templo estão dilatadas e deformadas, requerendo um teste de Força CD 14 para empurrar e abri-la. As portas que conduzem às salas triangulares abrem facilmente.

Água Acumulada: A maior parte da chuva que atravessa o buraco no teto desaparece em rachaduras no chão de pedra. Entretanto, a área diretamente abaixo do buraco está escorregadia e com água acumulada, sendo um terreno difícil.

Afrescos: Numerosos buracos atravessam estes afrescos danificados. Eles concedem cobertura parcial a criaturas em suas quinas, ou cobertura total a criaturas que fiquem atrás deles.

TÁTICAS

Os caçadores de recompensa não têm interesse na história do Salão da Grande Honra, e muito menos remorso por destruí-lo enquanto tentam atingir os PdJs.

Os caçadores de recompensa dominadores usam seu *ataque avassalador* sempre que possível, flanqueando com ataques de *maça* para obterem vantagem no combate enquanto este poder recarrega.

O mestre armadilheiro mira nos combatentes corpo a corpo que aparentam serem poderosos com *mantenha-os separados* ou com ataques individuais de boleadeira, esperando manter os PdJs fora de combate.

Os brutos permanecem no meio do combate, maximizando o uso de seu poder *limpar a área*. Eles realizam ataques de investida com *investida brutal* para manter os PdJs em movimento, dando aos dominadores campo para manobras.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Toda a área é bem iluminada.

Chão em Chamas: O piso de madeira do Salão da Grande Honra se torna perigoso conforme o fogo se espalha. Inicie o incêndio em um quadrado de sua escolha. A cada rodada que queimar (até os PdJs completarem com sucesso o desafio de perícia "Apagando as Chamas"), o fogo se espalha por 1d4 quadrados aleatoriamente. Consulte o desafio de perícia e o bloco de estatísticas do perigo para mais informações.

Mostruários Individuais: Estes altos suportes de pedra maciça expõem artefatos relacionados à invasão da Mão Vermelha da Perdição. O mostruário fornece cobertura parcial. Subir em um mostruário custa um quadrado extra de movimento.

Mapa do Vale Elsir: Este modelo tridimensional representa um modelo da região do Vale Elsir e retrata os maiores campos de batalha contra a Mão Vermelha da Perdição. Inicialmente fornece cobertura parcial.

Entretanto, o mapa e sua mesa são frágeis, e desmoronarão caso qualquer criatura tentar subir nele ou se sofrer mais de 10 pontos de dano por ataques em área. Uma vez que desmoronem, o mapa e a mesa representam um terreno difícil.

APAGANDO AS CHAMAS

Mesmo enquanto lutam, os PdJs devem lidar com o fogo se espalhando pelo Salão da Grande Honra. Este desafio de perícia permite aos PdJs controlarem o incêndio antes que o salão seja consumido.

Preparação: O Salão da Grande Honra está queimando e vocês devem trabalhar rápido se esperam salvá-lo.

Nível: 6 (250 XP).

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

Perícias Primárias: Atletismo, Ladinagem, Percepção.

Especial: Os PdJs não ganham falhas no desafio de perícia por falhar num teste. Ao invés disso, eles acumulam 1 falha no fim de cada rodada em que não obtiverem nenhum sucesso. A falha ocorre antes do turno da primeira criatura na ordem de iniciativa.

Além dos testes abaixo, um sucesso no desafio de perícia por PdJ que acerte 1 ou mais quadrados em chamas com dano congelante.

Atletismo (CD 18): Com uma demonstração de força, o PdJ vira um mostruário para suavizar as chamas.

Ladinagem (CD 14): O PdJ ergue tábuas do piso em chamas, criando lacunas para que o fogo não possa se espalhar. Se falhar no teste o PdJ leva 1d6 de dano por fogo.

Percepção (CD 14): O PdJ determina em que direção as chamas irão se propagar, e pode direcionar os esforços de seus aliados naquela direção.

Sucesso: Se os PdJs atingirem 4 sucessos antes de 3 falhas, eles conseguem impedir que o museu se queime por completo, preservando a herança do povo de

Brindol. Os PdJs ganham um bônus de +2 para testes de Diplomacia realizados em Brindol até que partam para o Forte Rocha Cinzenta.

Falha: Se os PdJs atingirem 3 falhas antes de 4 sucessos, o Salão da Grande Honra é consumido pelo fogo. Os esforços dos PdJs para salvá-lo custa a cada um 1 pulso de cura. Além disso, o povo de Brindol os culpa por trazer os caçadores de recompensa assassinos para sua comunidade. A notícia se espalha rapidamente, e todos os PdJs ganham uma penalidade de -2 em testes de Diplomacia, Manha e Intimidação realizados no Vale Elsir até o fim desta aventura.

Piso Flamejante	Obstáculo Nível 4
Perigo	175 XP
<i>O fogo, iniciado pelos caçadores de recompensa, se espalha pela madeira empoeirada do chão.</i>	
Perigo: Qualquer um que passe pelas chamas corre o risco de sofrer dano por fogo.	
Percepção	
Não é necessário teste para perceber o fogo.	
Gatilho	
O fogo ataca quando uma criatura entra num quadrado em chamas.	
Especial	
Cada rodada que o fogo queimar, ele estende seu alcance em 1d4 quadrados aleatoriamente.	
Ataque	
Ação de Oportunidade	Corpo a corpo
Alvo: Criatura nas chamas	
Ataque: +7 vs. Reflexo	
Acerto: 1d6 + 2 de dano por fogo	
Contra-medidas	

Qualquer ataque que cause dano congelante tendo como alvo 1 ou mais quadrados em chamas apaga as chamas daqueles quadrados. Entretanto, até que o desafio de perícia seja completado com sucesso, novos quadrados irrompem em chamas nas rodadas subsequentes.

A ESCADARIA

Encontro de Nível 7 (1,500 XP)

PREPARAÇÃO

2 Sentinelas Presa Maligna (E)

2 Batedores Presa Maligna (C)

1 Espírito Geo-Possuidor (S)

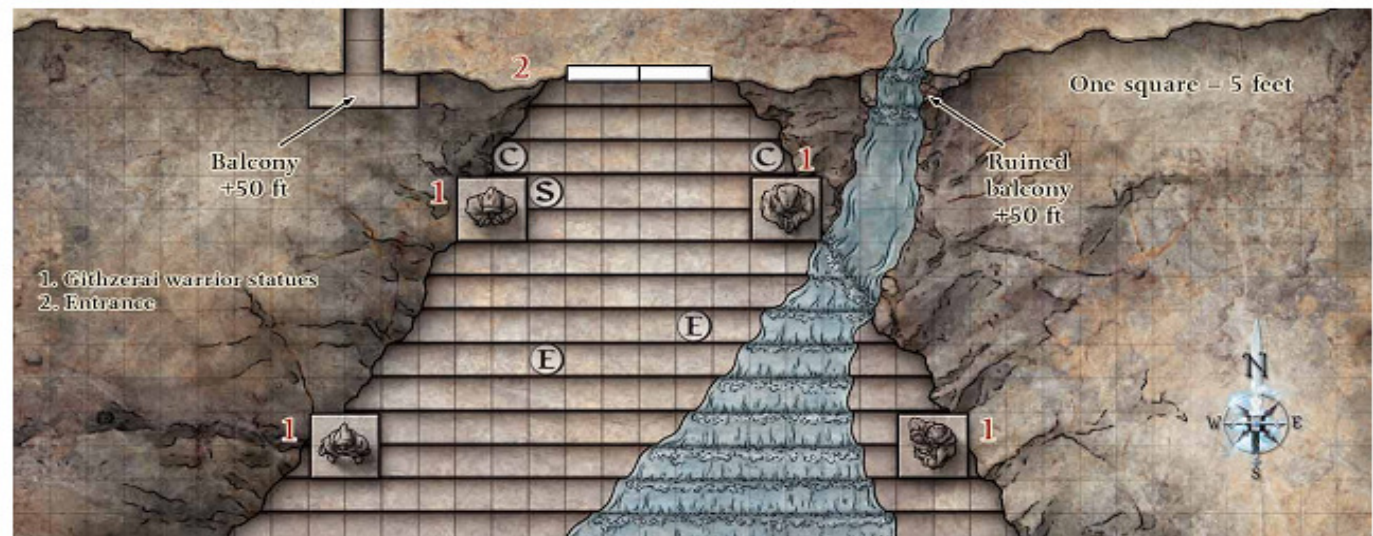
Quando os PdJs subirem a grande escadaria que leva até o Forte Rocha Cinzenta, eles são desafiados por defensores postos aqui por Fangren. As sentinelas gnoll são auxiliadas por uma criatura enviada por agentes do senhor demoníaco Yeenoghu – um espírito Geo-Possuidor que fica espreitando entre as estátuas na escadaria. Até o momento, os guardas têm lidado com pouco mais que animais errantes vindos da floresta, e eles estão ansiosos por uma luta de verdade.

Quando os PdJs virem a escadaria, leia:

Diante do penhasco a frente, eleva-se uma escadaria esculpida em rocha maciça, estreitando conforme aproximasse de portas duplas de pedra incrustadas na parede de rocha. Há quatro estátuas grandes, cada uma retratando um guerreiro githzerai com indumentária completa de batalha, postadas sobre pedestais “vigilando” a entrada para o Forte Rocha Cinzenta. Uma pequena cachoeira desce pela encosta da montanha, erodindo uma varanda construída na frente do penhasco e deixando o piso da escadaria escorregadio e traiçoeiro.

2 Batedores Presa Maligna (C)	Guerrilheiro de Nível 7
Humanóide natural (Médio)	300 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +10, visão na penumbra
PV 77; Sangrando 38	
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 18	
Deslocamento 7	
Ⓢ Espada Curta Shadar-Kai (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
+12 vs. CA; dano 1d6 + 9 (crit. 1d6 + 15), ou 1d6 + 11 (crit. 1d6 + 17) quando estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Ⓢ Besta de Mão (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
Distância 10/20; +12 vs. CA; dano 1d6 + 9, ou 1d6 + 11 quando estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Disparo Covarde (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
Requer besta de mão; distância 10/20 +10 vs. CA; dano 1d6 + 9, ou 1d6 + 11 quando estiver sangrando; o batedor gnoll apresenta um ajuste de 2 quadrados tanto antes quanto depois de fazer o ataque; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O batedor causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
For 16 (+6)	Des 15 (+5)
Con 13 (+4)	Int 10 (+3)
	Sab 14 (+5)
	Car 10 (+3)
Equipamentos gibão, espada curta shadar-kai, besta de mão, 20 virotes	

2 Sentinelas Presa Maligna (E)	Soldado de Nível 7
Humanóide natural (Médio)	300 XP
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +11, visão na penumbra
PV 80; Sangrando 40	
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 19	
Deslocamento 7	
Ⓢ Espada Grande Shadar-Kai (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
+14 vs. CA; dano 1d12 + 5 (crit. 1d12 + 17), ou 1d12 + 7 (crit. 1d12 + 19) quando estiver sangrando, e o alvo está marcado até o fim do próximo turno da sentinela gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
↖ Defender a Matilha (padrão; recarrega Ⓢ) Ⓢ Arma	
Explosão contígua 1; +12 vs. CA; dano 1d12 + 5, ou 1d12 + 7 quando estiver sangrando, e o alvo está marcado até o fim do próximo turno da sentinela gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Atração Defensiva (movimento; encontro)	
A sentinela gnoll faz um ajuste de 3 quadrados, e então puxa todos os alvos que tenha marcado por 3 quadrados.	
Ataque em Matilha	
O sentinela causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótica e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
For 19 (+7)	Des 15 (+5)
Con 16 (+6)	Int 10 (+3)
	Sab 16 (+6)
	Car 8 (+2)
Equipamentos gibão, espada grande shadar-kai	



Espírito		Espreitador de Nível 7
Geo-Possuidor (S)		
Besta mágica elemental (Média – Terra)		300 XP
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +5	
PV 45; Sangrando 22		
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 20		
Imune doença, petrificação, veneno Resistência insubstancial		
Deslocamento voo 6 (pairando)		
⚡ Ataque Espectral (padrão; sem limite)		
+10 vs. Reflexos; dano 2d4 + 7.		
⚡ Toque Petrificante (padrão; recarrega ⚡)		
+10 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). Primeira Falha: O alvo fica imobilizado ao invés de lento. Segunda Falha: O alvo fica petrificado (sem teste), e é considerado uma estátua para os propósitos da habilidade Possuir Estátua.		
Possuir Estátua (livre; quando entrar no mesmo espaço de uma estátua; sem limite)		
O espírito geo-possuidor assume a forma de uma estátua possuída. Use o bloco de estatísticas da estátua possuída ao invés do bloco de estatísticas do espírito geo-possuidor.		
Libertar Forma (livre; quando uma estátua possuída é reduzida a 0 PV; sem limite)		
O espírito geo-possuidor recebe 1d6 pontos de dano (ignore imaterial) quando retorna a sua forma normal, então se move na sua velocidade de deslocamento.		
Tendência Imparcial		Idiomas Abissal, Primordial
For 10 (+3)	Des 17 (+6)	Sab 14 (+5)
Con 16 (+6)	Int 11 (+3)	Car 19 (+7)

Teste de Percepção

CD 14: Embora vocês não vejam ninguém na escadaria, sombras revelam a presença de criaturas escondendo-se atrás das estátuas.

Quando os PdJs subirem as escadas, leia:

Com um uivo, quatro gnolls saem de seus esconderijos atrás das estátuas, lançando-se ao ataque.

O espírito geo-possuidor inicia seu turno pairando atrás de uma estátua, a qual ele possui na primeira rodada.

Estátua Possuída		Bruto de Nível 7
Criatura animada natural (Grande)		300 XP
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +5	
PV 24; Sangrando 12		
CA 21; Fortitude 20, Reflexos 17, Vontade 20		
Deslocamento 5		
⚡ Punhos de Pedra (padrão; sem limite)		
+10 vs. CA; dano 2d8 + 7.		
⚡ Investida Relâmpago (padrão; recarrega ⚡ ⚡) ⚡ Trovejante		
+10 vs. CA; dano 4d8 + 7; a estátua possuída pode ter seu deslocamento completo antes de realizar este ataque, e qualquer criatura que golpeie a estátua possuída com um ataque de oportunidade durante este movimento, sofre 1d8 + 7 pontos de dano por raio.		
Pés Firmes		
A estátua possuída ignora terrenos acidentados.		
Meramente um Invólucro		
A estátua possuída tem seus próprios pontos de vida, não compartilhando seus pontos de vida com a forma de espírito geo-possuidor. O dano causado à estátua possuída não é causado à forma de espírito geo-possuidor.		
Tendência Imparcial	Idiomas Abissal, Primordial	
For 19 (+7)	Des 11 (+3)	Sab 14 (+5)
Con 19 (+7)	Int 11 (+3)	Car 19 (+7)

TÁTICAS

O espírito geo-possuidor possui uma estátua na primeira rodada, atacando nesta forma. Ele usa investida relâmpago sempre que possível, atacando os PdJs com punhos de pedra enquanto espera o poder recarregar. Se forçado a deixar uma estátua, o espírito geo-possuidor usa o poder toque petrificante em um PdJ conjurador ou que combata à distância antes de possuir outra estátua.

As sentinelas gnoll ficam à frente e no centro do combate, maximizando seu ataque defender a matilha, depois fazem ataques com a espada grande enquanto aguardam este poder recarregar.

Os batedores gnolls atiram com bestas de mão contra os PdJs que estiverem distante do combate. Se pressionados, eles largam suas bestas de mão e atacam com suas espadas curtas.

Os gnolls da escadaria lutam próximos um ao outro para tirarem vantagem de seu poder ataque em matilha.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Iluminado pela luz do Sol durante o dia; garantia de penumbra pela luz das estrelas à noite.

Escadaria: A larga escadaria de pedra é um terreno difícil para subir até a entrada. Personagens descendo ou movendo-se lateralmente por ela a tratam como terreno normal.

Cachoeira: No ponto onde a cachoeira escorre pela escada, a pedra foi gasta e ficou lisa e escorregadia. Qualquer criatura que for derrubada em um desses quadrados escorrega 1 quadrado escada abaixo.

Estátuas: As quatro estátuas retratam os antigos githzerai que construíram o Forte Rocha Cinzenta. Uma estátua fornece cobertura parcial a menos que seja possuída pelo espírito geo-possuidor. Quando possuída pelo espírito geo-possuidor a estátua se liberta de seu pedestal, destruindo-o e tornando o quadrado que ele ocupava em um terreno difícil.

Parede e Varanda: A varanda sai da parede a 15m acima do topo da escadaria. A parede de pedra arruinada não pode ser escalada.

TÁTICAS

Na primeira rodada, Thorn usa duas ações menores para atacar um mago ou outro controlador com uma *bomba de pimenta* e ataca um combatente corpo a corpo com sua *rede de retenção*. Então, ele faz ataques com sua besta de mão contra oponentes de armaduras leves, usando *tempestade de virotes* se ele puder mirar em 3 ou mais PdJs. Enquanto empunhar sua besta de mão ele usa *tiro de retaliação* para atacar PdJs ocupados com os cães ou os falcões. Se pressionado durante a briga ele



durante a briga ele gasta seu ponto de ação para fazer um ataque adicional com a bomba de pimenta ou sua *rede de retenção*, utilizando ataques de espada apenas se não tiver mais nenhuma outra opção.

Os cães de caça ficam no combate corpo a corpo, dando *mordidas* e usando *afastar* para manter os combatentes longes de Thorn.

Os falcões de caça fazem *ataques violentos* contra PdJs de armaduras leves, ficando longe do alcance corpo a corpo e conduzindo os inimigos para longe de Thorn.

CONSEQUÊNCIAS

Se Thorn for mantido vivo ele pode ser facilmente convencido a contar aos PdJs a sua história em troca de sua vida. O caçador de recompensa fica feliz em barganhar seu conhecimento das passagens secretas da fortaleza, e de informar aos PdJs sobre as características das áreas que eles ainda não tenham visto. Além disso, Thorn sabe a maior parte da história da fortaleza (tendo explorado ela em sua juventude), e ele pode passar aos PdJs as informações presentes na página 65.

Thorn reserva seus conhecimentos mais importantes para negociar sua liberdade, prometendo aos PdJs (verdadeiramente) que ele abandonará sua perseguição a eles, se eles permitirem que ele fuja da Fortaleza. Caso os PdJs concordem, Thorn informa-os que Sarshan está por trás da recompensa colocada sob suas cabeças em Overlook (Se Thorn não sobreviver a este encontro, os PdJs descobrem uma nota em seu corpo ligando Sarshan à recompensa).

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Use as seguintes características para criar uma área de encontro fora da fortaleza, se Thorn atacar os PdJs enquanto estão tendo um descanso prolongado.

Árvores: Quadrados contendo árvores são terrenos difíceis e servem de esconderijo para qualquer um que ocupe seus quadrados. O tronco de uma árvore fornece cobertura para qualquer um que ficar adjacente a ele.

Rio: Aonde a queda-d'água atinge a linha das árvores, ele cava um estreito riacho que flui a 1,5 metros de profundidade e é terreno difícil. Personagens na água ganham cobertura exceto contra os ataques de inimigos submersos. Lutar na água impõe uma penalidade de -2 nos ataques, exceto com lanças e bestas.

Rochas: Essas pedras de 1,5 metros de altura fornecem cobertura. Podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 10.

LIDANDO COM A ARMADILHA MENTAL

A armadilha mental githzerai de portais móveis são designadas para confundir os PdJs, mas seu movimento pode ser rastreado por você de uma maneira relativamente simples. Quando a primeira criatura atravessar um portal, faça uma marcação indicando que o portal se moveu. Nos turnos subsequentes, se uma criatura pisar em um portal na primeira câmara, localize esse portal na segunda ou terceira câmara (tratando ambos como uma área), então mova um número de portais no sentido anti-horário igual à marcação correspondente. Posteriormente, adicione outra marcação.

Se uma criatura pisar em um portal na segunda câmara, encontre o portal de saída correto na primeira câmara, então mova no sentido horário um número de portais iguais à marcação correspondente. (Não adicione outra marcação para criaturas movendo-se da segunda para a primeira câmara).

Quando sua marcação alcançar 5, os portais retornaram de volta para a posição inicial e você pode começar novamente.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas nas paredes e runas arcanas no chão preenchem ambas as câmaras com luz intensa.

Círculos Arcanos: A primeira e a segunda câmaras na armadilha mental apresentam círculos de runas arcanas brilhantes que energizam os portais da área. Um teste de Arcanismo CD 19 e 10 minutos de trabalho permitem um PdJ de controlar os círculos, estabilizando os portais e impedindo-os de se ajustarem cada vez que uma criatura atravessasse-o (veja abaixo).

Portais de Armadilhas Mentais: A armadilha mental githzerai é designada pra desorientar criaturas que estejam empreendendo uma incursão

ao Forte Rocha Cinzenta. A armadilha mental consiste de um conjunto de portais, cinco na primeira câmara, quatro na segunda, e um na câmara final. Cada um dos portais na primeira câmara é ligado a um dos outros portais, como pode-se observar pelos números em cada portal. Quando uma criatura entra em um portal, ela sai pelo outro portal de mesmo número.

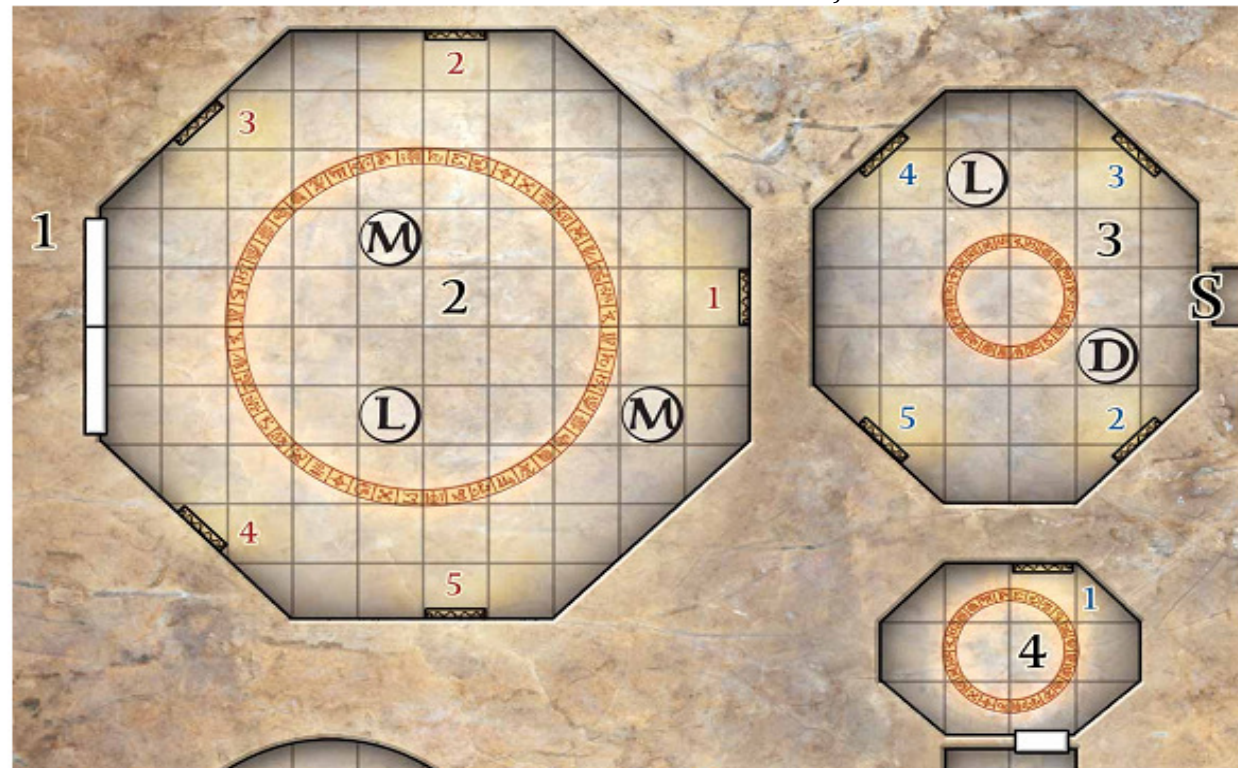
Entretanto, cada vez que uma criatura passa através de um portal em qualquer direção, os portais na primeira câmara se ajustam uma posição no sentido horário. Por exemplo, portal 1 começa na parede norte da câmara. A primeira vez que uma criatura atravessar qualquer portal, o portal 1 se move no sentido horário da câmara, com todos os outros portais movendo-se nesta mesma seqüência.

Apenas os portais na primeira câmara mudam sua

posição, e este movimento é indetectável por observação simples. A fim de sair da armadilha mental, cada personagem deve alcançar a câmara de saída através da utilização do portal 1, ou encontrando a porta secreta na segunda câmara.

Porta Secreta: Este portal leva para as passagens secretas utilizadas pelos gnolls (e Thorn) para moverem-se pela fortaleza. Um teste de Percepção CD 19 revela a presença da porta, que pode ser aberta normalmente.

Paredes Translúcidas: A parede de pedras entre as três câmaras da armadilha mental githzerai apresentam a aparência mágica de vidro maciço. Estas paredes bloqueiam linha de efeito, mas não a linha de visão, e permite aos PdJs verem dentro das outras câmaras (ajudando-os a determinar como sair da armadilha mental).



AS CELAS

Encontro de Nível 9 (1,900 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 Guardião Presa Maligna (W)
- 2 Guardas Presas Malignas (G)
- 1 Espancador Presa Maligna (M)
- 1 Açoitador Presa Maligna (L)

Desde que assumiram o comando do Forte Rocha Cinzenta, os gnolls têm capturado dúzias de prisioneiros sob as ordens de Sarshan. Os sobreviventes destas incursões estão sendo mantidos aprisionados em uma área que os gnolls referem-se com as celas. Estes prisioneiros e seus desafortunados predecessores estão fadados a serem submetidos aos experimentos sombrios de Fangren.

Quando o primeiro PdJ descer as escadas, leia:

De algum lugar adiante vem um cheiro de maldade e o latido de vozes severas.

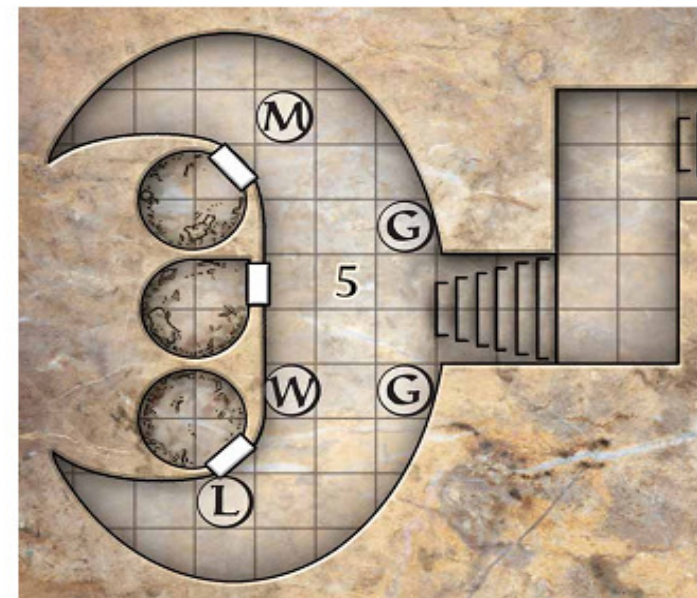
Quando os PdJs puderem ver dentro desta área, leia:

Na parte inferior da segunda escadaria há uma câmara com a forma de uma lua crescente com um conjunto de três portas, suas paredes e pisos estão manchados de vermelho escuro como sangue seco. O fedor de apodrecimento e sujeira é predominante, vários gnolls estão aparentemente indiferentes para tudo isso uma vez que eles discutem entre si.

Se algum dos PdJs falar gnoll, o argumento revela a preocupação do guardião que lembra aos outros guardas que os prisioneiros não podem ser comidos, de acordo com as ordens de Fangren. Os PdJs podem realizar um teste de Furtividade contra teste de Percepção dos gnolls para aproximarem-se sem serem vistos. Entretanto, os gnolls estão alertas.

Guardião Presa Maligna (W)	
Humanóide natural (Médio) 700 XP	
Iniciativa +9 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra	
PV 178; Sangrando 89	
CA 24; Fortitude 20, Reflexos 23, Vontade 20	
Deslocamento 7	
⚔ Espada Curta Shadar-kai (padrão; sem limite) Arma	
+13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17) ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
🔪 Machado de Arremesso (padrão; sem limite) Arma	
Alcance 5/10; +13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17), ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
☔ Chuva de Lâminas (padrão; sem limite)	
O gnoll guardião realiza três ataques com machado de arremesso, cada um deve ser contra um alvo diferente.	
⬇ Agora não Escapa (padrão, sem limite) Arma	
Requer espada curta; +13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17) ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando e o alvo é derrubado, veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Correntes do Guardiã (mínima; recarrega	
Alvos são criaturas adjacentes caídas; +12 vs. Fortitude; alvo é dominado (até escapar).	
Abrolhos (mínima; encontro)	
O gnoll guardião pode designar uma área de explosão de 1 quadrado dentro de 5 quadrados; essa área é preenchida com abrolhos. Até o final do encontro, qualquer criatura que entrar em um quadrado preenchido com abrolhos sem tratá-los como terreno difícil recebe 1d6+4 de dano.	
Ataque em Matilha	
O guardião causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	
Perícias Intimidação +11	
For 13 (+5)	Des 20 (+9)
Con 17 (+7)	Int 10 (+4)
Idiomas Abissal, Comum	
Sab 17 (+7)	
Car 14 (+6)	
Equipamento corselete de couro, espada curta shadar-kai	

2 Guardas Presa Maligna (G)		Soldado de Nível 6
Humanóide natural (Médio)		250 XP
Iniciativa +7		Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 74; Sangrando 37		
CA 22; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 17		
Deslocamento 7		
⚔ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite) Arma		
+13 vs. CA; 1d12+7 de dano (crit. 1d12+19), ou 1d12+9 de dano (crit. 1d12+21) enquanto estiver sangrando, e o alvo fica marcado até o fim do próximo turno do Guarda Gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .		
⬇ Golpe Perfurante (padrão; encontro) Arma		
Requer espada grande; +11 vs. Fortitude; 1d12+7 de dano (crit. 1d12+19), ou 1d12+9 de dano (crit. 1d12+21) enquanto estiver sangrando, e o alvo é imobilizado até o fim do próximo turno do gnoll guarda, veja também <i>ataque em matilha</i> .		
Ataque em Matilha		
O guarda causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +11		
For 14 (+5)	Des 15 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 18 (+7)	Int 10 (+3)	Car 8 (+2)
Equipamento corselete de couro, espada grande shadar-kai		



Presa Maligna Espancador (M)			Bruto de Nível 7		
Humanóide natural (Médio)			300 XP		
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra					
PV 94; Sangrando 47					
CA 19; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 19					
Deslocamento 7					
Ⓢ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite) Ⓢ Arma					
+10 vs. CA; 1d6+8 de dano ou 1d6+10 de dano enquanto estiver sangrando, e o alvo é derrubado; veja também <i>ataque de matilha</i> .					
↓ Pancada (mínima; recarrega Ⓢ Ⓢ)					
+10 vs. CA; 1d6+8 de dano, ou 1d6+10 de dano enquanto estiver sangrando, e o alvo é derrubado; veja também <i>ataque de matilha</i> .					
↓ Bater de Volta (padrão; sem limite) Ⓢ Arma					
+10 vs. CA; 1d12+8 de dano (crit. 1d12+20), ou 1d12+10 de dano (crit. 1d12+22) enquanto estiver sangrando, e o alvo é empurrado 2 quadrados; veja também <i>ataque de matilha</i> .					
Ataque em Matilha					
O espancador causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.					
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Abissal, Comum					
Perícias Atletismo +12					
For 19 (+7)	Des 13 (+4)	Sab 17 (+6)			
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Car 8 (+2)			
Equipamento gibão de peles, espada grande shadar-kai					

TÁTICAS

O guardião gnoll arremessa seus abrolhos para impedir o movimento dos PdJs, e então recua para arremessar machadinhas nos alvos com armaduras mais leves. Caso sejam forçado a combater no corpo a corpo, ele não escapará desta vez para preparar outro ataque.

Guardas gnolls marcam os combatentes corporais aparentemente mais poderosos na tentativa de mantê-los ocupados. Eles reservam seus Ataques imobilizadores para um conjurador ou combatente à distância.

O gnoll espancador ataca o combatente corporal aparentemente mais poderoso com seus ataques de bater de volta e ataques com a espada grande. Quando seu poder bater de volta estiver recarregado, ele o

Presa Maligna Açoitador (L)			Guerrilheiro de Nível 9		
Humanóide natural (Médio)			400 XP		
Iniciativa +11 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra					
PV 93; Sangrando 46					
CA 23; Fortitude 21, Reflexos 22, Vontade 21					
Deslocamento 7					
Ⓢ Chicote Farpado (padrão; sem limite) Ⓢ Arma					
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+4 de dano (ou 1d8+6 de dano enquanto estiver sangrando) e dano contínuo de 5 (resistência anula); veja também <i>ataque de matilha</i> .					
↓ Chicote Esfolador (padrão; encontro) Ⓢ Arma					
Requer chicote farpado; alcance 2; +14 vs. CA; 3d8+7 de dano (ou 3d8+9 de dano enquanto estiver sangrando) e dano contínuo de 10 (resistência anula); veja também <i>ataque de matilha</i> .					
↓ Arrastar (padrão; recarrega Ⓢ Ⓢ) Ⓢ Arma					
Requer chicote esfolador; alcance 2; +12 vs. Fortitude; 2d8+5 de dano (ou 2d8+7 de dano enquanto estiver sangrando) e o alvo ajusta 3 quadrados; veja também <i>ataque de matilha</i> .					
Ataque de Matilha					
O gnoll açoitador inflige um dano extra de 5 em ataques próximo a um inimigo que tenha dois ou mais aliados do gnoll açoitador adjacentes a ele.					
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Abissal, Comum					
Perícias Furtividade +14					
For 16 (+7)	Des 20 (+9)	Sab 16 (+7)			
Con 13 (+5)	Int 10 (+4)	Car 10 (+4)			
Equipamento gibão de peles, chicote farpado					

utilizará para empurrar seu adversário para o alcance dos sentinelas ou do açoitador, então escolherá outro alvo.

O gnoll açoitador se concentra nos conjuradores e nos combatentes à distância com os ataques *chicote esfolador* e *arrastar*, utilizando seu alcance para combater atrás de seus aliados caso seja necessário.

DESENVOLVIMENTO

Três prisioneiros ocupam as celas. Todos estão em más condições, mas possuem força suficiente para fugir do Forte caso lhes sejam fornecidos comida e água.

Os prisioneiros não conhecem os planos ou operações dos gnolls.

Os prisioneiros são todos de diferentes áreas do Vale Elsir, e eles não têm idéia do por que eles foram capturados pelos gnolls. Cada um é uma pessoa de alguma importância — um proprietário de terras rico, um clérigo de uma igreja de Pelor, e um sábio aposentado.

Caso qualquer um dos gnolls seja mantido vivo para interrogatório, eles falam sobre os experimentos de Fangren na câmara de rituais. Eles sabem que ele está utilizando os prisioneiros para testar os efeitos da poderosa magia em cobaias vivas, mas eles não sabem sobre seu plano em geral.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas estão por toda a área. As celas são escuras caso suas portas sejam fechadas; e mal iluminadas caso estejam abertas.

Celas: As celas em que são mantidos os prisioneiros foram construídas onde antes eram as câmaras pessoais do githzerai que construiu o forte. Sua mobília apodreceu há muito tempo, e os prisioneiros agora dormem em camas de palha sujas. As portas não estão trancadas, mas o medo mantém os prisioneiros acuados.

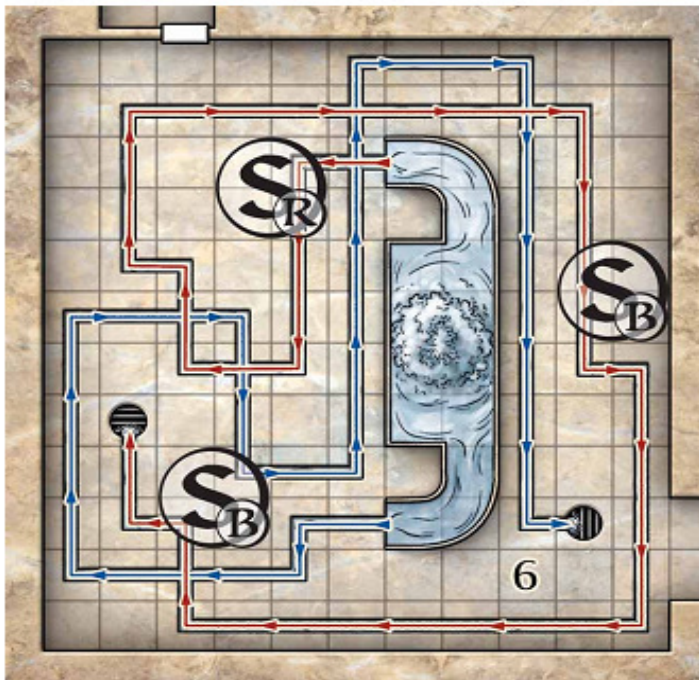
CÂMARA DE TREINAMENTO

Encontro de Nível 8 (1,850 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 **Invocador de Criaturas Tocado pela Ruína (R)**
- 2 **Andarilhos Sanguinários Tocados pela Ruína (B)**
- 3 **Hienas Presa Maligna (S)**

Antes um local de treinamento dos githzerai, hoje esta câmara foi entregue aos gnolls tocados pela ruína da matilha Presa Maligna. Os tocados pela ruína — gnolls que resistiram a poderosos rituais para adquirir a graça sobrenatural de seu senhor demoníaco — deram a Fangren o conhecimento que o permitiria controlar as brechas planares no coração do Forte Rocha Cinzenta.



Quando os personagens puderem entrar nesta área, leia:

O teto desta enorme câmara ergue-se 18 m sobre suas cabeças. O som de água corrente soa levemente, uma mera reflexão de sua fonte — uma cachoeira que cai de uma abertura no teto para um poço posicionado dentro de uma plataforma alta. Duas calhas de pedra descem a água ao poço por canais no chão, criando pequenos rios que fluem através desses caminhos no chão com grande velocidade. A cada poucos segundos, um som rochoso soa conforme esses aquedutos no chão se ajustam para seguir um novo caminho.

2 Andarilhos Sanguinários Tocados pela Ruína (B) Guerrilheiro de Nível 9

Humanóide natural (Médio – Gnoll) 400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 95; **Sangrando** 47

CA 23; **Fortitude** 19, **Reflexos** 22, **Vontade** 21; veja também *defesa sangrenta*

Deslocamento 6

⚔ **Foice Dentada** (padrão; sem limite) 🗡 **Arma**
+14 vs. CA; 2d6+5 de dano (dec. 1d6+17).

⚔ **Defesa Sangrenta** (padrão; o alvo deve estar sangrando; sem limite) 🗡 **Arma**
+14 vs. CA; 2d6+5 de dano, e o Andarilho Sanguinário recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Andarilho Sanguinário (movimento; recarrega 🎲 🎲 🎲) 🗡

Teleporte

O Andarilho Sanguinário teleporta até 10 quadrados para um espaço adjacente à uma criatura sangrando, incluindo ele mesmo caso esteja sangrando.

Frenesi Sangrento (livre; o Andarilho Sanguinário deve estar sangrando; sem limite)

Quando o Andarilho Sanguinário desfere um ataque corpo a corpo bem sucedido, ele ajusta 2 quadrados.

Ataque em Matilha

O andarilho sanguinário causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno

Idiomas Abissal, Comum

Perícias Intimidação +13, Religião +10, Furtividade +14

For 15 (+6)

Des 21 (+9)

Sab 14 (+6)

Con 15 (+6)

Int 13 (+5)

Car 18 (+8)

Equipamento gibão de peles, foice dentada

Invocador de Criaturas (R) Controlador de Nível 7

Humanóide natural (Médio – Gnoll) 300 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 81; **Sangrando** 40

CA 21; **Fortitude** 19, **Reflexos** 19, **Vontade** 21;

Deslocamento 6

⚔ **Garra** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 2d6+3 de dano

🔪 **Azagaia** (padrão; sem limite) 🗡 **Arma**
Alcance 5/10; +13 vs. CA; 2d6+3 de dano.

🔪 **Revoada Assassina** (padrão; recarrega 🎲 🎲)

Corvos aparecem do nada e sobrevoam o campo de batalha.

Explosão 3 até 20 quadrados; inimigos como alvo; +11 vs. Reflexo; 2d4+5 de dano e o alvo estará cego e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos). Fracasso: Metade do dano e 5 de dano contínuo (TR encerra) e o alvo não estará cego.

🔪 **Enxame Explosivo** (padrão; recarrega 🎲 🎲)

Vermes surgem da terra e destroem tudo em seu caminho.

Explosão 3 até 10 quadrados; inimigos em contato com o solo como alvo; +11 vs. Fortitude; 2d4+5 de dano e o alvo estará imobilizado e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra ambos).

Fracasso: Metade do dano e 5 de dano contínuo (TR encerra) e o alvo não estará imobilizado. **Efeito:** A área se torna um terreno acidentado até o final do encontro.

🔪 **Contra a Maré** (mínima 1/rodada; sem limite)

Até 10m de distância; uma criatura atingida pela revoada assassina ou pelo enxame explosivo neste turno sofre dano +13 vs. Fortitude; o Invocador de Criaturas conduz o alvo 3 quadrados ou o alvo será derrubado.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum

Perícias Religião +11

For 14 (+6)

Des 17 (+7)

Sab 15 (+6)

Con 17 (+7)

Int 15 (+6)

Car 20 (+9)

Equipamento corselete de couro, 3 azagaia

3 Hienas		Guerrilheiro de Nível 6
Presa Maligna (S)		
Animal natural (Grande)		300 XP
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +6; visão na penumbra	
PV 71; Sangrando 35		
CA 20; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 18		
Deslocamento 8		
⬇ Mordida (padrão; sem limite)		
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano		
Acuar		
Caso uma Presa Maligna esteja adjacente a um inimigo, todas as outras criaturas possuem vantagem de combate contra aquele inimigo enquanto desferirem ataques corpo a corpo.		
Ataque em Matilha ☞ Montaria		
A hiena Presa Maligna causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra um inimigo que possua dois ou mais aliados da hiena adjacentes à ele.		
Quando estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de 6º nível ou superior que também possua a característica <i>ataque de matilha</i> , a Presa Maligna e seu cavaleiro contam como aliado para o <i>ataque de matilha</i> , significando que eles precisam apenas de um aliado adjacente adicional para utilizar esta habilidade.		
Investida Devastadora (quando estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de nível 6 ou superior que também possua a característica <i>ataque de matilha</i> ; sem limite) ☞ Montaria		
Quando realiza um ataque de investida, a hiena Presa Maligna e seu cavaleiro causam dano adicional com o seu <i>ataque de matilha</i> , mesmo que não haja outros aliados adjacentes ao alvo. Caso possua ao menos um outro aliado adjacente ao adversário, seu <i>ataque de matilha</i> causa um ponto de dano adicional (ou seja, 6 em vez de 5).		
Tendência Imparcial		Idiomas –
For 19 (+7)	Des 16 (+6)	Sab 16 (+6)
Con 15 (+5)	Int 2 (–1)	Car 6 (+1)

TÁTICAS

Os gnolls tocados pela ruína iniciam o encontro montados nas hienas Presa Maligna. Quando estiverem sangrando, os Andarilhos Sanguinários desmontam enquanto as hienas continuam a lutar.

O tocado pela ruína *Invocador de Criaturas* conjura sua *Revoada Assassina* e seu *Enxame Explosivo* contra os PdJs, utilizando seu poder *Contra a Maré* para conduzir um PdJ para os aquedutos ou para colocá-lo em uma posição que favoreça ataques flanqueados.

Os Andarilhos Sanguinários Tocados pela Ruína se concentram em um alvo cada, desferindo ataques de foices dentadas até que eles estejam sangrando. Eles então utilizam seu poder *Andarilho Sanguinário* para se reagruparem ou para perseguir um adversário que os sangrou, como desejarem.

As hienas Presa Maligna realizam ataques de investida sempre que possível, permanecendo próximo para adquirir o bônus do *Ataque em Matilha* para elas e para seus cavaleiros.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Braseiros posicionados nas paredes fornecem iluminação para toda a área.

Cachoeira e Poço: A cachoeira cai de uma abertura no teto 18 m acima, onde um córrego da montanha foi desviado para o forte. A água desce do teto para cair em um poço montado em uma plataforma à 3 m de altura, e em seguida é desviada para os aquedutos (veja esquema).

A água no poço possui 90 cm de profundidade e é considerado um terreno acidentado. Além disso, a força da água caindo causa 1d6 de dano a qualquer criatura que encerrar seu turno no poço.

A plataforma fornece cobertura e pode ser escalada com um teste de Atletismo CD 15.

O poder mágico que desvia a água através dos aquedutos também abafa o barulho da cachoeira em um bramido fraco.

Aquedutos: Aquedutos rasos traçam um caminho através do piso da câmara. A água é desviada magicamente através desses canais, com força o suficiente para deslocar criaturas, testando o equilíbrio e a percepção dos githzerais que treinavam aqui. Tijolos de pedra deslizam sobre o segmento do aqueduto que não está em uso, permitindo que as criaturas passem através desses quadrados sem restrições. Esses caminhos são indicados no mapa pelas linhas azul e vermelha, com setas indicando a direção pelo qual a água percorre para os ralos cimentados no chão de pedra.

Quando o encontro se iniciar, determine por qual caminho a água está percorrendo nesse momento por uma rolagem de 1d6. Caso o resultado seja um ímpar, a água está percorrendo o caminho vermelho; caso o resultado seja um par, a água percorre o caminho azul. No início de cada rodada, jogue novamente para determinar se o fluxo da água continua ou se altera.

No início do turno da criatura, determine por qual quadrado a água flui, ela é empurrada 1 quadrado na direção do caminho percorrido pela água. Caso o próximo quadrado na trilha esteja sendo ocupado, aquela criatura também é conduzida 1 quadrado e assim por diante.

CÂMARA DE MEDITAÇÃO

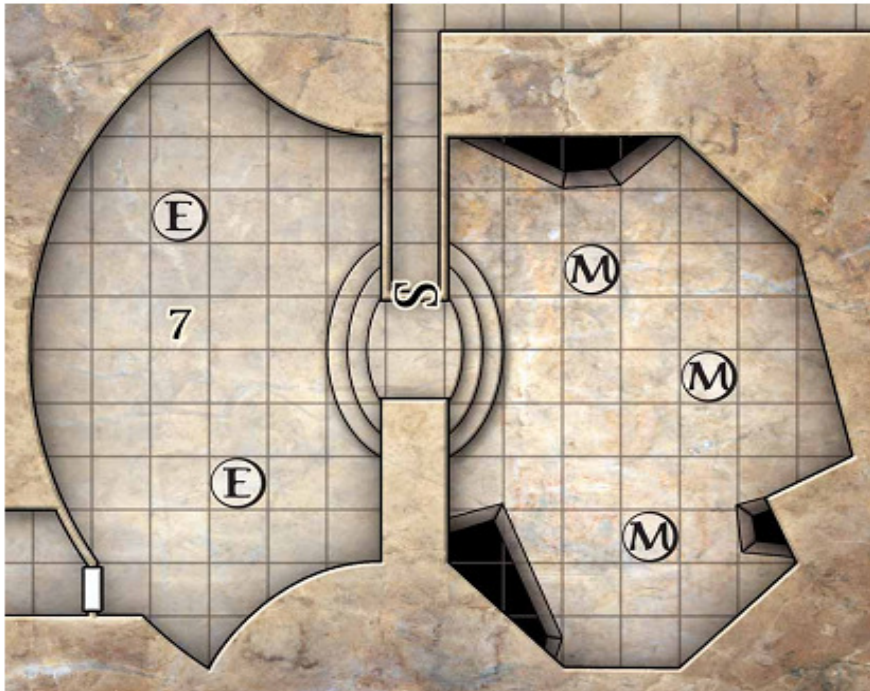
Encontro de Nível 8 (1,850 XP)

PREPARAÇÃO

2 Githzerai Ecos Psiônicos (E)

3 Revolvedores Mentais (M)

Os gnolls da Presa Maligna consideram esta área assombrada. Por isso, ela permanece intocada desde quando os githzerai abandonaram este lugar.



Quando os PdJs se aproximarem desta área (seja através desta porta secreta ou da porta dupla), leia:

A porta diante de vocês parece ter sido emperrada com o cabo quebrado de uma lança. Rabiscado sobre ela estão avisos escritos no idioma Abissal dos gnolls: "PERIGO! ASSOMBRADO! MANTENHA DISTÂNCIA!"

Quando os PdJs puderem olhar dentro desta área, leia:

Esta enorme câmara está dividida em duas zonas. Ao sul está um grande salão com limpas paredes curvas. Ao norte está uma caverna de ângulos estranhos e cumes irregulares sobre o chão. As paredes desta segunda câmara foram pintadas em cores caóticas e retumbantes, três fossos em suas extremidades levam para a escuridão. Uma extensa muralha separa essas duas áreas, cortada por uma plataforma circular que se ergue a 4,5 m de altura.

Quando os PdJs entram na câmara de meditação, sua presença perturba os antigos guardiões do local. Na câmara ao sul (uma área dedicada à lei), dois fantasmagóricos githzerai ecos psiônicos guerreiros consideram os PdJs como intrusos e se manifestam para atacá-los. Ao mesmo tempo, os githzerai convocam três revolvedores mentais na câmara norte, infundidos com a energia primordial do caos.

Quando o primeiro PdJ atravessar mais que 3 quadrados da porta principal ou da porta secreta, leia:

De repente, o ar na câmara sul começa a estremecer enquanto as figuras espectrais de dois githzerai aparecem. Apesar deles não portarem armas, suas intenções são claras conforme eles rodeiam vocês, estão preparados para atacar.

Ao mesmo tempo, as cores caóticas das paredes ao norte são repentinamente atingidas por uma luz ofuscante. Três formas translúcidas aparecem, suas cores inconstantes resplandecem conforme elas se movem para atacar.

2 Githzerai		Soldado de Nível 9
Eco Psiônicos (E)		
Humanóide elemental (Médio)		400 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +9	
PV 92; Sangrando 46		
CA 25; Fortitude 20, Reflexos 21, Vontade 22		
Deslocamento 7		
⬇ Golpe Desarmado (padrão; sem limite)		
+16 vs. CA; 2d6 + 6 de dano.		
⚡ Golpe Mental Menor (padrão; sem limite) ☞ Psíquico		
A distância 10; +14 vs. Vontade; 1d10+9 de dano psíquico.		
⬇ Golpe Psiônico (padrão; encontro) ☞ Psíquico		
+14 vs. Vontade; 2d8+9 de dano mais 1d8 de dano psíquico; até o final de seu próximo turno, o alvo possui vulnerabilidade psíquica 10.		
Mente de Ferro (interrupção imediata; quando é atingido por um ataque; encontro)		
O githzerai eco psiônico recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.		
Manifestação Instável (reação imediata; quando sofre dano; encontro)		
O githzerai eco psiônico torna-se incorpóreo até o final de seu próximo turno.		
Tendência Imparcial	Idiomas Comum, Dialeto Subterrâneo	
For 14 (+6)	Des 17 (+7)	Sab 11 (+4)
Con 12 (+5)	Int 10 (+4)	Car 20 (+9)

3 Revolvedores Mentais (M)		Guerrilheiro de Nível 8
Elemental animado (Médio)		350 XP
Iniciativa +9 Sentidos Percepção +3		
PV 89; Sangrando 44		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 20, Vontade 20		
Deslocamento 6		
⚡ Toque Caótico (padrão; sem limites) ☞ Psíquico		
+11 vs. Reflexos; 1d6+7 de dano psíquico.		
⬇ Mente Revolvida (padrão; sem limites) ☞ Psíquico		
+11 vs. Força de Vontade; 1d6+7 de dano psíquico, e o alvo faz um ataque corpo-a-corpo básico contra um dos seus aliados adjacentes.		
⬇ Toque Vertiginoso (padrão; recarga) ☞ Psíquico		
+11 vs. Força de Vontade; 3d6+7 de dano psíquico, e o alvo desliza 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra).		
✂ Desorientação (Imediato; interrupção; quando um inimigo se move por 10 quadrados; por encontro)		
+11 vs. Força de Vontade; o alvo é conduzido por 3 quadrados e não pode continuar seu movimento.		
Traçar Oportunidade (Padrão; por encontro)		
À distância 5; não é requerido rolagem de ataque; o próximo ataque corpo-a-corpo feito contra o alvo recebe um bônus de poder +5 e se acertar, automaticamente é um sucesso decisivo.		
Tendência Caótico Mau Idioma Primordial		
Perícias Intimidação +12		
For 11 (+4)	Des 16 (+7)	Sab 8 (+3)
Con 17 (+7)	Int 8 (+3)	Car 16 (+7)

TÁTICAS

Os Revolvedores Mentais escolhem seus alvos através da sua habilidade *Traçar Oportunidade*, depois usam seu *Toque Vertiginoso* em alvos escolhidos aleatoriamente. Eles usam os ataques *Toque Caótico* e *Mente Revolvida* enquanto esperam *Toque Vertiginoso* recarregar, reservando o último para alvos com aliados adjacentes.

Os Githzerai Ecos Psiônicos começam com *Golpe Psiônico*, depois fazem *Golpe Mental Menor* para maximizar o dano. Eles continuam com *Golpe Desarmado* e *Golpe Mental Menor* contra qualquer PJ que os Revolvedores Mentais não estejam atraindo.

Os Revolvedores Mentais e os Ecos Psiônicos são diretamente opostos um ao outro, mais eles focam seus ataques exclusivamente nos PdJs. Contudo eles não ajudam uns aos outros ou flanqueiam.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: As paredes em ambas as partes da Câmara brilham como uma luz fraca.

Piso: As cristas na parte norte da câmara fazem o terreno nesta parte ser difícil.

Terreno: O piso na parte sul da câmara é normal.

Fendas: *Magia de ilusão de sombras* faz as fendas na parte norte da câmara aparentar serem sem fundo. Na verdade, cada uma só tem 3 metros de altura. Uma criatura que caia nas fendas sofre 1d10 de dano e fica cega pela escuridão até que escale para fora. É necessário um teste de Atletismo CD15 para escapar da fenda.

Plataforma Circular: a plataforma que marca o centro da câmara fica 5 metros acima. Estes degraus largos podem ser escalados ou descidos normalmente.

Porta Secreta: Uma porta secreta no lado oeste da barreira que divide a câmara leva até a uma passagem através da fortaleza. Uma vez identificada (Percepção CD19), a porta pode ser aberta facilmente.

PONTO DE EMPACOTAMENTO

Encontro de Nível 8 (1,804 XP)

PREPARAÇÃO

KYRION, shadar-kai mestre das armas (S)

1 Mestre da Guerra presa maligna (W)

8 Recrutas presa maligna (R)

2 gnolls mestres da caça (H)

Este antigo salão githzerai foi convertido em uma área de treinamento para os novos recrutas da Presa Maligna. Um shadar-kai mestre das armas, Kyrion, tem treinado os recrutas no estilo de luta dos shadar-kai e instruindo a matilha do Mestre da Guerra no uso de sua arma mágica, uma espada farpada conhecida como Presa Maligna.

Dois Gnolls Mestre da Caça armados com arcos longos iniciam o encontro na passagem secreta na parte mais distante ao oeste da sala.

Quando os PdJs puderem ver esta área leia:

Um cheiro abominável dos gnolls avança contra você no momento em que a porta é aberta. Esta câmara maciça foi decorada com baixos relevos, agora destruídos ou desfigurados pelas marcas das armas. Bonecos rústicos de treinamento estão esfacelados através da câmara, estes estão sobre ataque de um bando de gnolls armados na direção de um shadar-kai.

As paredes oeste e leste da câmara estão alinhados com seteiras escuras. Dois alçapões na parte sul da câmara estão abertos, escadas são visíveis levando para baixo.

Kyrion, Shadar-kai		Guerreiro de Nível 8
Mestre das Armas (S)		350 XP
Humanóide sombrio (Médio)		
Iniciativa +11	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra	
PV 84; Sangrando 42		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 21, Vontade 20		
Deslocamento 6		
⚔ Espada Curta Shadar-Kai (padrão; sem limite) 🗡 Arma		
+13 vs. CA; 1d6+9 de dano (dec. 1d6+15).		
🗡 Arremessar Arma (padrão; sem limite) 🗡 Arma		
À distância 5/10; +13 vs. CA; 1d6+9 de dano; o shadar-kai mestre das armas pode usar qualquer arma corpo-a-corpo para este ataque.		
⚔ Golpe Desarmado (padrão; recarrega 🗡		

Mestre da Guerra	Bruto de Nível 8 (Líder)
Presa Maligna (W)	
Humanóide natural (Médio)	350 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra	
Aura do Mestre da Guerra aura 5; todo aliado dentro da aura (máximo de +5) recebe do Gnoll Mestre da Guerra +1 de bônus na CA e em todas as defesas.	
PV 107; Sangrando 53	
CA 20; Fortitude 20, Reflexos 19, Vontade 20	
Deslocamento 7	
Ⓢ Presa Maligna (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
+11 vs. CA; 2d8+8 de dano (decisivo 3d8+24), ou 2d8+10 (decisivo 3d8+26) de dano quando estiver sangrando; ver também <i>ataque em matilha</i> .	
Ⓡ Avante Presa Maligna (padrão; encontro) Ⓢ Arma	
Requer Presa Maligna; +11 vs. CA; 4d8+8 de dano (decisivo 3d8+40), ou 4d8+10 de dano (decisivo 3d8+42) quando estiver sangrando, e todos os gnolls aliados dentro da Aura do Mestre fazem um ataque básico; ver também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O mestre da guerra causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Poder da Presa Cruel (livre; quando um ataque com a Palavra chave Arma acertar; diário)	
O alvo também sofre 13 de dano contínuo (TR encerra).	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +10	
For 14 (+6)	Des 10 (+4)
Con 17 (+7)	Int 14 (+6)
	Sab 16 (+7)
	Car 13 (+5)
Equipamento gibão de peles, Presa Cruel (veja página 54)	

8 Recrutas da Presa Maligna (R)	Lacaio de Nível 8
Humanóide natural (Médio)	88 XP
Iniciativa +7 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra	
PV 1; um ataque falho nunca causa dano em um recruta	
CA 22; Fortitude 20, Reflexo 18, Vontade 18	
Deslocamento 7	
Ⓢ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite)	
+13 vs. CA; 8 de dano, ou 10 quando estiver sangrando; ver também <i>Ataque em Bando</i>	
Ataque em Matilha	
O recruta causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
For 16 (+7)	Des 12 (+5)
Con 14 (+6)	Int 10 (+4)
	Sab 13 (+5)
	Car 8 (+3)
Equipamento corselete de couro, espada grande Shadar-kai	

2 Gnolls	Artilheiro de Nível 5
Mestre da Caça (H)	
Humanóide natural (Médio)	200 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +11; visão na penumbra	
PV 50; Sangrando 25	
CA 19; Fortitude 16, Reflexos 17, Vontade 14	
Deslocamento 7	
Ⓢ Machadinha (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
+9 vs. CA; 1d6+3 de dano (1d6+5 enquanto estiver sangrando); ver também <i>ataque em matilha</i> .	
Ⓢ Arco Longo (padrão; sem limite) Ⓢ Arma	
À distância 20/40 +10 vs. CA; 1d10+4 de dano (1d10+6 enquanto estiver sangrando); ver também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O mestre da caça causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +7, Furtividade +11	
For 16 (+5)	Des 19 (+6)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)
	Sab 14 (+4)
	Car 7 (+0)
Equipamento corselete de couro, machadinha, arco longo, aljava com 30 flechas.	

TÁTICAS

O Gnoll Mestre da Guerra tenta manter os recrutas dentro da sua Aura do Mestre da Guerra o tempo todo, maximizando suas defesas. Ele empunha a Presa Maligna no ataque corpo a corpo, usando a Presa Maligna antecipadamente em combate antes que seus lacaios comecem a cair.

Os Gnolls recrutas lutam com despreocupação, ficando reunidos em ordem para ganhar vantagem do seu *Ataque em Matilha*.

Os Gnolls Mestres da Caça entram na luta no segundo turno, disparando seus arcos longos através das seteiras. Eles atacam as criaturas que com 2 ou mais gnolls adjacentes a ele em ordem para ter vantagem do seu *Ataque em Matilha*. Caso os PdJs persigam eles ate o corredor, os gnolls atacam com machadinhos, contudo, se todos os seus aliados morrerem na câmara principal, os mestres da caça correm para a fortaleza e não são mais vistos.

Kyrion se aproxima daquele que parecer o mais forte combatente corpo a corpo, usando o seu *Ataque Desarmado* para conseguir a arma do oponente, fazendo um ataque contra ele com *Minha Arma Agora*, depois usando *Arremessar Arma* para atacar algum aliado dos jogadores. Ele então foca *Ataques com espada curta* no alvo inicial, estimando uma morte rápida.

Embora os gnolls lutem ate a morte, Kyrion esta mais preocupado em salvar a si mesmo. Se ele estiver sangrando e o Mestre da Guerra estiver morto, ele ira tentar escapar através da passagem secreta que leva para fora da fortaleza.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Tochas nas paredes iluminam toda a área com luz forte. A passagem secreta é iluminada por uma luz fraca a 3 metros dos alçapões abertos, mais está escuro em todos os outros lugares, (os gnolls e Kyrion sabem o traçado das passagens secretas. E podem se mover através delas com a mesma velocidade mesmo sem luz).

Seteiras: Seteiras ao longo das paredes permitem que uma criatura faça ataques a distancia de dentro da passagem secreta. Uma seteira concede ao atacante uma proteção superior, enquanto estiver garantindo a ele visão clara do campo de batalha. O atirador determina o alvo, contanto que este esteja em frente a seteira.

Alçapões: 2 alçapões levam para a passagem secreta através da fortaleza. Uma escada (Atletismo CD 5 para escalar) desce para o corredor abaixo, os alçapões não estão escondidos e requerem uma ação simples para abrir ou fechar.

CÂMARA DE RITUAL

Encontro de Nível 12 (3,454 XP)

PREPARAÇÃO

Fangren, gnoll Xamã (F)
2 discípulos de Yeenoghu (D)
2 Crocotas (C)
8 Desgraçados Abissais (A)

Dentro desta câmara, Fangren está no final dos preparativos do ritual que irá abrir a ligação para a região de Yeenoghu no Caos Elemental. Com a ligação



estabilizada o gnoll xamã está pronto para ascender ao poder total como um Governador do Destruidor. Ajudando Fangren em sua abominável busca estão dois dos seus mais confiáveis discípulos e dois crocotas invocados do Caos Elemental. Adicionalmente, oito Desgraçados Abissais espreitam a câmara do ritual – todos foram capturados antes no Vale Elsir por Fangren, que os usou como cobaias para avaliar seu poder. Agora são escravos do xamã, defendendo-o com suas vidas.

Adicionalmente aos seguidores de Fangren, o Gnoll Xamã pode manipular a energia do condutor para criar uma arma assustadora.

Quando os PdJs entrarem nesta área leia:

Um barulho profundo ecoa completamente do alto da câmara de ritual, o ar estala com energia. Três largos caldeirões queimam furiosamente juntamente com as paredes que erguem-se a 3 metros de altura para uma larga varanda coberta por cortinas vermelhas. Um altar está em cima de um trono reforçado no centro da sala, com um grupo de gnolls encapuzados ao redor dele. A uma pequena distancia o ar ondula em uma neblina de energia onde o portal toma forma.

Espalhados ao redor da câmara estão agachados alguns humanóides — os abandonados do Vale Elsir, transformados em horríveis Desgraçados Abissais. Assim que eles avistam vocês, eles dão um grito lamentoso, lançando-se a frente para atacar.

Fangren (F) Controlador de Elite de Nível 11 (Líder)

Humanóide natural (Médio – Gnoll) 1,200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
Aura da Sede de Sangue; aura 3; todos os aliados dentro da área recebem +2 em suas rolagens de ataques.

PV 228; **Sangrando** 114

CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 26

Resistência 10 variável (1/encontro; MM 282)

Testes de Resistência +2

Deslocamento 7

Pontos de Ação 1

⬇ **Toque Caustico** (padrão; sem limite) ☹ **Flamejante**

+15 vs. Reflexos; 2d6+5 de dano flamejante ou 2d6+7 de dano quando sangrando, ver também *Ataque em Bando*

⚡ **Relâmpago do Caos** (padrão; sem limite)

+14 vs. Reflexos; 2d4+5 de dano, e o alvo fica lento até o final do próximo turno de Fangren.

⬇ **Explosão** (Padrão; recarrega ☹ ☹) ☹ **Flamejante**

+15 vs. Reflexos; 4d8+5 dano flamejante ou 4d8+7 dano de fogo enquanto estiver sangrando, e o alvo é empurrado 6 quadrados; ver também *Ataque em Bando*.

☼ **Turbilhão do Caos** (padrão; encontro) ☹ **Flamejante, Psíquico**

Explosão de área 1 até 10 quadrados; +13 vs. Reflexos; 3d10+6 dano flamejante e o alvo recebe 10 de dano contínuo psíquico e fica pasmo (TR encerra ambos).

Proteção de Yeenoghu (mínima 1/rodada; sem limite)

A garra de Yeenoghu (veja pag. 91) faz um ataque.

Afastar o descrente (reação imediata; quando um inimigo se mover para um quadrado adjacente a Fangren; sem limite)

O alvo é afastado por 3 quadrados.

Ataque em Matilha

Fangren causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal e Comum

Perícias Arcanismo +13, Religião +15

For 12 (+6)

Des 13 (+6)

Sab 15 (+7)

Con 18 (+9)

Int 16 (+8)

Car 21 (+10)

Equipamentos manto de ritual, 4 adagas de sacrifício

2 Discípulos de Yeenoghu (D)	Artilheiro de Nível 7
Humanóide natural (Médio)	300 XP
Iniciativa +7 Sentidos Percepção +6, visão na penumbra PV 62; Sangrando 31 CA 19; Fortitude 18, Reflexos 20, Vontade 19 Deslocamento 7	
⚔ Adaga de Sacrifício (padrão, sem limites) ☞ Arma +14 vs. CA; 2d4+5 de dano ou 2d4+7 se estiver sangrando; veja também <i>ataque em bando</i> .	
☞ Raio de Destruição (padrão; sem limite) ☞ Necrótico Alcance 10; +12 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano necrótico ou 2d8+10 de dano necrótico se estiver sangrando; veja também <i>ataque em bando</i> .	
☞ Explosão da Ruína (padrão; recarga) ☞ Flamejante, Necrótico Explosão de área 2 a 10 quadrados; +10 vs. Reflexos; 3d10+5 de dano por fogo e necrótico, mesmo se estiver sangrando.	
Ataque em Bando O discípulo de Yeenoghu causa 5 de dano extra em um ataque corpo a corpo ou à distância contra um inimigo que tenha 2 ou mais aliados do discípulo adjacente a ele.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Abissal, Comum Perícias Religião +14	
For 11 (+3) Des 12 (+4) Sab 16 (+6)	
Con 14 (+5) Int 18 (+7) Car 11 (+3)	
Equipamento roupa de ritual, adaga de sacrifício	

8 Desgraçados Abissais (A)	Lacaio de Nível 6
Humanóide médio (Elemental)	63 XP
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +1 PV 1; um ataque fracassado não causa dano ao lacaio CA 18; Fortitude 17, Reflexos 15, Vontade 16 Deslocamento 6	
☞ Garras Retorcidas (padrão; sem limite) +9 vs. CA; 6 de dano.	
☞ Repulsa Inspirada (padrão; sem limite) ☞ Medo, Psíquico Explosão Contígua 1; um alvo inimigo na explosão; +7 vs. Vontade; 6 de dano psíquico e o alvo ganha -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do Desgraçado Abissal.	
Tendência Caótico e Maligno Idiomas –	
For 14 (+5) Des 10 (+3) Sab 6 (+1)	
Con 11 (+3) Int 2 (-1) Car 11 (+3)	

2 Crocotas* (C)	Guerreiro de Nível 9
Animal elemental médio (Demônio)	400 XP
Iniciativa +9 Sentidos Percepção +11, visão no escuro PV 94; Sangrando 47 CA 23; Fortitude 22, Reflexos 21, Vontade 20 Resistência 5 Variável (1/Encontro; MM 282) Deslocamento 8	
☞ Chifrada (padrão, sem limite) +14 vs CA; 2d6+4 de dano	
☞ Riso Assombroso (padrão; encontro) ☞ Medo, Psíquico Explosão contígua 3, +12 vs Vontade; 2d10+6 de dano e o alvo é conduzido por 1 quadrado. Fracasso: o alvo é conduzido por 1 quadrado.	
☞ Semblante Mórfico (mínima; recarrega ☞ ☞ ☞) ☞ Ilusão Rajada Contígua 3, +12 vs Vontade; o crocotta ganha vantagem contra o alvo até o final de seu próximo turno.	
Covarde (reação imediata, quando é alvo de um poder com a palavra-chave medo, sem limite) Sempre que o crocotta é alvo de um ataque com a palavra-chave medo, ele ajusta 4 quadrados para longe da fonte do ataque.	
Finta Se um crocotta se move ao menos 1 quadrado durante seu turno, seu ataque corpo a corpo causa 1d6 de dano extra.	
Alinhamento Caótico e Maligno Idiomas – Perícia Furtividade +12	
For 19 (+8) Des 17 (+7) Sab 15 (+6)	
Con 14 (+6) Int 5 (+1) Car 11 (+4)	
* Apareceu pela primeira vez na Dragon 364.	

TÁTICAS

Ao primeiro sinal de problemas, Fangren acerta o maior grupo de PdJs com o *Turbilhão do Caos*. Ele então recua e direciona as *Garras de Yeenoghu* contra o grupo, utilizando *Afastar o descrente* e *Explosão* para empurrar os inimigos para o alcance da garra. Se o condutor for morto antes do xamã, ele ataca os PdJs próximos em fúria.

Os Discípulos de Yeenoghu permanecem longe do combate corpo a corpo, utilizando *Raio de Destruição* de longe, então escalam até o terraço para utilizarem este poder e *Explosão da Ruína*.

Os crocotas iniciam o combate com *Riso Assombroso* para atrair os PdJs afastados para o combate corporal. Então eles avançam para fazerem ataques com os chifres, utilizando *Semblante Mórfico* sempre que possível para obter vantagem de combate.

Os Desgraçados Abissais permanecem próximos a Fangren, utilizando *Repulsa Inspirada* para proteger seu líder.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os caldeirões ardentes preenchem a área com uma luz brilhante.

Sacada: Uma parede de 3 metros está de frente ao piso principal da câmara, uma sacada circula todo o aposento. Colunas ao longo da sacada emergem até o teto, com cortinas vermelhas penduradas entre elas. Uma entrada secreta para a Câmara de Ritual pode ser encontrada no canto sudeste da sacada.

Trono e Altar: os degraus do trono são considerados terreno difícil quando se sobe, mas terreno normal para personagens descendo ou movendo-se lateralmente nele.

O altar acima do trono é o principal local para o ritual de Fangren. Qualquer criatura que tocar o altar toma 10 de dano radiante, assim como qualquer criatura que começar seu turno em contato com ele.

Condutor: o portal cintilante é a manifestação física do condutor que Fangren espera para abrir o reino de Yeenoghu no Plano Elemental do Caos. Tão logo os PdJs apareçam, Fangren interrompe o inacabado ritual para tomar controle do condutor de energia, criando a Garra de Yeenoghu.

Garra de Yeenoghu**Espreitador de Nível 8**

Perigo

350 XP

Através do condutor planar, uma mão maciça e com garras de energia elemental primitiva alcança vocês.

Perigo: Uma garra de energia elemental sob controle de Fangren emerge do condutor planar para atacar qualquer criatura a até dois quadrados dele.

Percepção

Não é necessário nenhum teste para perceber a garra.

Gatilho

A Garra de Yeenoghu ataca conforme ordenado por Fangren.

Ataque**Ação Mínima****Corpo a Corpo**

Alvo: Uma criatura até 2 quadrados do condutor planar.

Ataque: +11 vs. Reflexos

Acerto: 2d6+5 de dano necrótico e flamejante e o alvo está agarrado e toma 10 de dano necrótico e de fogo contínuo (até escapar; CD 19).

Contramedidas

As contramedidas para a Garra de Yeenoghu estão descritas no desafio de perícia (abaixo).

Fechando o Condutor**Nível 9**

Desafio de Perícia

1,200 XP

Os gnolls foram derrotados, mas vocês ainda precisam lidar com o turbilhão. Vocês precisam encontrar uma forma segura de interromper o condutor de energia para o Plano Elemental do Caos, quebrando a conexão que Fangren criou para o reino de Yeenoghu e fechando o portal para o bem de todos.

Mesmo que os PdJs matem Fangren sem desabilitar a Garra de Yeenoghu, o condutor de energia permanece uma ameaça. Os PdJs precisam fechar o turbilhão para o Plano Elemental do Caos antes de realizar o ritual que Amyria deixou com eles.

Complexidade

3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias

Arcanismo, Atletismo, História, Percepção, Religião.

Outras Perícias

Tolerância

Vitória

O ritual de Fangren é desfeito e o condutor fechado, seguramente quebrando a conexão com o Plano Elemental do Caos.

Derrota

Os PdJs conseguem fechar o condutor, mas ao fazê-lo, liberam um choque de energia do Plano Elemental do Caos que preenche a câmara. Todas as criaturas na sala são empestados por terríveis pesadelos de destruição e ruína cada vez que eles dormem ou ficam em transe. Todos os PdJs perdem um pulso de cura indefinidamente, o que significa que eles recuperam um pulso de cura a menos que o normal cada vez que fazem um descanso prolongado. O ritual Remover Aflição pode remover este efeito.

Arcanismo (CD 14)

O PdJ utiliza seu domínio no conhecimento arcano para manipular a energia que flui do Plano Elemental do Caos, retornando-a para o local de origem.

Atletismo (CD 14)

Por mudar fisicamente o altar, o PdJ interrompe as complexas conexões para o Plano Elemental do Caos criadas pelo ritual de Fangren.

História (CD 19)

O PdJ recorda do Forte Rocha Cinzenta e de sua construção que ajuda a anular o fluxo de energia através do condutor.

Percepção (CD 19)

O PdJ percebe súbitas mudanças no fluxo de energia do condutor, indicando pontos essenciais de fraqueza no incompleto ritual de Fangren.

Religião (CD 14)

O PdJ recita orações para Yeenoghu, interrompendo o fluxo de energia entre o altar e o domínio do lorde demônio.

Tolerância (CD 8)

Os PdJs que fizerem testes de Arcanismo ou Atletismo no desafio de perícia se colocam diretamente no fluxo da energia do condutor. Para cada teste de Arcanismo ou Atletismo feito, um personagem precisa fazer também um teste de Tolerância ou tomar 1d6 de dano. Este teste não conta como um sucesso ou falha no desafio.

Sobre o Autor

Rodney Thompson é desenhista de jogos da Wizards of the Coast, Inc. Seus créditos anteriores incluem o Star Wars Roleplaying Game Saga Edition, o suplemento Starships of the Galaxy e o suplemento The Force Unleashed Campaign Guide.

APÊNDICE 1:
NOVOS MONSTROS

DESGRAÇADO ABISSAL

Quando Fangren descobre que a câmara de rituais do Forte Rocha Cinzenta foi construído em torno de uma brecha planar, ele extraiu o conhecimento dos gnolls tocados pela ruína para criar o condutor para o Plano Elemental do Caos. Entretanto, o desejo do xamã de se tornar um governante de Yeenoghu envolvia energia que nem mesmo os gnolls tocados pela ruína poderiam prever os efeitos.

Fangren decidiu utilizar os prisioneiros que os gnolls seqüestraram sob ordem de Sarshan como cobaias. O primeiro resultado foram os Desgraçados Abissais – humanos, elfos e outros humanóides deturpados em terríveis reflexões de suas formas originais, infectados pelo mau de Yeenoghu.

Desgraçado Abissal		Lacaio de Nível 6
Humanóide médio (Elemental)		63 XP
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +1	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano ao lacaio		
CA 18; Fortitude 17, Reflexos 15, Vontade 16		
Deslocamento 6		
☞ Garras Retorcidas (padrão; sem limite)		
+9 vs. CA; 6 de dano.		
↩ Repulsa Inspirada (padrão; sem limite) ☞ Medo, Psíquico		
Explosão Contígua 1; um alvo inimigo na explosão; +7 vs. Vontade; 6 de dano psíquico e o alvo ganha -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do Desgraçado Abissal.		
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas –
For 14 (+5)	Des 10 (+3)	Sab 6 (+1)
Con 11 (+3)	Int 2 (-1)	Car 11 (+3)

TÁTICAS DOS DESGRAÇADOS ABISSAIS

Desgraçados Abissais são lacaios brutais. Se um inimigo é vulnerável a danos físicos, eles sempre miram aquele inimigo com *Repulsa Inspirada*. Tipicamente, Desgraçados Abissais servindo um mestre mais poderoso utilizarão *Repulsa Inspirada* como um mecanismo de defesa para proteger seu líder.

DISCÍPULO DE YEENOGHU

Discípulos de Yeenoghu são servos eternos do lorde demônio, servindo aos cultos dos gnolls como sábios e estudiosos. Um discípulo de Yeenoghu angaria os mais escuros e vis conhecimentos que circundam o Imperador da Ruína, atuando como um servo dos líderes de cultos e chicoteando bandos de gnolls em fúria à serviço do lorde demônio.

Discípulo de Yeenoghu		Artilheiro de Nível 7
Humanóide natural (Médio)		300 XP
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +6, visão na penumbra	
PV 62; Sangrando 31		
CA 19; Fortitude 18, Reflexos 20, Vontade 19		
Deslocamento 7		
⬇ Adaga de Sacrifício (padrão, sem limites) ☞ Arma		
+14 vs. CA; 2d4+5 de dano ou 2d4+7 se estiver sangrando; veja também <i>ataque em bando</i> .		
☞ Raio de Destruição (padrão; sem limite) ☞ Necrótico		
Alcance 10; +12 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano necrótico ou 2d8+10 de dano necrótico se estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .		
✱ Explosão da Ruína (padrão; recarga) ☞ Flamejante, Necrótico		
Explosão de área 2 a 10 quadrados; +10 vs. Reflexos; 3d10+5 de dano por fogo e necrótico, mesmo se estiver sangrando.		
Ataque em Matilha		
O discípulo de yeenoghu causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.		
Tendência Caótico e Maligno Idiomas Abissal, Comum		
Perícias Religião +14		
For 11 (+3)	Des 12 (+4)	Sab 16 (+6)
Con 14 (+5)	Int 18 (+7)	Car 11 (+3)
Equipamento roupa de ritual, adaga de sacrifício		

TÁTICAS DO DISCÍPULO DE YEENOGHU

Um discípulo de Yeenoghu prefere permanecer na retaguarda, utilizando *Raio de Destruição* e *Explosão da Ruína* nos inimigos distantes.

REVOLVEDORES DE MENTES

Quando os githzerai psíquicos habitaram o Forte Rocha Cinzenta, a Câmara de Meditação os permitiu limpar

suas mentes do caos residente e a focar nas disciplinas necessárias para alcançar o ápice de suas formas de combate. Por longos anos, os githzerai foram aptos a utilizar suas disciplinas mentais para eliminar emoções indomadas. Como resultado, o resíduo psiônico destas emoções caóticas às vezes se convertem em seres caóticos de pura energia mental.

Revolvedores Mentais parecem ser seres translúcidos com uma forma vagamente humanóide. Eles não têm características distintas, parecendo ser pouco mais do que uma massa permutando entre cor e luz.

Revolvedor Mental		Guerreiro de Nível 8
Elemental animado (Médio)		350 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +3	
PV 89; Sangrando 44		
CA 22; Fortitude 20, Reflexos 20, Vontade 20		
Deslocamento 6		
⬇ Toque Caótico (padrão; sem limites) ☞ Psíquico		
+11 vs. Reflexos; 1d6+7 de dano psíquico.		
⬇ Mente Revolvida (padrão; sem limites) ☞ Psíquico		
+11 vs. Força de Vontade; 1d6+7 de dano psíquico, e o alvo faz um ataque corpo-a-corpo básico contra um dos seus aliados adjacentes.		
⬇ Toque Vertiginoso (padrão; recarga) ☞ Psíquico		
+11 vs. Força de Vontade; 3d6+7 de dano psíquico, e o alvo desliza 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra).		
☞ Desorientação (Imediato; interrupção; quando um inimigo se move por 10 quadrados; por encontro)		
+11 vs. Força de Vontade; o alvo é conduzido por 3 quadrados e não pode continuar seu movimento.		
Traçar Oportunidade (Padrão; por encontro)		
À distância 5; não é requerido rolagem de ataque; o próximo ataque corpo-a-corpo feito contra o alvo recebe um bônus de poder +5 e se acertar, automaticamente é um sucesso decisivo.		
Tendência Caótico e Maligno		Idioma Primordial
Perícias Intimidação +12		
For 11 (+4)	Des 16 (+7)	Sab 8 (+3)
Con 17 (+7)	Int 8 (+3)	Car 16 (+7)

TÁTICAS DOS REVOLVEDORES DE MENTES

Revolvedores Mentais utilizam *oportunidade* antes de se aproximarem para utilizarem *toque vertiginoso*. Se o Revolvedor Mental está cercado, ele utiliza *desorientação* para manter um inimigo acuado.

ECO PSIÔNICOS

Enquanto os githzerai se limpavam de suas emoções negativas, suas mentes disciplinadas deixaram impressões no Forte Rocha Cinzenta. Literalmente um reflexo de poder mental bruto, aparecem Eco Psiônicos como espectros de guerreiros githzerai. Um Eco Psiônico se impõe à existência por mera vontade. Enquanto se manifesta, ele é tão sólido e real como qualquer outro objeto físico, entretanto continua translúcido e nebuloso.

Githzerais		Soldado de Nível 9
Eco Psíquico		
Humanóide Elemental (Médio)		400 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +9	
PV 92; Sangrando 46		
CA 25; Fortitude 20, Reflexos 21, Vontade 22		
Deslocamento 7		
⚔ Golpe Desarmado (padrão; sem limite)		
+16 vs. CA; 2d6 + 6 de dano.		
🌀 Golpe Mental Menor (padrão; sem limite) 📖 Psíquico		
À distância 10; +14 vs. Vontade; 1d10+9 de dano psíquico.		
⚡ Golpe Psíquico (padrão; encontro) 📖 Psíquico		
+14 vs. Vontade; 2d8+9 de dano mais 1d8 de dano psíquico; até o final de seu próximo turno, o alvo possui vulnerabilidade psíquica 10.		
Mente de Ferro (interrupção imediata; quando um githzerai eco psíquico for atingido por um ataque; encontro)		
O githzerai eco psíquico adquire +2 em todas suas defesas até o final de seu próximo turno.		
Manifestação Instável (reação imediata; quando um githzerai eco psíquico sofre dano; encontro)		
O githzerai eco psíquico torna-se incorpóreo até o final de seu próximo turno.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum, Dialeto Subterrâneo
For 14 (+6)	Des 17 (+7)	Sab 11 (+4)
Con 12 (+5)	Int 10 (+4)	Car 20 (+9)

TÁTICAS DO ECO PSIÔNICO

Eco Psiônicos juntam-se em alvos mais fracos e utilizam *Golpe Psiônico* para torná-los mais vulneráveis a *mental menor*. Eles geralmente aguardam até que o alvo esteja sangrando para utilizar *Manifestação Instável*.

ESPÍRITO GEO-POSSUIDOR

Espíritos Geo-Possuidores são conjurados do Plano Elemental do Caos e são incorpóreos em sua forma natural. Pouco mais que uma consciência elemental, um Espírito Geo-Possuidor pode atravessar a terra ou rocha e criar um corpo para si. Estátuas são os corpos favoritos dos Espíritos Geo-Possuidores.

Espírito Geo-Possuidor		Espreitador de Nível 7
Besta mágica elemental (Médio – Terra)		300 XP
Iniciativa +10		
Sentidos Percepção +5		
PV 45; Sangrando 22		
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 20		
Imune doença, petrificação, veneno Resistência insubstancial		
Deslocamento voo 6 (pairando)		
⚔ Ataque Espectral (padrão; sem limite)		
+10 vs. Reflexos; dano 2d4 + 7.		
⚡ Toque Petrificante (padrão; recarrega 🔄)		
+10 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). <i>Primeira Falha:</i> O alvo fica imobilizado ao invés de lento. <i>Segunda Falha:</i> O alvo fica petrificado (sem teste), e é considerado uma estátua para os propósitos da habilidade <i>Possuir Estátua</i> .		
Possuir Estátua (livre; quando entrar no mesmo espaço de uma estátua; sem limite)		
O espírito geo-possuidor assume a forma de uma estátua possuída. Use o bloco de estatísticas da estátua possuída ao invés do bloco de estatísticas do espírito geo-possuidor.		
Libertar Forma (livre; quando uma estátua possuída é reduzida a 0 PV; sem limite)		
O espírito geo-possuidor recebe 1d6 pontos de dano (ignore imaterial) quando retorna a sua forma normal, então se move na sua velocidade de deslocamento.		
Tendência Imparcial	Idiomas Abissal, Primordial	
For 10 (+3)	Des 17 (+6)	Sab 14 (+5)
Con 16 (+6)	Int 11 (+3)	Car 19 (+7)

TÁTICAS DO ESPÍRITO GEO POSSUIDOR

Espíritos Geo-Possuidores desejam estar possuindo estátuas sempre que possível. Se nenhuma estátua estiver disponível, o espírito utilizará *Toque Petrificante* para criar uma.

BATEDORES PRESA MALIGNA

Os Presas Malignas são um grupo de gnolls mercenários cuja sede de sangue é igualada apenas por sua ganância. Inicialmente composto por pouco mais que Fangren e seus aliados próximos, as negociações do grupo com os operários do shadar-kai Sarshan viu seu número aumentar.

Batedores		Guerrilheiro de Nível 7
Presa Maligna		
Humanóide natural (Médio)		300 XP
Iniciativa +7		Sentidos Percepção +10, visão na penumbra
PV 77; Sangrando 38		
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 19, Vontade 18		
Deslocamento 7		
⚔ Espada Curta Shadar-Kai (padrão; sem limite) 📖 Arma		
+12 vs. CA; dano 1d6 + 9 (crítico 1d6 + 15), ou 1d6 + 11 (crítico 1d6 + 17) quando estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .		
🌀 Besta de Mão (padrão; sem limite) 📖 Arma		
Distância 10/20; +12 vs. CA; dano 1d6 + 9, ou 1d6 + 11 quando estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .		
Disparo Covarde (padrão; sem limite) 📖 Arma		
Requer besta de mão; distância 10/20 +10 vs. CA; dano 1d6 + 9, ou 1d6 + 11 quando estiver sangrando; o batedor gnoll apresenta um ajuste de 2 quadrados tanto antes quanto depois de fazer o ataque; veja também <i>ataque em matilha</i> .		
Ataque em Matilha		
O batedor gnoll causa +5 pontos de dano extra contra inimigos que tenha dois ou mais aliados do batedor adjacentes a ele.		
Tendência Caótica e Maligno		Idiomas Abissal, Comum
For 16 (+6)	Des 15 (+5)	Sab 14 (+5)
Con 13 (+4)	Int 10 (+3)	Car 10 (+3)
Equipamentos gibão, espada curta shadar-kai, besta de mão, 20 virotes		

TÁTICAS DOS BATEDORES PRESA MALIGNA

Batedores Presa Maligna preferem lutar à distância, utilizando *Disparo Covarde* para saltar por detrás da cobertura, fazer um ataque e então recuar de volta para trás da cobertura.

Sentinela Presa Maligna	Soldado Nível 7
Humanóide natural (Médio)	300 XP
Iniciativa +6 Sentidos Percepção +11, visão na penumbra	
PV 80; Sangrando 40	
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 19	
Deslocamento 7	
⬇ Espada Grande Shadar-Kai (padrão; sem limite) 🗡 Arma	
+14 vs. CA; dano 1d12 + 5 (crítico 1d12 + 17), ou 1d12 + 7 (crítico 1d12 + 19) quando estiver sangrando, e o alvo está marcado até o fim do próximo turno da sentinela gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⬅ Defender o Bando (padrão; recarrega 🔄) 🛡 Arma	
Explosão contígua 1; +12 vs. CA; dano 1d12 + 5, ou 1d12 + 7 quando estiver sangrando, e o alvo está marcado até o fim do próximo turno da sentinela gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Atração Defensiva (movimento; encontro)	
A sentinela gnoll faz um ajuste de 3 quadrados, e então puxa todos os alvos que tenha marcado por 3 quadrados.	
Ataque em Matilha	
O sentinela causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótica e Maligno Idiomas Abissal, Comum	
For 19 (+7) Des 15 (+5) Sab 16 (+6)	
Con 16 (+6) Int 10 (+3) Car 8 (+2)	
Equipamentos gibão, espada grande shadar-kai	

TÁTICAS DA SENTINELA PRESA MALIGNA

As Sentinelas Presa Maligna usam *Defender o Bando* frequentemente para marcar múltiplos inimigos, tentando fazer com que os inimigos se foquem neles. Se inimigos marcados tentarem se mover para longe a sentinela usa *Atração Defensiva* para trazê-los de volta a área.

Presa Maligna Espancador	Bruto de Nível 7
Humanóide natural (Médio)	300 XP
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra	
PV 94; Sangrando 47	
CA 19; Fortitude 20, Reflexos 18, Vontade 19	
Deslocamento 7	
⬇ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite) 🗡 Arma	
+10 vs. CA; 1d6+8 de dano ou 1d6+10 de dano enquanto estiver sangrando, e o alvo é derrubado; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⬇ Pancada (mínima; recarrega 🔄) 🖐	
+10 vs. CA; 1d6+8 de dano, ou 1d6+10 de dano enquanto estiver sangrando, e o alvo é derrubado; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⬇ Bater de Volta (padrão; sem limite) 🛡 Arma	
+10 vs. CA; 1d12+8 de dano (crit. 1d12+20), ou 1d12+10 de dano (crit. 1d12+22) enquanto estiver sangrando, e o alvo é empurrado 2 quadrados; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O espancador causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótica e Maligno Idiomas Abissal, Comum	
Perícias Atletismo +12	
For 19 (+7) Des 13 (+4) Sab 17 (+6)	
Con 14 (+5) Int 10 (+3) Car 8 (+2)	
Equipamento gibão de peles, espada grande shadar-kai	

TÁTICAS DO PRESA MALIGNA ESPANCADOR

As táticas são frequentemente usadas para proteger outros gnolls, usando *Bater de Volta* para evitar que os inimigos se aproximem demais. Caso o Malhador e seu alvo estejam próximos a um terreno perigoso, ele usa *Pancada* para derrubar o inimigo nessa área.

Presa Maligna Açoitador	Guerrilheiro de Nível 9
Humanóide natural (Médio)	400 XP
Iniciativa +11 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra	
PV 93; Sangrando 46	
CA 23; Fortitude 21, Reflexos 22, Vontade 21	
Deslocamento 7	
⬇ Chicote Farpado (padrão; sem limite) 🗡 Arma	
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+4 de dano (ou 1d8+6 de dano enquanto estiver sangrando) e dano contínuo de 5 (resistência anula); veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⬇ Chicote Esfolador (padrão; encontro) 🗡 Arma	
Requer chicote farpado; alcance 2; +14 vs. CA; 3d8+7 de dano (ou 3d8+9 de dano enquanto estiver sangrando) e dano contínuo de 10 (resistência anula); veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⬇ Arrastar (padrão; recarrega 🔄) 🛡 Arma	
Requer chicote esfolador; alcance 2; +12 vs. Fortitude; 2d8+5 de dano (ou 2d8+7 de dano enquanto estiver sangrando) e o alvo ajusta 3 quadrados; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O açoitador causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótica e Maligno Idiomas Abissal, Comum	
Perícias Furtividade +14	
For 16 (+7) Des 20 (+9) Sab 16 (+7)	
Con 13 (+5) Int 10 (+4) Car 10 (+4)	
Equipamento gibão de peles, chicote farpado	

TÁTICAS DO PRESA MALIGNA AÇOITADOR

Os Presas Malignas Açoitadores usam o chicote farpado contra um alvo ensanguentado assim que possível, tentando eliminá-lo o mais rápido possível. Quando um inimigo se aproxima o açoitador usa *Arrastar* para levar o inimigo a um local onde os outros gnolls possam se beneficiar do bônus de *Ataque em Matilha*.

Guardião Controlador de Elite de Nível 8	
Presa Maligna	
Humanóide natural (Médio)	700 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra
PV 178; Sangrando 89	
CA 24; Fortitude 20, Reflexos 23, Vontade 20	
Deslocamento 7	
⚔ Espada Curta Shadar-kai (padrão; sem limite) Arma	
+13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17) ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
🔪 Machado de Arremesso (padrão; sem limite) Arma	
Alcance 5/10; +13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17), ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
☂ Chuva de Lâminas (padrão; sem limite)	
O gnoll guardião realiza três ataques com machado de arremesso, cada um deve ser contra um alvo diferente.	
⚔ Agora não Escapa (padrão; sem limite) Arma	
Requer espada curta; +13 vs. CA; 2d6+5 de dano (crit. 1d6+17) ou 2d6+7 de dano (crit. 1d6+19) enquanto estiver sangrando e o alvo é derrubado, veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Correntes do Guardiã (mínima; recarrega ☹)	
Alvos são criaturas adjacentes caídas; +12 vs. Fortitude; alvo é dominado (até escapar).	
Abrolhos (mínima; encontro)	
O gnoll guardião pode designar uma área de explosão de 1 quadrado dentro de 5 quadrados; essa área é preenchida com abrolhos. Até o final do encontro, qualquer criatura que entrar em um quadrado preenchido com abrolhos sem tratá-los como terreno difícil recebe 1d6+4 de dano.	
Ataque em Matilha	
O guardião causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +11	
For 13 (+5)	Des 20 (+9)
Con 17 (+7)	Int 10 (+4)
	Sab 17 (+7)
	Car 14 (+6)
Equipamento corselete de couro, espada curta shadar-kai	

TÁTICAS DO GUARDIÃO PRESA MALIGNA

O Guardiã Presa Maligna primeiramente se preocupa em manter os inimigos encurralados próximos aos seus aliados. Assim ele usa abrolhos para bloquear as vias de escape. O Guardiã Presa Maligna tenta usar *Agora não Escapa* para bater antes de imobilizar os inimigos dominados com *Correntes do Guardiã*

2 Guardas Presa Maligna Soldado de Nível 6	
Humanóide natural (Médio)	
250 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +4; visão na penumbra
PV 74; Sangrando 37	
CA 22; Fortitude 19, Reflexos 18, Vontade 17	
Deslocamento 7	
⚔ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite) Arma	
+13 vs. CA; 1d12+7 de dano (crit 1d12+19), ou 1d12+9 de dano (crit 1d12+21) enquanto estiver sangrando, e o alvo fica marcado até o fim do próximo turno do Guarda Gnoll; veja também <i>ataque em matilha</i> .	
⚔ Golpe Perfurante (padrão; encontro) Arma	
Requer espada grande; +11 vs. Fortitude; 1d12+7 de dano (crit 1d12+19), ou 1d12+9 de dano (crit 1d12+21) enquanto estiver sangrando, e o alvo é imobilizado até o fim do próximo turno do gnoll guarda, veja também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O guarda causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +11	
For 14 (+5)	Des 15 (+5)
Con 18 (+7)	Int 10 (+3)
	Sab 13 (+4)
	Car 8 (+2)
Equipamento corselete de couro, espada grande shadar-kai	

TÁTICAS DO GUARDA PRESA MALIGNA

O Guarda Presa Maligna entra em combate com quantos inimigos forem possíveis usando *Golpe Perfurante* em alvos que tentem escapar.

Recruta da Presa Maligna Lacão de Nível 8	
Humanóide natural (Médio)	
88 XP	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
PV 1; um ataque falho nunca causa dano em um recruta	
CA 22; Fortitude 20, Reflexo 18, Vontade 18	
Deslocamento 7	
⚔ Espada Grande Shadar-kai (padrão; sem limite)	
+13 vs. CA; 8 de dano, ou 10 quando estiver sangrando; ver também <i>Ataque em Bando</i>	
Ataque em Matilha	
O recruta causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +11	
For 16 (+7)	Des 12 (+5)
Con 14 (+6)	Int 10 (+4)
	Sab 13 (+5)
	Car 8 (+3)
Equipamento corselete de couro, espada grande Shadar-kai	

TÁTICAS DO RECRUTA DA PRESA MALIGNA

O Recruta da Presa Maligna faz seu melhor pra distrair seus inimigos. Eles tentam sempre manter dois recrutas adjacentes ao alvo o tempo todo dando assim a outros membros da matilha o bônus do *Ataque em Bando*.

Mestre da Guerra Bruto de Nível 8 (Líder)	
Humanóide natural (Médio)	
350 XP	
Iniciativa +6	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra
Aura do Mestre da Guerra aura 5; todo aliado dentro da aura (máximo de +5) recebe do Gnoll Mestre da Guerra +1 de bônus na CA e em todas as defesas.	
PV 107; Sangrando 53	
CA 20; Fortitude 20, Reflexos 19, Vontade 20	
Deslocamento 7	
⚔ Presa Maligna (padrão; sem limite) Arma	
+11 vs. CA; 2d8+8 de dano (decisivo 3d8+24), ou 2d8+10 (decisivo 3d8+26) de dano quando estiver sangrando; ver também <i>ataque em matilha</i> .	
⚔ Avante Presa Maligna (padrão; encontro) Arma	
Requer Presa Maligna; +11 vs. CA; 4d8+8 de dano (decisivo 3d8+40), ou 4d8+10 de dano (decisivo 3d8+42) quando estiver sangrando, e todos os gnolls aliados dentro da Aura do Mestre fazem um ataque básico; ver também <i>ataque em matilha</i> .	
Ataque em Matilha	
O mestre da guerra causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e a distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.	
Poder da Presa Cruel (livre; quando um ataque com a Palavra chave Arma acertar; diário)	
O alvo também sofre 13 de dano contínuo (TR encerra).	
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Abissal, Comum
Perícias Intimidação +10	
For 14 (+6)	Des 10 (+4)
Con 17 (+7)	Int 14 (+6)
	Sab 16 (+7)
	Car 13 (+5)
Equipamento gibão de peles, Presa Cruel (veja pagina 54)	

TÁTICAS DO MESTRE DA GUERRA PRESA MALIGNA

O Mestre da Guerra Presa Maligna tenta manter a maior quantidade de aliados possíveis no alcance da *Aura do Mestre da Guerra*. Ele então usa *Avante Presa Maligna* preferencialmente quando os outros membros da matilha estão por perto.

APÊNDICE 2: NOVOS ITENS

Os itens mágicos a seguir são apresentados nessa aventura, e podem ser obtidos como tesouro pelos jogadores.

ESTATUETAS DE PODER MARAVILHOSO

Falcão de Madeira Ancestral Nível 10

Essa estatueta de madeira representa um falcão de asas abertas.

Item Maravilhoso 5,000 PO

Poder (Diário 2 Conjuração): Ação Padrão. Use essa estatueta para conjurar um falcão ancestral (veja as estatísticas abaixo). Como uma ação livre você pode gastar um pulso de cura quando ativar este item para conceder a criatura pontos de vida temporários iguais ao seu valor de pulso de cura.

Falcão de Madeira Ancestral

Animado natural médio

Iniciativa como o conjurador **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra

PV 15; **Sangrando** 7

CA 24; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 22

Deslocamento 6 Vão 8

Ⓢ **Garras** (padrão; sem limite)

+15 vs. CA; 2d4+4 de dano

Ⓡ **Ataque Violento** (padrão; sem limite)

O falcão de madeira ancestral ajusta 1 quadrado, realiza um ataque de garras e depois retorna 1 quadrado.

Tendência Imparcial

Idiomas: -

For 11 (+5)

Des 19 (+9)

Sab 18 (+9)

Con 16 (+8)

Int 2 (+1)

Car 8 (+4)

Cão de Madeira Enferrujada Nível 10

Essa estatueta de madeira representa um cão de caça correndo em direção a sua presa.

Item maravilhoso 5,000 PO

Poder (Diário 2 Conjuração): Ação Padrão. Use essa estatueta para conjurar um cão de caça de pelos amarelados (veja abaixo as estatísticas). Como uma ação livre você pode usar um pulso de cura quando ativar este item para conceder a criatura pontos de vida temporários iguais ao seu valor de pulso de cura.

Cão de Madeira Enferrujada

Natural Médio Animado

Iniciativa como conjurador **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra

PV 15; **Sangrando** 7

CA 24; **Fortitude** 22, **Reflexos** 19, **Vontade** 21

Deslocamento 6

Ⓢ **Mordida** (padrão; sem limite)

+15 vs. CA; 2d6+3 de dano

Ⓡ **Afastar** (padrão; sem limite)

+13 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano e o alvo é empurrado 2

quadrados. O Cão de Madeira Enferrujada pode ajustar 2 quadrados. O Cão de Madeira Enferrujada deve terminar seu ajuste na posição de seu alvo adjacente.

Tendência: Imparcial

Idiomas: -

For 13 (+6)

Des 12(+6)

Sab 16(+8)

Con 18 (+9)

Int 2 (+1)

Car 8 (+4)

PRESA MALIGNA

Essa espada conhecida como *Presa Maligna* foi forjada como um presente para os gnolls do bando de mesmo nome. Sarshan ordenou que os guerreiros shadar-kai viajassem até Overlook e raptassem um dos maiores ferreiros anões da cidade, trazendo-o até o Pendor das Sombras para fazer os desejos do comerciante de armas. Sarshan ordenou que o ferreiro forjasse a *Presa Maligna*. Quando o trabalho estava terminado Sarshan ordenou que matassem o ferreiro e que seu sangue fosse usado no ritual que embuiu a espada com propriedades mágicas.

A espada enfim foi mandada de volta ao mundo como um presente para Fangren que a presenteou a seu mais confiável mestre da guerra. Entretanto, antes que a arma fosse enviada do Pendor das Sombras, muitas das bruxas shadar-kai a serviço de Sarshan o avisaram que a arma estava destinada a ser o centro de grandes eventos e imploraram a ele pra que não deixasse-a sair de sua posse. Sarshan ignorou as bruxas, enviando seu tenente Kyron para treinar gnolls no uso apropriado das armas shadar-kai, incluindo a *Presa Maligna*.

IDÉIAS PARA AVENTURAS

A Família Vingativa: a família do anão ferreiro de Overlook aprendeu sobre a existência da *Presa Maligna* e agora clama por ela. Quando eles descobriram que os jogadores possuem a arma, eles assumem que o grupo esteve envolvido com a morte do ferreiro, buscando vingança contra eles. Então os jogadores devem limpar seus nomes e convencer os anões que seu amado já foi vingado.

A espada amaldiçoada: Má sorte (se o MdJ desejar) parece seguir o jogador que carrega a *Presa Maligna* e ele ou ela aprende que a lâmina carrega uma maldição sombria. O jogador apenas espera poder viajar até um lugar sagrado de Moradin e pedir ao deus da criação que remova a maldição da arma.

Dicas de Escalas de Guerra: As bruxas shadar-kai estavam certas em suas profecias e os jogadores descobrirão por si mesmos em aventuras futuras que a *Presa Maligna* foi criada com um propósito maior. Caindo nas mãos dos jogadores como parte do destino, essa arma é a única coisa que pode destruir um inimigo que eles enfrentarão futuramente.

Presa Maligna

Nível 13

Essa arma de lâmina dentada parece permanentemente manchada com o sangue daqueles que ela assassinou.

Nível 13	+3	17,000 PO
Nível 18	+4	85,000 PO
Nível 23	+5	425,000 PO
Nível 28	+6	2,125,000 PO

Arma: Espada Longa

Melhoria: Rolagens de ataque e dano

Critico: +1d8 extra de dano

Propriedade: Toda a vez que você usar um poder com a palavra chave Arma que cause dano contínuo, aumente esse dano contínuo em um valor igual ao bônus de melhoria da arma.

Poder (Diário): Ação livre. Use este poder quando você acerta um ataque com a palavra chave Arma. Em adicional aos efeitos normais do ataque o alvo recebe 10 de dano contínuo (teste encerra).

Nível 23 ou 28: 15 de dano contínuo.

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 Den of the Destroyer
 (Scales of War)

Tradução Xandy
 Brodi
 “Nossa Angelo”
 Medonho
 Jorge Harrison
 Gustavo
 Jordan Vieira

Revisão Arnaldo Ferrão

Editoração Gráfica Marcelo Lima

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

1ª edição – disponibilizada em 11/2009

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 – O Templo do Meio