



HEROIC

1-10

“Nossos olhos estão abertos, nossos punhos estão cerrados. Nossas muralhas são de pedras, nossos escudos são de aço. Nossas faces são muitas, nossa alma é anã. E deste modo não há inimigo contra o qual Overlook não possa enfrentar”.

Este é um antigo provérbio de Overlook – alguns podem até chamá-lo de oração – e é sobre ser testado ao limite.

Por Ari Marmell

Ilustração de Michael Komarck,
Rob Alexander e William O'Connor

Cartografia de Mike Schley



Uma aventura para Personagens de 9º Nível

O TEMPLO DO MEIO

A extremidade oeste do Vale Elsir tem sido fortemente perturbada em tempos recentes. A ameaça das hordas orcs de além das Montanhas Morada do Rochedo, embora tenha sido forçada a recuar da Fortaleza Bordrin, ainda perdura nas mentes das pessoas. Criaturas estranhas e hostis das sombras espreitam sob cavernas e grutas. Disputas políticas crescem entre os poderosos clãs anões da cidade.

Tudo isso faz a cidade ficar particularmente vulnerável a um inimigo que ninguém viu chegar – que ninguém sequer imaginou. Este inimigo tem metas e objetivos que no final das contas estão distantes do insignificante Vale Elsir, mas o primeiro passo é a conquista absoluta de Overlook.

Um inimigo que, pelo menos em parte, já está aqui. “O Templo do Meio” é uma aventura para personagens do 9º nível, e é desafiadora o bastante para levá-los ao 11º nível lá pelo fim da aventura. Embora seja designada como o capítulo final do estágio heróico da série de aventuras Escalas da Guerra, ela pode ser jogada como uma aventura isolada, ou como uma aventura da sua própria campanha, com pequenas modificações. Ela contém elementos de investigações urbanas, exploração de masmorras, e mesmo conflitos de tempos de guerra, fazendo desta uma aventura apropriada para jogadores com diversos tipos de preferências e gostos.

HISTÓRICO

Poucos atualmente estão alerta sobre isso, mas as regiões a oeste do Vale Elsir têm sido há muito tempo ricas em magia planar. Talvez isso se deva ao fato de que os gigantes, soldados e servos dos primordiais que uma vez habitaram nas redondezas em grandes números, levando seus escravos anões para grandes obras. Seja qual for a causa, a região está incorrendo em “fissuras” na realidade – portais que levam para outros mundos. No curso desta série de aventuras, os PdJs já descobriram uma, viajando para o Pendor das

Sombras através das cavernas abaixo do albergue de indigentes Mendigo Feliz. O que eles ainda não sabem – embora eles devam descobrir muito em breve – é que um portal para o Mar Astral encontra-se em uma grande catedral abaixo das Montanhas Morada do Rochedo, e uma entrada para a Agrestia das Fadas encontra-se onde o Rio Elsir flui das montanhas. (A região poderia também conter ainda um portal para o Caos Elemental, mas se assim for, isso não influencia esta aventura.)

Não, os humanos, elfos e anões do Vale Elsir nada sabem sobre isso, mas nem todo mundo é tão ignorante. Alguns poucos sábios têm esse conhecimento. Alguns sacerdotes também.

E os **githyanki** sabem.

Realmente, sob o comando de seus líderes na cidade astral de **Tu'narath**, eles têm causado muito das preocupações recentes em Elsir. Eles estiveram por trás do roubo da espada de platina de Brindol, e também empregaram os shadar-kais, não apenas como fornecedores de armas, mas encorajando os orcs do oeste a fazerem um ataque. Os githyanki querem o Vale Elsir, mais especificamente os portais planares que ele desafortunadamente contém. Usando-o como uma cabeça de ponte, eles poderiam facilmente lançar uma incursão, não meramente ao reino mortal, mas também aos outros mundos conectados. E não há realidade, nenhum plano de existência, para o qual os githyanki não tenham *algum* projeto ou coisa semelhante.

O semi-execrado General **Zithiruun** está no comando desta operação, ou pelo menos no comando das forças que foram incumbidas dela. Forçado a fazer uso de mercenários e soldados inferiores, para manter o envolvimento Githyanki secreto, ele tem cuidadosamente manipulado e manobrado suas ações, e agora o tempo se aproxima para a tomada de Overlook a força.

Desconhecido para Zithiruun, e mesmo para seus oficiais comandantes, é o fato de que eles são apenas meras peças de um tabuleiro maior, planos muito

O QUE É UMA SÉRIE DE AVENTURAS?

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

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

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

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

maiores que uma simples invasão githyanki estão a caminho. Mas esta é uma descoberta, e um desafio, para uma aventura futura. Por hora, os PdJs têm preocupações imediatas mais do que suficientes com as quais devem lidar.

O TEMPLO RAIZ DA MONTANHA

Uma estrutura subterrânea construída pela mesma ordem que iria, mais tarde, construir o Monastério da Corrente Partida, o Templo Raiz da Montanha encontra-se nas profundezas das Montanhas Morada do Rochedo. Construído quando os anões ainda celebravam sua libertação dos gigantes, esta não era uma estrutura anã, mas um templo erguido para *qualquer um* que quisesse pagar tributo à Moradin, de qualquer raça. Ele guarda grandes relíquias de ícones sagrados, catedrais enormes onde centenas poderiam adorar ao mesmo tempo, e mesmo uma entrada para o Plano Astral onde anjos e exarcos de Moradin poderiam aparecer para discursar com os campeões e os clérigos mais favorecidos do deus. Para facilitar uma grande comunidade de adoradores de Moradin, o templo Raiz da Montanha tinha em adição às suas portas astrais e sua entrada principal para as montanhas, quatro entradas místicas construídas. Cada uma, ligada a outro templo de Moradin em outro lugar do mundo, de forma que a fé pudesse se espalhar com facilidade.

E por décadas, mesmo séculos, o templo prosperou. Lentamente, entretanto, as relações entre os fiéis de Moradin deterioraram-se. Sacerdotes ofendiam-se uns aos outros, templos “inferiores” cresciam invejosos daquele na Raiz da Montanha. Muitos dos anões fiéis cresciam em altivez, considerando a si próprios como as “verdadeiras” crianças de Moradin, e buscaram desencorajar todos os outros, ou pelo menos os colocarem em posições inferiores, negando a eles acesso às maravilhas dos templos.

Esta foi a ira de Moradin? Uma maldição lançada pelos gigantes dos quais haviam escapado há tanto tempo? Ou simplesmente uma catástrofe natural sem grandes significados? Ninguém pode dizer. Qualquer que seja o caso, alguns séculos atrás, a montanha foi atingida por um terremoto. Porções dos túneis internos desmoronaram, danificando várias câmaras do Templo Raiz da Montanha e destruindo outros inteiramente. Apavorados, os sacerdotes e os fiéis agarraram seus tesouros e ícones sagrados – pelo menos a maioria deles – e fugiram utilizando os portais mágicos que restaram intactos.

Uma vez que eles estabeleceram-se em outros lugares, a estrutura dos sacerdotes de Moradin decidiu que este foi o melhor caminho. Pela difusão dos templos, eles poderiam permitir aos anões que eles construísem seus próprios santuários, sem sentirem-se constrangidos pelas outras raças, e o ciúme que arruinou o sacerdócio enfraqueceria. Embora eles lamentassem a perda da grande catedral, e aqueles poucos tesouros que não foi possível salvar, eles declararam que o tremor foi a vontade de Moradin e deixaram o templo abandonado. Com o tempo, a maioria dos fiéis, e mesmo a maioria dos sacerdotes esqueceu-se de que essa importante lição histórica tenha acontecido.

A maioria, mas não todos. Depois de algumas décadas, um pequeno grupo de adoradores de Moradin – maioria de anões, mas também com membros de outras raças – retornaram ao Templo Raiz da Montanha. Eles promoveram a melhor limpeza que puderam e juraram mantê-lo até que algum dia sua importância retornasse. O mais poderoso entre eles assumiu o título de Vigia e viveu dentro do templo, em uma pequena estrutura construída dentro do relicário maior. O vigia cuidadosamente sintonizou a si próprio à magia sobrevivente do templo, permitindo a ele controlar os constructos, as defesas divinas e armadilhas que protegem a estrutura de invasões externas.

O PLANO DE ZITHIRUUN

E assim permaneceu, até que os githyanki aprenderam sobre o templo e decidiram que controlarem-no poderia facilitar com que tomassem controle sobre Overlook, e por extensão, do Vale Elsir.

O plano de Zithiruun consiste em tomar Overlook através de ataques simultâneos vindos de dentro e de fora. Ele já conta com uma força de soldados mercenários escondendo-se em terras ermas, pronta para marchar para a cidade. Agora, ele está trabalhando para ganhar controle completo do Templo Raiz da Montanha – e da Bigorna de Pedra, sua âncora em Overlook – através do qual ele pode mover uma segunda força do Mar Astral no coração indefeso da cidade.

Para esta finalidade, Zithiruun tem subornado um número de sacerdotes e oficiais militares de Overlook. A maioria deles, incluindo vários sacerdotes e o **Capitão da Guarda Aerun**, foram sequestrados e submetidos a um difícil ritual psíquico conjurado por um githyanki de incrível poder. O resultado é que a mente destas pobres pessoas foram destruídas, e eles foram possuídos por vários githyankis, que são até capazes de manifestar alguns dos seus poderes normais (embora de forma enfraquecida).

Infelizmente, a possessão githyanki não pode acessar qualquer coisa mais do que a personalidade base da vítima; eles não têm acesso a memórias específicas. Então o **Sumo Sacerdote Durkik** da Bigorna de Pedra *não* foi possuído. Na realidade ele está sendo mantido cativo e torturado por informações, enquanto um **doppelganger** contratado assume sua posição pública, mantendo a Bigorna de Pedra de prontidão para as forças de Zithiruun.

Tudo isso teria passado despercebido, se não fosse o alerta e a curiosidade de uma mulher idosa chamada **Haelyn...**

AS MISSÕES

“O Templo do Meio” oferece aos PdJs várias oportunidades de ganharem XP de missão. Fornecida aqui há uma lista de missões, e suas recompensas, na aventura.

Missão Menor – Descobrir o destino de Haelyn

Como requisitado pela sacerdotisa Lavinya, os PdJs devem investigar o santuário de Erathis, e Grovald, seu novo responsável, para descobrir o que aconteceu a gentil velha mulher que uma vez atendeu lá.

Recompensa: 400 XP.

Missão Maior – Recuperar o Incunábulo Primitivo

Este antigo texto religioso, datando da época da rebelião anã contra os gigantes, existe em algum lugar dentro das profundezas do Templo Raiz da Montanha. Durkik o quer de volta antes que seus inimigos possam colocar suas mãos sobre ele. (Ele encontra-se com a bruxa Hethralga, na área M8 do Templo Raiz da Montanha.)

Recompensa: 2.000 XP (e 3.600 po – o equivalente a três parcelas de tesouro de 9º nível – como prometido pelos sacerdotes de Moradin).

Missão Maior – Prevenir a Queda de Overlook

Uma vez que seu plano é interrompido prematuramente, o General Zithiruun decide tomar a cidade com as forças que ele já tem disponível. Embora Overlook seja praticamente uma população de fracos, eles requisitam a ajuda dos PdJs.

Recompensa: Até 2.500 XP, dependendo dos Pontos de Vitória totais; veja página 34 (e até 7.000 po – o equivalente a quatro parcelas de tesouro de 10º nível – conforme prometido pelo Conselho Ancião).

SINOPSE DA AVENTURA

Os PdJs acabaram de concluir uma aventura de óbvia importância (a libertação de Amyria do seu aprisionamento na forma de uma espada de platina, se eles estiverem jogando através da série de aventuras). E ficou parecendo que nenhuma consequência foi desencadeada por este fato – pelo menos até a noite seguinte, quando os PdJs, através de um dos vários meios, receberam pistas de que nem tudo está bem de novo em Overlook.

Retornando para seus distantes lares, os heróis inicialmente não encontraram nada de errado. Lentamente, entretanto, eles descobrem – através do estímulo de Lavinya, sacerdotisa de Erathis, se não através deles mesmos – que vários dos sacerdotes da cidade estão agindo de maneira peculiar e, talvez mais importante, Haelyn, responsável pelo santuário de Erathis, desapareceu. Seguindo estas discrepâncias menores, os PdJs rapidamente encontram pistas que levam a uma conspiração com infiltrações na hierarquia da cidade. Vários dos membros conspiradores estão possuídos (embora os PdJs não saibam quem está por trás disso), enquanto outros – incluindo o **Sumo Sacerdote Durkik Forgeheart** da Bigorna de Pedra – estão sendo substituídos por doppelgangers mercenários. Os PdJs rastreiam os conspiradores de volta ao seu quartel general em um grande armazém, onde eles têm a oportunidade de resgatar o verdadeiro Durkik.

Os PdJs tomam conhecimento sobre o Templo Raiz da Montanha e descobrem que um dos seus portais místicos está localizado em uma sepultura escondida abaixo da Bigorna de Pedra. Usando-o, os PdJs vão para o antigo templo abandonado, onde eles devem confrontar tanto uma estrutura feérica quanto um bando de mercenários empregados pelo General Zithiruun. Eles também descobrem, infelizmente, que eles não podem sair! Aqui, assumindo que os PdJs derrotaram os vários inimigos, eles fazem as seguintes descobertas:

- ❖ Atualmente o Zelador vem sendo torturado, e a dor e a loucura infligidas sobre ele têm jogado as defesas do templo no caos. Este é o motivo, dentre outros, pelo qual ninguém pode deixar o local.
- ❖ Os feéricos estão procurando um antigo tomo de grande poder. Eles foram enviados por **Cachlain, o Rei Pedra Esfolada**, um nobre fomorianiano que – juntamente com seu novo assessor, **Sovacles** – irá desempenhar um importante papel em futuros desdobramentos das Escalas da Guerra.
- ❖ Os mercenários servem a alguém chamado Zithiruun, que deseja o templo – e provavelmente, a região inteira – para acessar os vários portais planares. A conspiração em Overlook foi apenas o primeiro passo e a cidade irá em breve ser confrontada por uma maciça invasão militar!

Finalmente, uma vez que o Zelador permite que eles deixem o local, os PdJs devem retornar para o Conselho Ancião com um alerta do cerco que se aproxima. Aqui, os PdJs podem finalmente consolidar seu lugar como heróis nesta cidade militar, assim que sua ajuda se prova fundamental para a sobrevivência de Overlook – e como eles finalmente se vêm cara a cara com o General Zithiruun, e descobrem sobre o envolvimento githyanki em tudo o que aconteceu até agora.

PREPARAÇÃO PARA A AVENTURA

“O Templo do Meio” permite aos PdJs uma variedade de oportunidades para destacaram-se, da investigação à exploração, e de desafios de perícias a uma variedade de situações de combate. Eles enfrentam uma

DESAFIOS DE PERÍCIAS E PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Esta aventura faz uso de uma quantidade de desafios de perícias – em particular, oferecendo várias oportunidades para os PdJs interrogarem prisioneiros ou sobreviventes dos seus vários combates. É importante para você, como DM, distribuir XP apenas para aqueles desafios de perícias que são significativos, sem incorrer em repetições desnecessárias.

Aqui está o que isso significa, através de exemplificação. No santuário de Erathis, os PdJs têm a oportunidade de interrogar Grovald, assim como alguns dos seus soldados, tanto humanos quanto doppelgangers. Devido ao fato dos PdJs receberem diferente informação de Grovald e dos seus soldados, eles podem receber XP por ambos os desafios de perícias – um para Grovald, um para qualquer dos soldados. Uma vez que obtenham sucesso ao interrogar um soldado, entretanto, eles *não* deveriam receber XP por interrogar qualquer outro soldado na mesma locação, porque eles todos oferecem a mesma informação. Similarmente, porque todos os feéricos no templo Raiz da Montanha dão a mesma informação, e todos os soldados dos githyankis dão a mesma informação, os PdJs podem ganhar XP por apenas dois interrogatórios – um com os feéricos, e outro – naquela área.

diversidade de inimigos e devem conduzir as perguntas certas a serem feitas às pessoas certas. Como tal, é importante que você, como DM, tenha pelo menos um razoável nível de familiaridade com os eventos aqui descritos. Seria melhor se você pudesse ler toda a aventura de antemão, mas se você não dispuser de tempo, você deveria pelo menos rever cada seção específica, e os encontros relacionados, antes de jogar. (A aventura é dividida em três capítulos, fazendo uma abordagem fragmentada, mas viável, sendo o mais recomendado.)

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura inclui os encontros com os quais os PdJs defrontam-se na medida em que exploram e aventuram-se na área. São também inclusos mapas táticos e mais para a aventura. Se você e seus jogadores ainda não leram ainda as regras de *Dungeons & Dragons 4ª Edição*, este é o seu melhor primeiro passo para garantir o bom entendimento das regras. Também, como mencionado acima, leia pelo menos o primeiro dos três capítulos da aventura antes de começar. Esta revisão permite que você se familiarize com o material e o estilo da apresentação. Você também pode querer dar uma olhada na seção abaixo, relativa ao formato da aventura.

USANDO ENCONTROS TÁTICOS

Cada encontro inclui vários elementos comuns, como descritos abaixo.

NÍVEL DO ENCONTRO

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

Por superar um encontro, um grupo recebe o valor XP anotado ao lado do nível do encontro. Este valor deve ser dividido pelo número de membros do grupo, e um valor igual deve ser dado a cada personagem.

ADAPTANDO A AVENTURA

“O Templo do Meio” é designado tendo cinco jogadores em mente. Você pode facilmente adaptar a aventura para grupos maiores simplesmente adicionando mais tesouro e inserindo alguns monstros extras usando as orientações presentes no *Guia do Mestre*. Quando estiver adaptando a aventura para grupos maiores, faça-o da maneira mais simples. Onde possível, apenas adicione um monstro cujo nível iguale o nível do encontro para cada PdJ adicional. Por outro lado, selecione monstros apropriados desta aventura (veja o Apêndice, em particular) e o *Manual dos Monstros* para ajudá-lo nesta tarefa.

Esta aventura é também designada para personagens de 9º nível. Como escrito, um grupo ligeiramente maior, mas de 8º nível pode jogar essa aventura normalmente, mas esteja certo de proporcionar aos jogadores várias chances de obterem um descanso prolongado de maneira que eles tenham chances de viver à expedição. Para grupos de níveis maiores, adaptar a aventura implica em um pouco mais de trabalho. Você deve adicionar monstros e aumentar a recompensa de tesouros para fazer os ajustes apropriados para os personagens. Finalmente, ajustar a aventura não é tão complicado, e com um pouco de trabalho, você poderá aplicar esta aventura para grupos de três a oito jogadores, e para personagens de 8º a 13º nível.

PREPARAÇÃO

Esta seção de um encontro tático fornece os parâmetros básicos do encontro. Primeiro, fornece informações de contextualização e histórico do encontro. A seguir, é fornecida uma legenda para os monstros presentes no encontro, de maneira que você possa localizá-los no mapa tático. O mapa de cada área de encontro indica onde os monstros estão posicionados quando o encontro começa. A seção de preparação também descreve o que os monstros estão fazendo e como eles reagem quando os PdJs se aproximam.

Vários encontros incluem monstros que estão escondidos, ou que não aparecem até que o combate esteja adiantado. Nestes casos, não coloque estes monstros no mapa, a menos que um dos PdJs tenha sido bem sucedido no teste de Percepção para notá-lo, ou quando eles entrarem em combate.

PARCELAS DE TESOURO

Parcela A: _____ C-4 (Templo de Erathis).
 Parcela B: _____ C-9 (o Armazém).
 Parcela C: _____ M-5 (o Caixa Forte).
 Parcela D: _____ M-5 (o Caixa Forte).
 Parcela E: _____ M-5 (o Caixa Forte).
 Parcela F: _____ M-6 (a Grande Catedral, nas pessoas dos trolls cuspidores e/ou o troll de duas cabeças).
 Parcela G: _____ M-8 (o Santuário Inferior, nas pessoas de Hethralga e/ou ciclopes).

TEXTOS PARA LEITURA EM VOZ ALTA

Textos para leitura em voz alta fornecem informações sobre quando os personagens podem ver e forem alertados. Você não tem que lê-lo palavra por palavra, sintaxe livre para parafraseá-lo e usar suas próprias palavras quando descrever esta informação. Use os textos para leitura em voz alta com sabedoria, eles são escritos para a situação mais comum de aproximação, e o que os seus jogadores fazem podem requerer que você altere as informações de formas variadas.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

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

Parcela H: _____ M-9 (o Relicário).
 Parcela I: _____ M-9 (o Relicário).
 Parcela J: _____ M-9 (o Relicário).
 Parcela K: _____ M-10 (as Câmaras Subterrâneas).
 Parcela L: _____ T-2 (Morte de Cima, na pessoa do berbalang).
 Parcela M: _____ T-5 (o Encontro Final, na pessoa de Zithiruun).

TÁTICAS

Este campo descreve ações especiais que os monstros tomam para enfrentar os aventureiros. Algumas vezes isso poderá significar que os monstros obtêm vantagem de características especiais da área ou fazem uso de poderes especiais ou equipamentos.

MAPAS

Cada encontro inclui um mapa legendado com a localização inicial de cada monstro. O mapa também indica a localização de qualquer característica especial da área.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Esta seção descreve características especiais apresentados no mapa. Se a locação possui itens ou áreas de interesse com as quais os personagens possam interagir, estas características estão descritas aqui. Dê uma olhada nesta seção para saber se uma porta é incomum, se um altar possui um compartimento secreto, ou coisas do tipo.

PREPARAÇÃO DE TESOUROS

Como tem sido até agora na campanha Escalas da Guerra, o “Templo do Meio” faz uso do sistema de recompensas em parcelas como descrito no *Guia do Mestre*. O personagem deveria acumular dezessete parcelas lá pelo fim da aventura. Destas, ele deveriam ganhar a recompensa por completar a missão (quatro parcelas de 1.000 po), e então quaisquer tesouros que eles encontrem ao longo do caminho (as treze remanescentes). Você pode fornecer estes tesouros de qualquer maneira que desejar, mas a coluna lateral Parcelas de Tesouros apresenta as câmaras mais indicadas para conterem tesouro. Durante sua preparação, designe parcelas dentre aquelas correspondentes às câmaras descritas nos respectivos espaços. Use a lista de desejo dos jogadores para preencher as oito primeiras parcelas. (Considere em reservar pelo menos um ou dois itens mágicos de nível mais alto para as partes finais da aventura, depois que os PdJs tenham atingido o 10º nível.)

Baseado nas orientações do Guia do Mestre, as seguintes parcelas podem ser encaixadas nos espaços abaixo. Baseie-se nas listas de desejos preparadas pelos seus jogadores para cobrir as oito primeiras parcelas.

Parcela 1: Item mágico, nível 14

Parcela 2: Item mágico, nível 13

Parcela 3: Item mágico, nível 13

Parcela 4: Item mágico, nível 12

Parcela 5: Item mágico, nível 12

Parcela 6: Item mágico, nível 11

Parcela 7: Item mágico, nível 11

Parcela 8: Item mágico, nível 10

Parcela 9: Uma estatueta de ouro de um anã ferreira no trabalho da forja, avaliada em 1.500 po e uma safira avaliada em 1.000 po.

Parcela 10: Um pequeno rubi cuidadosamente esculpido em uma chama flamejante, avaliada em 1.500 po; 800 po; e 2 poções de cura.

Parcela 11: Uma pequena bolsa contendo 4 pedras de alexandrina polidas, avaliadas em 500 po cada (2.000 po no total); e 100 po.

Parcela 12: Um martelo de prata (utilizável como uma ferramenta ou arma) avaliado em 250 po; e 3 poções de cura.

Parcela 13: Uma pequena imagem emoldurada em ouro de um antigo sacerdote, avaliada em 400 po; e duas poções de cura.

INICIANDO A AVENTURA

Como dito na aventura anterior. Amyria requisita que os PdJs a acompanhe para Overlook assim que eles saírem do forte. Se eles escolherem não ir com ela, ela ira assim mesmo. Se eles viajarem com ela, ela os tratará bem uma vez que eles alcancem a entrada da cidade, e depois ela se mistura na multidão ao redor da entrada, PdJs podem escolher tentar segui-la neste ponto, e se assim fizerem eles irão encontrar-la indo em direção ao Templo de Ioun, no distrito dos Nove Sinos, onde ela ora.

GANCHOS ALTERNATIVOS

Se você esta narrando esta aventura por si mesmo ou como parte da sua própria campanha, ao invés de como parte de Escalas da Guerra, ou se você preferir um meio diferente de iniciar as coisas, um desses ganchos irão funcionar bem para você

A MENSAGEM

Uma noite, assim que o grupo acha um lugar para acampar, um dos PdJs repentinamente escuta uma voz em sua cabeça, um teste de Arcanismo CD 10 identifica isto como sendo o resultado de um Ritual de Mensagem.

“Meu nome e Lavinya, eu acredito que um perigo escondido esta crescendo no interior de Overlook. Por favor, venha para o antigo templo de Erathis assim que poder”

É uma mensagem secreta, sim, mas esse é o problema com a mensagem. Os PdJs irão se perguntar como uma mulher que eles nunca conheceram pode enviar uma mensagem, se eles a perguntarem depois, Lavinya conta a eles que ela estava entre a multidão que agradeceu a eles depois de sua vitoria heróica sobre as hordas de orcs em “Cercos a Fortaleza Bordrin” (ou em alguma outra aventura de sua própria campanha).

NENHUM LUGAR COMO O LAR

É inteiramente possível que os PdJs estejam pensando em Overlook como sua casa – ou ao menos uma base de operações – neste ponto da Série de Aventuras, se eles aparentarem desejar retornar para Overlook por eles mesmos, sem nenhum encorajamento externo,

permita-os a fazerem. Eles podem chegar à cidade sem nenhuma suspeita de que algo esteja errado, e permanecer deste modo ate que eles visitem o santuário de Erathis na Bigorna de Pedra, ou ate que eles recebam a mensagem de Lavinya em sua taverna ou hospedaria preferida.

SUMÁRIO DE LOCALIZAÇÕES DE OVERLOOK

As seguintes localizações de Overlook entram em jogo nesta aventura. Os números dados se referem à posição da localização no mapa de Overlook em “Cercos a Fortaleza Bordrin.”

Caer Overlook (Distrito do Grande Salão), 21: O assento do governo em Overlook, esta fortaleza abriga a câmara do conselho dos anciões – Chamado de Grande Salão, depois do qual o distrito foi nomeado – bem como os escritórios de vários representantes do distrito.

O Laço Divino (Distrito dos Nove Sinos), 24: O laço divino é um canto do distrito dos nove sinos, ocupado por sujeira, templos dilapidados todos agrupados juntos, como uns homens velhos se aquecendo contra o frio. Os templos de Avandra, Bahamut, Erathis, Kord, A Rainha de Rapina e Zehir continuam funcionando, embora com pequenas e improvisadas congregações. Os antigos templos de Ioun, Moradin e Pelor a muito estão fechados. O templo de Moradin foi substituído com a Bigorna de Pedra, enquanto os outros dois não tem mais serviços organizados na cidade.

O Ministério da Guerra (Distrito do Grande Salão), 22: Um complexo de diversas construções ao redor de um pátio, o Ministério da Guerra treina soldados de Overlook, e hospeda os alojamentos e escritórios da guarnição da cidade.

A Taverna Porco e Tina (Distrito da Pústula), 5: Uma taverna infame, bem conhecida por seu salão de cervejas, sua grande seleção de bebidas baratas, e muitos dos grandes criminosos, mercenários e aventureiros que freqüentam o lugar procurando por trabalho.

O Santuário de Erathis (Distrito do Centro Comercial), 13: Um pequeno santuário, um pouco mais do que um altar e uma estátua. Até o que os personagens sabem o santuário é cuidado por uma gentil mulher idosa chamada Haelyn.

A Bigorna de Pedra (Distrito do Martelo de Pedra), 15: Uma grande catedral para Moradin, a Bigorna de Pedra é uma combinação de templo e fortaleza. É a mais poderosa igreja na cidade, e é atualmente dirigida pelo Sumo Sacerdote Durkik Forgeheart, um velho anão de quem a fé e o senso social de responsabilidade lentamente foram fragmentados através do peso dos anos.

PARTE UM: RETORNO A OVERLOOK

Partes um e três dessa aventura acontecem na cidade de Overlook, primeiramente introduzida em “O Cerco a Fortaleza Bordrin”, o segundo fascículo de Escalas da Guerra (Dungeon # 157). “O Templo do Meio” assume que os PdJs estejam familiarizados – e de certa forma bem – com Overlook, e ela detalha somente as porções da cidade importantes para esta aventura. Você pode desejar ter aquela aventura à mão, para fácil referência.

Quando os PdJs se aproximarem da cidade, leia:

As muralhas altas de Overlook erguem-se lentamente, mas firmes sobre o horizonte à medida que vocês se aproximam de seu destino. De certa distância, a cidade parece segura e serena como nunca, mas quanto mais vocês se aproximam, vocês podem ver que tudo não está como quando vocês a deixaram. Uma grande quantidade de atividades acontece arredor dos portões, pessoas carregando pedra e madeira, tudo sobre os olhos vigilantes das sentinelas que esperam devidamente no topo da muralha. Um particular anão da barba loira em uma armadura de placas, um oficial, assim vocês presumem, está no topo do portão gritando ordens para todos em vista.

Ainda que toda a atividade não aparente especialmente apressada ou frenética – deveras, vocês vêem pessoas parando para conversar ou zombar umas com as outras enquanto eles trabalham (e quando o oficial não está olhando) – se parece como se Overlook esteja mobilizada para guerra.

Os PdJs são saudados assim que se aproximam, enquanto as sentinelas sobre as muralhas e pelos portões oferecem cumprimentos amigáveis, mas cuidadosos. Várias bestas são apontadas para o grupo até que eles se identifiquem, mas uma vez que o fazem, sua recepção se torna bastante acalorada. Vários soldados e trabalhadores param para aplaudi-los, e as

sentinelas rapidamente abaixam suas armas e permanecem em seus postos. Palavras sobre o heroísmo dos PdJs em nome da cidade até agora se espalharam, e o retorno deles é visto com um bom presságio.

Se os PdJs perguntarem, qualquer um dos soldados ou trabalhadores, ou o oficial que se apresenta como Capitão Aerun – lhes fala que sim, a cidade esta fazendo preparações para guerra. Não que estejam se antecipando para algum problema específico, e de fato, o Conselho dos Anciões e os vários sacerdócios têm razão para acreditar que, com a derrota da invasão orc e o fechamento do portal para o Pendor das Sombras, sua cidade é boa e segura por um longo tempo que virá. Ainda, problemas recentes têm provocado uma forte mentalidade “melhor salvo que assassinado” entre a população e os líderes da cidade, e então o Conselho dos Anciões tem ordenado que as defesas de Overlook fossem reparadas e aumentadas.

Os PdJs deveriam questionar a algum dos habitantes sobre algum dos problemas *atuais*, mas eles recebem apenas respostas ligeiras ou confusas. “Nenhum problema pelo o que eu saiba” é a resposta comum. “Por quê? tem algo acontecendo que nós deveríamos nos preocupar?”

Pelo menos durante as primeiras poucas horas em Overlook, os PdJs não encontram sinais dos problemas que os trouxeram aqui – ou no mínimo, eles *provavelmente* não.

De qualquer modo nesta parte da aventura, nenhum encontro urbano randômico acontece. Neste ponto os PdJs são famosos o suficiente – e, mais importante, treinados o suficiente e de nível alto o bastante – que raramente um ladrão de rua comum ou vagabundo lhes causariam problemas consideráveis.

MUDANÇAS SUTIS

Se os PdJs vieram em resposta à mensagem de Lavinya, eles podem prosseguir imediatamente ao templo de Erathis no Laço Divino. Neste caso, continue com “A Sombra da Civilização” abaixo. Semelhantemente,

dependendo de quais ligações pessoais eles fizeram nas visitas passadas a Overlook, eles podem também decidir visitar ambos A Bigorna de Pedra ou Haelyn no santuário de Erathis. Nesses casos, prossiga para visitar A Bigorna de Pedra ou Haelyn no santuário de Erathis. Nesses casos, prossigam para C3 ou C4, respectivamente.

Mas na maioria dos casos, os PdJs provavelmente encontrariam algum lugar para relaxar, um estabelecimento onde eles possam comer algo que não sejam rações de viagem, e uma cama que seja mais macia e menos infestada de insetos, do que as terras abertas.

É possível que os PdJs possam procurar seus velhos aliados (ou inimigos), ao longo que sintam que não tem mais nada para fazer. No momento, não é provável que seja executado muito de alguma coisa. O Conselho está atualmente muito ocupado lidando com os preparativos para guerra e varias catástrofes administrativas (algumas foram maquinadas pelo capitão Aerun ou outros infiltrados para mantê-los ocupados), e não tem nada para os PdJs fazerem exceto ajudar reforçando os portões. Bram Ferrocaído atualmente esta fora da cidade. No entanto você é livre para que os PdJs falem com qualquer um dos PdMs que eles tenham um relacionamento passado, nenhum deles representa muito.

MANTENHA A LINHA DO TEMPO

A partir do momento que os PdJs chegam a Overlook, mantenha a linha de quanto tempo eles gastam. Se eles completam sua exploração ao Templo Raiz da Montanha em cinco dias a partir deste ponto, ou não, influencia suas chances finais de sucesso quando a cidade cai sob o cerco. Veja “Pontos de Vitória”, página 24, na Parte Três: O Cerco de Overlook.

A PRIMEIRA NOITE EM CASA

Lavinya esteve fazendo um esforço tremendo em contatar os PdJs, e tem poucos lugares na cidade que ela ainda não visitou. Independente de qual estabelecimento os PdJs se acomodem, um dos servos ou proprietários chega algum tempo depois que eles pedirem uma refeição leve ou pagarem por um quarto.

Leia o seguinte em voz alta:

“Imploro seu perdão, meus Senhores e Senhoritas, mais vocês parecem familiares a mim. Vocês são as pessoas que nos salvaram dos orcs, e destas desprezíveis criaturas das sombras, não são?”

Assumindo que os PdJs afirmam suas identidades, o servo continua:

“Bem, me desculpe perturbar vocês todos, mas há alguém procurando por vocês. Uma mulher chamada Lavinya? Ela é uma sacerdotisa no templo de Erathis, nos arredores do Laço Divino. Ela esteve deixando mensagens por toda a cidade – diz estar precisando desesperadamente falar com vocês. Ela implora que vocês a visitem no templo, o mais rápido possível.”

É vagamente possível que os PdJs possam recusar em ir (neste caso, alguém questionará se eles são mesmo os heróis que eles afirmaram ser), neste caso você pode fazer que Lavinya os encontre em algum ponto nos próximos um ou dois dias. A aventura, como escrita, assume que os PdJs concordem em encontrar-se com ela imediatamente ou no dia seguinte.

A SOMBRA DA CIVILIZAÇÃO

Quando os PdJs passarem através do Laço Divino, leia o seguinte:

Vocês não podem deixar de notar, enquanto vocês passam, que o antigo templo de Moradin aparenta estar sobre construção assim como as muralhas da cidade. Grandes estruturas e andaimes permanecem ao longo do monumento, e vocês podem ver madeiras empilhadas ao longo das paredes internas através das janelas abertas. Isto mostra como nenhum sacerdócio em Overlook está numa situação tão ruim nestes dias como o de Erathis.

Mesmo comparado aos outros templos do Laço, o templo de Erathis já teve melhores dias. No que os PdJs se aproximam, leia:

E quase impossível dizer qual cor as pedras deste templo poderiam ter tido, agora elas são uma repugnante mistura de manchas embaçadas cinzentas, marcas de mãos marrons, e excremento branco de pássaros. O mau cheiro do distrito dos Nove Sinos parece se acumular aqui, como se procurasse admissão e absolvição, e vocês já viram zumbis que pareciam (e cheiravam) melhor do que as infelizes e paupérrimas almas rastejando ao redor das ruas com os olhares vazios.

Três degraus largos que aparentam não terem sido varridos por dias, sobem para uma pesada porta de madeira que ostenta uma camada de polimento relativamente fresca – essa que não pode esconder a podridão debaixo.

Independente da hora do dia ou da noite, quando os PdJs entrarem eles verão uma vasta e vazia catedral, seus bancos de igreja velhos e velas queimadas por completo. No final, ao longe, está um altar para Erathis, que é muito mais bem cuidado do que qualquer coisa ao redor dele. Uma meia-elfa de cabelos negros e com um manto dourado, aparenta ter envelhecido antes do tempo, ajoelhada perante o altar, levanta-se e vira com o som da porta.

“Obrigada”, ela diz quando reconhece os PdJs, “Eu sabia que Erathis iria guiá-los a mim”

Por alguns momentos ela serve os PdJs, oferecendo o conforto que ela pode, apontando em direção aos bancos da frente da catedral (os mais limpos), oferecendo algumas taças de um vinho barato ou algo parecido.

Somente quando estiverem sentados – ou quando perderem a paciência e pressionarem-na pelo o porquê foram chamados – ela se mostra pensativa e começa.

“Meu nome é Lavinya” ela lhes fala “Eu sou a única sacerdotisa aqui; todos os outros partiram anos atrás, quando os Nove Sinos foi todo deteriorado, e os templos com ele. Eu o mantenho aberto e funcionando da melhor maneira que eu posso, mas...”

Ela balança a cabeça, como lembrando a si mesma para permanecer no tema. “Vocês conhecem Haelyn? Ela pergunta.

Se os PdJs negarem, ela fala o seguinte:

Haelyn é uma mulher de idade avançada maravilhosa. Ela é a zeladora do santuário de Erathis, no Centro Comercial.

Se os PdJs conhecerem Haelyn, pule este pedaço de diálogo particular e continue com o seguinte conjunto de texto. Eles descontraíram um pouco para permitir mais interação, mas se ninguém estiver interessado, continue com o próximo conjunto de textos.

“Estou segura que saiba” ela continua “que a maioria da adoração a Erathis em Overlook acontece lá, ao invés daqui. Eu tenho que admitir, eu nem sempre fui amiga de Haelyn. Eu era... amarga, muito amarga, ao que aconteceu com meu templo. Mas depois de um tempo, nós nos conhecemos uma a outra, e nos tornamos grandes amigas.

“É por isso que eu preciso de vocês!” Lavinya olha para cima seus olhos estão subitamente encolhidos. “Algo está errado! Alguma coisa aconteceu com Haelyn, eu sei disso e talvez não só com ela!”

Neste momento, Lavinya toma um gole de sua bebida, e diz:

Há poucas semanas atrás, Haelyn simplesmente desapareceu. Eu fui até o santuário para falar com ela e ela tinha desaparecido. Tem um homem chamado Grovald fazendo a manutenção do santuário agora. Eu não o conheço, nunca ouvi falar dele antes, e ninguém com quem eu falo conhece ele também. Ele me contou que Haelyn saiu em um retiro espiritual e estaria de volta em alguns meses.

“Mas eu sei mais! Haelyn não precisa de nenhum ‘retiro espiritual’. Sua fé era forte, e ela estava focada naquele santuário! E mesmo que ela tivesse, ela nunca teria ido – não sem contar a mim”.

Agora Lavinya balança a cabeça e calcula a reação dos PdJs, depois ela continua:

Eu tenho que confessar, eu voltei lá à noite e bisbilhotei em volta um pouco, não apenas no santuário, também olhando através das janelas da casa do zelador. Eu ofereci penitência a Erathis por minha intrusão, mas eu tinha que saber o que tinha acontecido! Eu não... não encontrei nenhum traço de Haelyn, mais eu captei uma visão rápida de uma carta através das rachaduras das venezianas. Eu não consegui ler muito dela, e não me atreveria ficar muito tempo, mas estou certa de que estava endereçada para “G”, que deve ser Grovald, certo? – e ela começava com ‘Eu fui comandado para perguntar se você teve algum outro problema com os seguidores de...’ Isto foi tudo que eu vi, mas isso soa sinistro o suficiente!

*“E aquilo”, ela fala melancolicamente, “é onde as coisas ficam piores. Eu fui até as autoridades, mas eles disseram que lá não tinha nada a se procurar, que Haelyn – ou qualquer cidadão – pode viajar como bem entenderem. Eu contei para alguns dos outros sacerdotes – **Aelys de Bahamut, Durkik de Moradin na Bigorna de Pedra,***

***Kyrrist de Avandra, até Matrona Volorvyn da Rainha de Rapina.** Alguns deles a muito são meus amigos, e até aqueles que não eram mais que colegas respeitáveis. E todos eles me expulsaram! Eles estavam distantes, desatenciosos, até frios, como se minhas preocupações fossem sem sentido! Volorvyn mal aparentou me reconhecer, e mesmo que nós nunca fossemos próximas, nós conhecíamos uma a outra por anos”*

Lavinya olha para cada um dos PdJs, um a um, enquanto continua:

“E foi quando eu pensei em vocês, os novos heróis de Overlook. Estou aterrorizada que alguma coisa aconteceu a minha amiga e que algo está errado com os demais sacerdotes. Eu gostaria, todos nós gostaríamos, de banhá-los com presentes e agradecimentos – sem amontoar mais problemas em seus ombros – mas eu tenho pouca influencia nessa cidade, e eu não tenho ninguém mais com que eu possa contar”

Lavinya sorri agradecida quando os PdJs concordam (Novamente, a aventura, como escrita, assume que eles o façam.)

Ela não pode oferecer muito em matéria de informações adicionais, embora ela tente aconselhar os PdJs se eles lhe pedirem seus conselhos.

“Vocês podem falar com alguns dos sacerdotes, eu suponho” ela murmura duvidosa. “Não estou certa de que eles irão concordar em falar com vocês a qualquer momento, entretanto. Todo mundo está tão ocupado com a mobilização. E essas são pessoas importantes; vocês não podem apenas dar uma de heróis em direção a construção e confrontá-los” ela acrescenta com um sorriso. “Ainda que vocês possam aprender algo com eles.”

“Vocês podem examinar o santuario de Erathis. Vocês podem encontrar algo em que eu tenha falhado. Ou vocês podem procurar na casa de Haelyn, que está no mesmo lote do santuario. Eu procurei por ela lá, mais quando ela não respondeu, isso parecia errado para mim apenas entrar. Mas agora....” Ela dá de ombros.

Lavinya pode, certamente, dar aos PJs direções para qualquer uma destas localizações, ou qualquer outra localização pública que eles possam perguntar a ela.

Se os PdJs a perguntarem (ou a qualquer outro arredor da cidade) sobre o trabalho que está acontecendo no antigo tempo de Moradin, ela responde da seguinte forma:

“Ah, aquilo. Alto Ancestral Durkik recentemente designou muitos dos seus sacerdotes para restaurar o antigo templo. Alguma coisa sobre querer expandi-lo. Eu acho, que algumas outras raças que podem não estar confortáveis no distrito do Martelo de Pedra. Podem retornar a Moradin.”

Finalmente, se os seus jogadores são acostumados a usar a espada e a magia para lidar com cada obstáculo e não são acostumados a sutileza e contenção, você pode usar Lavinya – que é, depois de tudo, uma sacerdotisa da deusa da civilização – para lembrá-los de se comportarem.

Os PdJs não tem nenhuma autoridade legal aqui, além de tudo. Eles podem lutar para defender eles mesmos, e contra qualquer elementos criminosos que eles possam descobrir, mas eles não podem apenas empunhar aço contra um sumo sacerdote ou um esquadrão da guarda da cidade e esperar que as coisas vão seguir seu caminho. Algum elemento de discrição é vital.

FORA DE ORDEM

Não se preocupe se os PdJs fizerem as coisas de um modo diferente do mostrado aqui, tudo continua funcionando. Por exemplo, se eles forem ao Santuário de Erathis e começarem a investigar o desaparecimento de Haelyn por si próprios, você ainda pode fazer com que eles recebam a mensagem de Lavinya na mesma tarde anterior. Tudo que precisa acontecer, pode acontecer independentemente de quando os PdJs chegarem ao ponto.

INVESTIGANDO OVERLOOK

Os PdJs têm uma variedade de abordagens que eles podem usar aqui, e um número de locais de interesse.

Entretanto não sinta que você tem que forçar os PdJs a afixarem-se apenas nas localizações apresentadas abaixo. Se eles forem por outro meio de investigação, você pode “ligar isto” e deixar que eles persigam este curso, talvez permitindo-os encontrar suas respostas de algum outro meio. Você pode tentar gentilmente guiá-los de volta ao trajeto; talvez outros PdMs também expressem suspeitas sobre Grovald, ou comentam que os sacerdotes estejam agindo peculiarmente. Ou você pode executar um encontro de emboscada (veja C7, abaixo), fornecendo aos PdJs outra oportunidade de questionar seus atacantes, e através desta indicando-os de volta rumo ao Capitão Aerun.

UMA COLETA DE PISTAS

Para Mestres que não estão acostumados a narrar este tipo de investigação, esta barra lateral apresenta vários pedaços de informações que os PdJs podem adquirir em cada um dos seguintes encontros, apenas para lhe ajudar a manter a ordem.

C1: Na Bigorna de Pedra, os PdJs descobrem que o Alto Ancestral Durkik inflexivelmente não os quer bisbilhotando ao redor.

C2: Os PdJs descobrem que o Clã Ferrocaído é um dos investidores na reconstrução do antigo templo de Moradin no Laço Divino – mas isto é irrelevante para a investigação em andamento. Mais relevante é a admissão do Ancestral Karros que o Alto Ancestral Durkik não está agindo nos últimos tempos.

C3: Nos outros templos, os PdJs podem experimentar por eles mesmos o fato que muitos dos sacerdotes da cidade estão agindo peculiarmente.

C4 e C5: Durante o dia, os PdJs descobrem apenas que o povo especialmente não confia no novo zelador, Grovald, e possivelmente que Haelyn não partiu em

C1: A BIGORNA DE PEDRA

Sob circunstâncias normais, um grupo com uma diversificação racial teria alguns problemas em perambular através do distrito do Martelo de Pedra, de grande maioria anã (e elitista). O atual status como heróis da cidade, de toda maneira concede aos PdJs um pouco de liberdade.

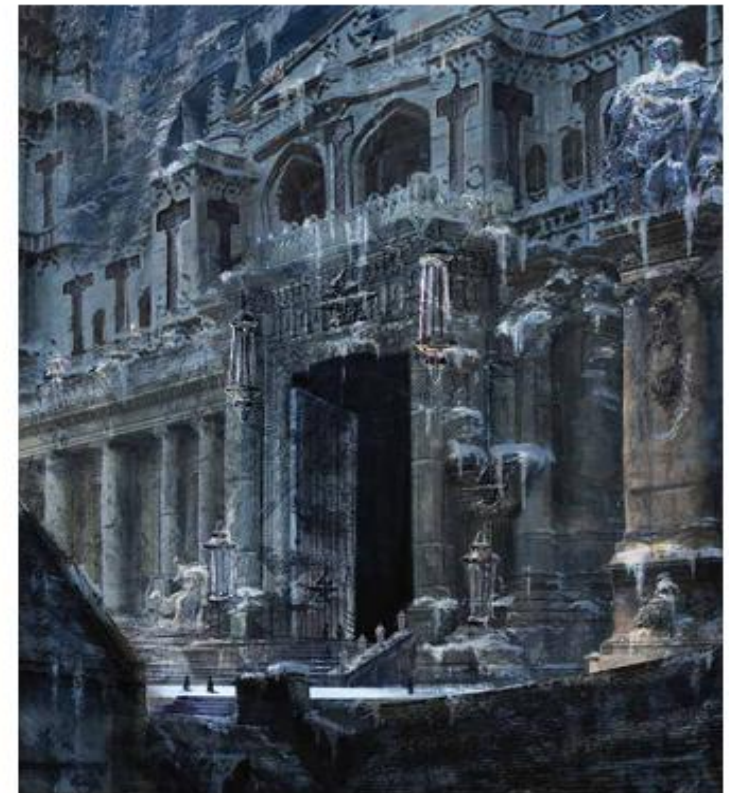
Quando eles se aproximarem da Bigorna de Pedra, leia o seguinte:

Quando comparado com muito do resto de Overlook, o distrito da Bigorna de Pedra quase poderia ser uma cidade diferente. Ruas amplas, limpas fluem como rios de pedra entre edifícios enormes, extensos, esculpidos com uma precisão quase mágica. O ar aqui é limpo, e as vozes

que vocês escutam são elevadas em risos ou negociações, sem o timbre de desespero tão comum em alguns dos quarteirões mais pobres.

E então vocês estão lá. Levanta-se perante vocês como uma fortaleza, construída de blocos de pedra maiores do que muitas casas de Overlook. De sua altitude, olhando para baixo sobre até mesmo seus edifícios vizinhos mais altos, janelas em forma de martelos brilham na cor de chumbo. As portas à passagem de entrada permanecem abertas, convidando a todos os que adoram, e isto é uma coisa boa – para essas portas de 12 metros de altura vocês são como uma polegada, e todos juntos teriam dificuldades para abri-la.

Esta é a Bigorna de Pedra, templo de Moradin e o coração espiritual de Overlook.



uma “jornada espiritual”. Se eles retornarem à noite, eles podem localizar o corpo de Haelyn e descobrir da conexão de Grovald com Durkik, ambos através de uma investigação ou de uma nota parcialmente queimada.

C6: Se os PdJs forem às autoridades, eles poderão descobrir que o Capitão Aerun aparenta mais interessado em mantê-los fora de qualquer investigação subsequente do que investigando.

C7: Se os PdJs questionarem os seus atacantes, eles sabem que uma pessoa corrupta da guarda os contratou e pode ser encontrado de noite no Porco e Tina.

C8: No Porco e Tina, os PdJs descobrem (ou confirmam) que o guarda corrupto é Aerun.

Conclusão: Os PdJs devem suspeitar de Durkik, Aerun ou ambos. Eles podem seguir ambos até o armazém (C9), dirigindo-se a conclusão desta parte da aventura.

Se os PdJs espreitarem dentro do santuário – que não é menos extenso, magnífico e ostentoso do que a construção externa – eles vêem aproximadamente cem adoradores (se eles chegaram durante o dia) ou uma dúzia de adoradores (se eles chegaram à noite) empenhados em uma oração, cabeças arqueadas e cantando baixo, vozes harmoniosas. Como habitual, a maioria esmagadora dos fiéis aqui são anões. Os serviços são levados por uma jovem anã que lê de um grande tomo com bordas em aço, quando aberto é quase tão grande quanto ela. Aqui não tem nenhum sinal de nada fora do normal ou mesmo do Alto Ancestral Durkik.

Se os PdJs examinarem os corredores ao redor do santuário principal, contudo, as coisas não aparentam tão normais. Um grande número de tarefas parecem ter sido deixadas inacabadas; andares não estão varridos, candelabros não estão polidos, tochas e braseiros não foram limpos para serem acesos novamente. (Se os PdJs perguntarem a algum dos fiéis sobre isso, eles mais uma vez dirão que a maioria dos sacerdotes de Durkik está atualmente trabalhando duro restaurando o antigo templo de Moradin no Laço Divino)

Se eles continuarem explorando mais, indo muito mais fundo no templo do que qualquer adorador tenha ido, eles não terão que explorar muito tempo. Dentro de alguns instantes, o Alto Ancestral Durkik aparece, acompanhado de um contingente de guardas da cidade. Ele exige, em termos claros, que os PdJs partam imediatamente. Os guardas são pesarosos – eles reconhecem os PdJs como heróis – mas inflexíveis. O sacerdote tem a autoridade legal e religiosa para ordenar que o grupo saia, e os guardas estão aqui apenas para assegurar isso.

Ainda, apesar de eles não descobrirem nenhum detalhe de concreto, os PdJs podem agora ter certeza que algo estranho está em andamento na Bigorna de Pedra.

Se os PdJs retornarem à noite, com intenção de espionar ou em seguir o Alto Ancestral Durkik, proceda para o desafio de perícias Coração da Conspiração, abaixo.

INVESTIGAÇÃO

Vários dos encontros seguintes permitem aos PdJs a oportunidade de interrogar seus inimigos, se eles os mantiverem vivos. Quando lidando com algum humano rufião ou um doppelganger assassino, este é um desafio de perícias de nível 8; quando lidando com Grovald ou o falso Durkik, este é nível 9. Em ambos os casos, o desafio tem complexidade 2, com Blefar, Diplomacia, Intimidação e Intuição como perícias primárias. PdJs podem usar Religião, com um teste fácil, contra Grovald ou o falso Durkik (revelando que eles não são verdadeiros seguidores de Erathis ou Moradin), ou Manha, com um teste fácil, contra os outros (para descobrir algumas das suas afiliações criminosas). Estes não qualificam como sucesso, mas concedem aos PdJs +2 de bônus para outros testes no desafio até a próxima falha. Semelhantemente, uma promessa de liberdade compra um bônus de +2 em qualquer um dos testes, e um suborno de pelo menos 100 po concede um sucesso automático com os rufiões e doppelgangers, mas não com Grovald ou o falso Durkik.

Se os PdJs obtiverem sucesso, o sujeito responde todas as suas perguntas. Se falharem, mas com um ou mais sucessos, o sujeito responde um número de perguntas igual ao total de sucessos, mas pelo menos uma das respostas é uma mentira.

Se os PdJs desejarem, eles podem questionar inimigos que eles mataram, usando o ritual Falar com os Mortos. Neste caso, use o desafio de perícias “A Testemunha Falecida” (Guia do Mestre, página 78, como ambos um desafio de nível 8 ou 9 apropriadamente).

Veja as entradas individuais para sugestões em quais informações os PdMs podem oferecer.

C2: O TEMPLO DE MORADIM NO LAÇO DIVINO

Os PdJs podem decidir procurar mais profundamente através do antigo templo de Moradin para ver se algumas das respostas estão situadas lá. Ainda que os PdJs possam ser desencaminhados por uma ou duas distrações, eles podem também fazer amizade com as forças armadas dos sacerdotes de Moradin que reforçam suas suspeitas sobre o Alto Ancestral Durkik.

Quando os PdJs chegarem ao templo, leia:

A quantidade de trabalho acontecendo aqui faz com que o lugar pareça menos com uma casa de adoração e mais com um formigueiro em uma escala maior. Trabalhadores de todas as raças apressam-se através das portas e janelas, escalando andaimes de madeira e pedra. Os sons de grunhidos, maldições, ordens gritadas, e o baque monótono de martelos em pregos tornam impossível ouvir os seus próprios pensamentos.

Quando os PdJs entrarem na estrutura, continue:

O trabalho dentro continua bem como lá fora. Trabalhadores com tábuas em seus ombros, carrinhos de mão, ou martelos pesados movem-se de um lado para o outro, adiante de vocês. O andar esta coberto com pó, de madeira e pedra, e montes de entulho estão em cada canto. Nem todo mundo aqui é um simples operário, porém. Encostada na parede a esquerda, estreitando seus olhos à medida que observa vocês, é uma jovem, uma mulher muito musculosa vestida em uma armadura de placas. Uma mão descansa no cabo de uma espada longa junto a sua cintura.

Assumindo que os PdJs tenham jogado através das partes mais importantes de Escalas da Guerra, eles reconhecem a guerreira imediatamente. Esta é **Megan Swiftblade**, líder de um grupo de aventureiros chamados Cavaleiros da Liberdade. Embora suas interações quando se conheceram da primeira vez foram amigáveis o suficiente, Megan e seu grupo se ressentem com os PdJs

por se tornarem os grandes heróis de Overlook ao invés deles, e mesmo que esse ressentimento não se equipare a um ódio verdadeiro ou hostilidade – os Cavaleiros da Liberdade não são maus – eles não estão inclinados a prestar nenhum auxílio aos PdJs.

Então novamente, não é com Megan que os PdJs têm que se preocupar mais. Assim que os PdJs tentem se mover mais longe na sala, ou falar para atrair a atenção de alguém, leia:

Abruptamente, um dos trabalhadores anões se vira e pára na frente de vocês, chegando a poucos centímetros de pisar no pé do [insira o nome de algum PdJ]. Ele desliza seus polegares através de seu cinto – um gesto em que põe uma das mãos desconfortavelmente próximo do cabo de seu martelo – e seus olhos furiosos os encaram por cima de uma barba suja. “Vocês bastardos não são bem vindos aqui” ele anuncia rispidamente. “Vocês podem ter enganado o resto da cidade, mas não a nós.”

Este ano particularmente desagradável é **Murrik Ferrocaído**, um membro do clã Ferrocaído com o qual os PdJs entraram em conflito antes em “As Minas Perdidas de Karak.” Ele não está tímido em se apresentar, assim os PdJs não deveriam se preocupar muito com o porquê de ele estar os incomodando. E muitos dos outros trabalhadores no local também são do clã, lentamente se juntando ao redor de Murrik enquanto ele continua com os insultos aos PdJs. Megan e os outros Cavaleiros da Liberdade começam a insultar também. Se os PdJs lhe perguntarem o porquê ela está lá, ela os diz, “Os Sacerdotes de Moradin nos contrataram para se certificar que o antigo templo esteja livre de quaisquer pessoas perigosas ou criaturas durante a renovação. Vocês estão começando a parecer perigosos para mim.”

Você pode deixar isso continuar por alguns minutos, permitindo que os PdJs e Murrik troquem ameaças e insultos.

Quando parece pronto para descambar para a violência, os PdJs concordam em voltar, ou se eles continuam insistindo em ver alguém responsável, leia o seguinte:

Um anão de barba ruiva, vestido em roupas de trabalhador e um avental, mas com o martelo de Moradin balançando em seu pescoço, abre seu caminho através da multidão. “Muito bem, todos vocês voltem ao trabalho! ele grita. Virando para vocês, ele baixa a cabeça com fria cortesia. “Eu sou o Ancestral Karros de Moradin” ele diz. “Por que eu não os acompanho até a saída?”

Ancestral Karros fala pouco enquanto anda com os PdJs de volta através da porta principal e descem os degraus, mas o grupo pode levá-lo a se abrir. É um desafio de perícias de nível 7 que tem complexidade 1 e usa Biefe, Diplomacia e Religião (para estabilizar um assunto em comum) como perícias primárias. Se os PdJs conseguirem Karros se torna um pouco mais comunicativo e – assumindo que os PdJs façam as perguntas certas ou estiquem a conversa na direção certa – eventualmente conseguem as seguintes informações.

- ❖ Sumo Sacerdote Durkik designou quase todo o pessoal da Bigorna de Pedra para trabalhar na reconstrução do templo antigo. Ele raramente tem mantido sacerdotes suficientes para realizar serviços regulares. Karros não fala mal de Durkik, mas ele indica um fato que ele não aprova. A idéia da renovação veio do nada, e nem Karros nem os outros sacerdotes podem entender o porquê dela estar sendo feita.
- ❖ Durkik pediu para investidores de Overlook, anões para ajudar na reconstrução. O clã Ferrocaído está entre estes que contribuíram com dinheiro e trabalhadores. Muitos dos trabalhadores têm falado mal sobre os PdJs a qualquer hora que seu status de “heróis” entra na conversa.

- ❖ Embora Karros aparente pouco disposto em admitir, ele confessa que Durkik não tem sido ele mesmo por semanas. Ele está preocupado com o velho sacerdote.

C3: OUTROS TEMPLOS NO LAÇO DIVINO

Se os PdJs tentarem falar com algum outro sacerdote no Laço Divino, os sacerdotes educadamente escutam suas preocupações, prometem procurá-los, agradecem aos PdJs pelo tempo, e pedem para que eles saiam. Permita aos PdJs tentarem um teste de Intuição CD 20; se eles conseguirem, eles percebem que os sacerdotes agem distraídos ou despreocupados com algo urgente. Se os PdJs retornarem a noite, com o intento de espionar ou seguir algum dos sacerdotes, proceda com o desafio de perícias Coração da Conspiração, abaixo.

C4: O SANTUÁRIO DE ERATHIS

Quando os PdJs se aproximarem do santuário, leia:

Quando comparado com os templos de Overlook, este santuário de fato é pobre – e ainda oferece uma sensação de intimidade que os grandes edifícios não dão. Vários postes de madeira presos na terra suportam as paredes e o teto de estruturas pesadas, mal o suficiente para manter a chuva longe do altar. O altar é cheio de lixo, com restos de velas e pedaços de pergaminhos, que são as sobras de preces e oferendas.

Alem do santuário improvisado, uma estátua de Erathis permanece no meio de uma fonte de água estagnada, fitando através do horizonte. Muitos dos tijolos da fonte estão quebrados ou faltando e uma olhada mais próxima sugere que a “estátua” era de fato uma fonte em algum ponto, mas o mecanismo falhou – provavelmente muitos anos atrás.

Varias casas frágeis permanecem na borda da propriedade, aparentemente mantidas por um pouco mais que fé e uma camada extra de tinta.

Se os PdJs vierem durante o dia, continue com o seguinte:

Muitos cidadãos movem para dentro e para fora do santuário adornado por cortinas, deixando orações escritas no altar e ocasionalmente olhando desconfiadamente para o companheiro que passa atrás dele. Ele é um humano alto, calvo com feições afiadas como uma águia, todo vestido de um preto sombrio. Ele murmura para si enquanto passa.

Teste de Intuição

CD 16: *É muito claro pela sua linguagem corporal que o homem não quer estar ali. Embora a qualquer momento em que um dos cidadãos profere uma prece a Erathis, ele responde com um rápido "Assim seja"*

Se os PdJs falarem com ele, ele se apresenta como Grovald. Ele responde algumas perguntas sobre Haelyn com a mesma história de "retiro espiritual" que ele deu a Lavinya (E não, ele não sabe onde ela foi, ou quando ela irá voltar). Se os PdJs o pressionarem ou tentar falar sobre qualquer outro problema, ele insiste que está ocupado orando junto com seus fiéis e retorna a marchar. Nesse ponto, ele começa a murmurar mais alto, oferecendo orações a Erathis. Um teste de Intuição CD 18 sugere que ele esteja mentindo sobre Haelyn. Novamente, a reputação dos PdJs como salvadores de Overlook vem a resgate.

Depois da rápida conversa com Grovald (e antes que os PdJs possam acabar fazendo algo idiota na frente das testemunhas), leia o seguinte:

Uma das fiéis, uma senhora vestida com um xale e um vestido bem gastos, mais bem remendados, espera perto do altar e volta os olhos para vocês. "Eu conheço vocês!" ela fala alto. Obrigado por tudo que vocês têm feito!"

Conforme ela se aproxima de vocês, porém, ela olha uma vez para Grovald com olhos estreitos. Em um tom muito mais suave de voz, ela fala, "Eu não posso ajudá-

los mais eu ouvi, e muitos de nós tem feito as mesmas perguntas a ele. Nós não confiamos nele, e nós estamos preocupados com Haelyn. Quase ninguém vem mais aqui à noite, então se vocês quiserem a chance de falar com ele a sós, quando ele não estiver 'ocupado', esta vai ser uma boa hora para voltar. Pode ser que vocês descubram o que está acontecendo"

INTERROGANDO GROVALD OU SEUS SOLDADOS

Assumindo que os PdJs façam as perguntas certas, ou levem a conversa no caminho adequado, eles descubrem as seguintes informações.

Dos Rufiões ou Doppelgangers: estes são simples capatazes e membros da organização criminosa Perdidos. Alguém veio aos Perdidos para contratar *muitos* guarda-costas. Este grupo particular de assassinos foi contratado por Grovald. Eles não sabem pra quem trabalham, mas eles o viram encontrando com um anão em outra ocasião. Eles não sabem quem é o outro que estava contratando, ou se eles estão juntos na mesma conspiração, mas eles sabem que eles estão longe de serem os únicos rufiões a serem contratados recentemente.

De Grovald: Grovald mesquinamente assume que matou Haelyn e a enterrou atrás da fonte. Ele afirma que foi ordenado a fazer isto por indivíduos que não a queriam colocando o nariz onde não é chamada. Se pressionado, ele confessa que ultimamente está trabalhando para alguém chamado General Zithiruun. Grovald não sabe de onde ele é general, e não sabe de que raça, pois o general usa um manto com capuz, ele usa uma armadura estranha de arreios de ferro e couro. Até o momento, contudo, Grovald recebe suas ordens de Durkik, sumo sacerdote daquele *"Deus idiota da cabeça de pedra."* Ele sabe que Durkik gasta a maioria do seu tempo no templo, mais o sumo-sacerdote frequentemente desaparece à noite; para onde, Grovald não sabe.

Os PdJs podem dar uma olhada casual em volta da área durante o dia, e Grovald não irá impedi-los. Mais qualquer tentativa de olhar dentro da cabana C4A, ou qualquer procura *meticulosa* (como escalar dentro da fonte) trás ameaças de que ele possa chamar a guarda e fazer com que os PdJs sejam presos por invasão (Enquanto eles se mantenham pelo menos *um pouco*

Se pressionado nesta questão, Grovald confessa que o sacerdote é "o mestre das trevas" (Um teste de Religião CD10 revela isto como sendo um título ocasionalmente usado para Zehir.) Grovald afirma que seu envolvimento aqui é puramente mercenário – e esta é a verdade por que ele foi pago por sua assistência – mais os PdJs que não acreditarem nele podem se enrolar um pouco, procurando por falsas pistas, procurando por uma conexão com Zehir.

FALANDO COM HAELYN

Se os PdJs usarem o ritual Falando com os Mortos na Haelyn, não será preciso um desafio de pericias; ela estará feliz em ajudá-los. Aliás, tudo que ela pode dizer a eles é que Grovald a assassinou enquanto ela orava por orientação no santuário. Ela tinha recentemente percebido uma mudança nas personalidades dos vários sacerdotes da cidade, mas riu deles quando os mesmos a confrontaram. (ela admite, agora, que isso foi insensatez, deixar para lá o que ela suspeitava, mais foi só uma espécie de confiança.) Ela estava orando para que Erathis pudesse lhe enviar um sinal do que fazer em seguida quando Grovald entrou e a matou com sua magia. Ela pede para os PdJs que, por favor, agradeçam a Lavinya pela sua preocupação.

sutis, ele não notará se pegarem a bolsa de Haelyn nos arredores da cabana em C5, ao menos não durante o dia.)

Se e quando os PdJs retornarem aqui pela noite, proceda para o encontro tático.

Encontro Tático: C4/C5 O Santuário de Erathis e Casa de Haelyn (página 38).

C5: CASA DE HAELYN

Quando os PdJs se aproximarem, leia:

Esta pequena cabana na área do santuário aparenta ser confortável, mas velha e frágil. Faltam tijolos na chaminé, e a tinta está descascando das paredes.

A porta está fechada, precisando de um teste de Ladinagem CD 18 para abri-la. Uma vez que os PdJs entrem, leia:

A poeira de dias, se não semanas, encontra-se por toda a residência. Uma lareira cheia de cinzas fica em um dos cantos, com uma antiga mesa e duas igualmente antigas, mas aparentemente confortáveis cadeiras atrás dela. A dispensa está ao lado de uma porta que provavelmente leva a um quarto.

Um fedor lânguido, nojento e fora de lugar com a aparência pacífica da cabana, faz cócegas em suas narinas.

Os PdJs não encontram nenhum rastro quem alguém esteve aqui por algum tempo. No quarto, roupas são nitidamente acumuladas em um cesto no pé da cama, empilhadas quase tão alto quanto à tampa permitirá. O cheiro esta vindo da dispensa, que contém muitos vegetais podres, frutas e pedaços de carne, todos infestados de formigas e moscas. Os jogadores podem provavelmente descobrir o que isto significa, mais se não, permita eles fazerem um teste de inteligência CD 5 para perceber que as comidas perecíveis na dispensa e um cesto cheio de roupas quase cheio não são sinais de alguém que está se preparando para uma longa jornada.

C6: O MINISTÉRIO DA GUERRA

Em algum ponto de suas investigações, os PdJs podem decidir tentar ir até as autoridades e conseguir alguma ajuda. Se eles o fizerem, eles são direcionados ao Ministério da Guerra – especificamente, o escritório onde os oficiais da guarnição da cidade trabalham.

Quando os PdJs se aproximarem, leia o seguinte:

O ministério da guerra é enorme, consistindo em seis construções ordenadas ao redor de um pátio central – tudo junto de um imponente conjunto de muros de guarda, óbvio. Quando vocês se aproximam do portão, dois guardas, um draconato e um anão, dão um passo à frente e cruzam suas lanças a sua frente. “Que negócios desejam aqui?” o anão questiona.

Os guardas não têm intenção de obstruir o caminho dos PdJs, desde que o Ministério da Guerra esteja aberto durante o horário comercial. Eles estão apenas seguindo o protocolo. Uma vez que os PdJs expliquem o seu propósito, os guardas alegremente darão a direção ao escritório, que é uma das construções mais próximas da entrada principal do complexo.

Uma vez que os PdJs entrem no escritório, leia:

Um anão se levanta de trás de um balcão quando vocês entram. Sua barba loira esta firmemente trançada, sua armadura polida brilhantemente. Leva apenas alguns segundos para vocês reconhecê-lo como o oficial que vocês viram gritando ordens de cima do muro da primeira vez que chegaram a Overlook.

“Sou o capitão Aerun”, ele diz com uma voz rude. “Estou honrado em ter os heróis de Overlook no meu escritório. O que eu posso fazer para ajudá-los?”

Aerun escuta atentamente e educadamente, carrancudamente com raiva quando os PdJs mencionam algumas das coisas desprezíveis que viram, e balançando a cabeça se eles mencionarem que encontraram o corpo de Haelyn e/ou mataram Grovald. Porém, no final das contas, independente do que os PdJs contem a ele, a resposta de Aerun é a mesma.

“Estas são de fato graves acusações que vocês trazem ate mim”, ele diz.

“Eu irei olhar para elas de uma vez. E vocês novamente têm o agradecimento da cidade. Vão e tirem algum descanso, onde quer que estejam. Eu os deixarei sabendo como a investigação anda.”

Não interessa o quanto os PdJs argumentem, Aerun se recusa a permitir que eles tomem parte na investigação, indo tão longe a ponto de ordená-los a saírem de lá, e deixarem os próximos esforços para as autoridades apropriadas. Se eles mostrarem qualquer sinal de hostilidade, argumentem com ele por *muito* tempo, ou exijam falar com outra pessoa, ele chamará diversos guardas para escoltar os PdJs para fora. Os guardas são indiferentes, visto que eles respeitam o grupo com um grande feito, mas eles seguem ordens.

Durante esta conversa, permita os PdJs fazerem testes de Intuição. Com uma CD 16, um personagem reconhece que Aerun está mais interessado em mantê-los fora das investigações do que em encontrar a verdade. Com uma CD 20, um personagem reconhece que alguma coisa no comportamento de Aerun não está certa; mesmo que embora ele esteja envolvido na conversa, algo sobre ele aparenta vagamente distante, como se ele estivesse pensando em alguma coisa. Se os PdJs tiverem visitado os sacerdotes nos vários Templos no Laço Divino, eles reconhecem este como o mesmo comportamento caprichoso.

Se os PdJs retornarem à noite, com o intento de espionar ou seguir Aerun, eles o vêem saindo com roupas civis. Eventualmente, ele os leva ate o Porco e Tina (veja C8).

C7: EMBOSCADA NO BECO

Precisamente quando este encontro ocorre, depende dos PdJs (Não assumam que isto tem que acontecer depois das cenas anteriores, apenas porque é o C7 da lista). O ataque acontece em um canto qualquer das ruas quando alguns dos eventos seguintes tenham acontecido:

INTERROGANDO OS EMBOSCADORES

Assumindo que os PdJs façam as perguntas certas ou levem a conversa no caminho certo, eles descobrem as seguintes informações:

Esses capangas tiveram ordens para atacá-los. Eles normalmente trabalham para a organização criminosa dos Perdidos, mas nas últimas semanas, clientes têm vindo para os Perdidos para contratar muitos guarda-costas. Este grupo particular de rufiões teve os serviços alugados para, de todas as pessoas, um membro da guarda da cidade! Os capangas não sabem seu nome, mas eles o reconheceram pela aparência. Ele aparece no Porco e Tina quase todas as noites então eles poderiam reportar a ele e receber ordens.

Eles não sabem para quem ele trabalha, apenas que ele está seguindo suas ordens. Eles sabem que ele vai em direção a saída da cidade logo após de sair do Porco e Tina, e não na direção do distrito do Grande Salão, mas não sabem para onde ele vai. Similarmente, eles não sabem quem mais está contratando guarda-costas, ou se estão envolvidos na mesma conspiração, mas sabem que estão longe de serem os únicos rufiões que foram contratados por soldados recentemente.

Se perguntados, eles descrevem o guarda como um anão de barba loira com uma voz rude. Se os PdJs tiverem visto o Capitão Aerun, a descrição adicional aparenta lhe perfeitamente.

- ❖ Os PdJs foram a Bigorna de Pedra e ao menos até uma outra localização das mencionadas aqui como parte de sua investigação, ou
- ❖ Os PdJs foram ver Capitão Aerun e ao menos até uma outra localização das mencionadas aqui como parte de sua investigação, ou
- ❖ Os PdJs derrotaram Grovald e seus soldados em combate.

Obviamente, o ataque não ocorre *instantaneamente* após estas condições forem cumpridas, mas em algum ponto nas próximas horas, quando os PJs estiverem viajando pela cidade

Encontro Tático: C7 Emboscada no Beco (página 40)

C8: O PORCO E TINA

O Porco e Tina é uma taverna barata, podre, ainda inexplicavelmente popular – histórica em um bairro chamado a Pústula. Espremida entre um par de pensões dito para vender muito mais que apenas tábua, é conhecida por uma ampla variedade de cervejas, e sua grande variedade de mercenários, rufiões que frequentam o lugar em busca de trabalho.

Se os PdJs entrarem, leia:

A maioria do interior da construção consiste em cervejarias. Estandes revestem as paredes, enquanto mesas longas e bancos sem encostos preenchem o meio do salão. Ao longo da parede funciona um bar de madeira – você pode ver o grafito cravado nele mesmo daqui – atrás de qual está uma pilha de barris.

Assumindo que os PdJs estão aqui à noite, procurando por (ou tendo seguido) o Capitão Aerun, eles pode vê-lo em um dos estandes de longe, falando com um indivíduo aparentemente sujo vestido em um manto cinza. Se os PdJs tiverem tomado providências para se disfarçarem, Aerun não os reconhece. Se eles não tiverem, eles têm exatamente 1 rodada para fazer algo antes que ele os perceba.

Esperamos que os PdJs fossem sensatos o suficiente para se disfarçarem, ou esperarem do lado de fora. Se ele os vir, ele continua bebendo por alguns minutos, depois ele sai e retorna ao Ministério da Guerra, e os PdJs perdem a chance de segui-lo esta noite.

Se os PdJs continuarem despercebidos, de qualquer maneira, e tentarem seguir Aerun depois de sua partida, continue com o desafio de perícias Coração da Conspiração.

INTERROGANDO O POSSUÍDO

Infelizmente, os indivíduos possuídos – incluindo Aerun e os diversos sacerdotes menos Durkik – são efetivamente imunes a interrogação. Antes de tudo, os PdJs não podem oferecer a eles tudo aquilo que eles pedem, e eles não têm medo, por poderem abandonar o corpo e retornar para o seu próprio. Se, contudo os PJs tentarem interrogá-los, um teste de intuição CD 21 revela que os indivíduos estão possuídos por uma força exterior. Se o possessor githyanki descobrir que os PdJs sabem disso, ele imediatamente deixa o corpo, que cai no chão como uma casca morta.

O CORAÇÃO DA CONSPIRAÇÃO

Depois de um dia ou dois de investigação, os PJs podem ter dois fortes suspeitos: Capitão Aerun e o Alto Ancestral Durkik. Eles poderiam suspeitar igualmente de alguns dos outros sacerdotes. Se eles preferirem, e se colocarem em posição para fazê-lo, eles podem seguir qualquer um desses indivíduos para o armazém onde a conspiração faz seu quartel general. Eles podem realizar isto com um desafio de perícias estendido.

Desafio de Perícias: SC1 Capturando Durkik (Pág. 31).

C9: O ARMAZÉM

Este armazém, localizado no meio do distrito da Pústula, é o quartel general da conspiração e a localização de onde eles estão mantendo o verdadeiro Durkik.



Quando os PdJs se aproximarem, leia:

Nada em particular faz esse armazém se sobressair. É um edifício grande, achatado, com uma porta da frente enorme que abre deslizando para o teto em trilhos. Uma escada frágil de madeira ao longo de uma das paredes conduz a uma porta que presumidamente abre para um nível superior.

Sob circunstâncias normais, assuma que dois indivíduos possuídos por githyanki no armazém são o Capitão Aerun e Goodman Kyrrist, sacerdote de Avandra. Se os PJs fizeram algo para prevenir que algum desses dois estivessem presentes, reponha o que está faltando por um dos outros sacerdotes possuídos (citados no conto de Lavinya).

Encontro Tático: C9 O Armazém (Pág. 32)

INTERROGANDO OS CONSPIRADORES

Como adiante, os PdJs podem interrogar algum dos sobreviventes (exceto os dois indivíduos possuídos).

Assumindo que os PdJs façam as perguntas certas e levem a conversa no caminho certo, eles podem receber as seguintes informações:

O conspirador revela que um doppelganger tomou o lugar do verdadeiro sumo sacerdote Durkik, que está sendo mantido prisioneiro numa câmara secreta abaixo do armazém. Ele conta aos PdJs que ele está trabalhando para alguém chamado General Zithiruun. Como Grovald, ele não viu o rosto de Zithiruun, mais o reconhece por seu manto encapuzado e sua estranha armadura de arreios de ferro e couro. Ele sabe que Zithiruun quer que eles controlem a Bigorna de Pedra, e para perguntar a Durkik sobre a segurança e a magia de outro templo, chamado de "Raiz da Montanha." O falso Durkik designou a maioria dos sacerdotes de Moradin para reconstruir o antigo templo como uma maneira de mantê-los ocupados fora da Bigorna de Pedra.

O conspirador não sabe por que Zithiruun está interessado neste "Templo Raiz da Montanha." Ele sabe apenas que Zithiruun tem ficado mais e mais frustrado com a falha de Durkik em responder suas perguntas; poucos dias atrás, ele se descontrolou dizendo que estava indo "encontrar por ele mesmo," embora ele tenha dado ordens para permanecerem tentando em sua ausência, e gravar tudo aquilo que descobrirem.

C9A: RESGATANDO DURKIK

Quando os PdJs descerem a escada abaixo do alçapão no armazém, leia:

Vocês estão dentro de um estreito corredor de pedra. O mofo escurece o cimento entre os tijolos e enche o ar com o cheiro úmido de podridão. Uma porta de ferro, salpicada de ferrugem, fica no outro extremo do corredor. Ela tem uma pequena janela de barras, mais aqui vocês não conseguem ver o que tem atrás.

Uma vez que os PdJs estejam próximos da porta e possam ver através das barras, continue:

Um anão, seu corpo machucado e espancado, e seu cabelo e barba cobertos de sangue, situa-se acorrentado em uma parede de uma fedorenta cela claustrofóbica. Demora um pouco para reconhecê-lo como alguém senão Sumo Sacerdote Durkik Forgeheart!

Lentamente, como se cada menor movimento o machucasse, ele olha para cima de encontro a seu olhar através das barras, seus olhos abrem mais e mais na medida em que ele os reconhece. “Tenham cuidado” ele fala roucamente em uma voz grossa. “A porta tem armadilha.”

Ele gesticula com um dedo, a corrente tinindo, para indicar uma série de tubos que se projetam de dentro das paredes da cela, apontando em sua direção. “Não é para matá-los” ele acrescenta apaticamente. “Eles não querem que eu escape.”

A porta pode ser desarmada com um teste de Ladinagem CD 21 (como também as correntes em seus pulsos, uma vez que os PdJs estejam dentro), mais se a porta for aberta sem as devidas precauções de desarmá-la, um ou mais tubos disparam uma estaca afiada no peito de Durkik, o matando. A “armadilha” são três armadilhas, cada uma delas precisa ser desarmada.

3 Tubos de Estacas

Armadilha

Guardião de Nível 9

400XP

Tubos escondidos com molas poderosas ocultas entre as paredes, esperando para lançar estacas de ferro grossas.

Percepção

♦ **CD 24:** Através de um estudo cuidadoso, você identifica como o mecanismo se encaixa, permitindo a você avisar a seus aliados como isto funciona. Isso garante um teste de +2 para Ladinagem para desarmar a armadilha. (Cada uma dessas armadilhas requer um teste separado de Percepção para conceder esse bônus.)

Iniciativa +10

Gatilho

Se os PdJs abrirem a porta sem desarmar todas as três armadilhas, ou se os personagens falharem em todas as quatro tentativas de contramedidas (veja abaixo), todas as armadilhas restantes disparam.

Ataque**Ação Padrão** **Corpo a Corpo 2****Alvo:** Todos dentro da cela

Ataque: 17 vs. CA; um prisioneiro acorrentado pelas algemas dentro da cela é acertado automaticamente.

Acerto: 2d8+7 de dano; contra o prisioneiro acorrentado pelas algemas, esse é considerado um ataque de misericórdia, causando 23 de dano por armadilha em funcionamento. No caso de Durkik, isso é mais que o necessário para matá-lo.

Contramedidas

♦ Um personagem adjacente a porta da cela pode alcançar através das barras e tentar torcer fisicamente o tubo para longe do alvo, ao invés de desarmar, com um teste de Atletismo CD 28. Apenas dois dos três tubos estão posicionados de modo que isto seja possível.

♦ Um personagem adjacente a porta da cela pode desarmar um dos três tubos com um teste de Ladinagem CD 28.

Se os PdJs acidentalmente acionarem a armadilha, Durkik suspira: “Leve me... até Karros...” como seu último suspiro de vida.

ALGUMAS RESPOSTAS E ALGUMA AJUDA

A seção seguinte está escrita sob a suposição de que os PdJs resgataram Durkik da cela com sucesso (ou,

falharam, e que um deles conjurou o ritual Ressuscitar Morto nele). Se esse não for o caso, os PdJs podem conjurar Falar com os Mortos ou, se seguirem o seu desejo antes da morte de levá-lo até o Ancestral Karros. Depois de saber dos PdJs o que aconteceu, Karros conjura o ritual Falar com os Mortos. Nesses casos, não use as regras gerais de Falar com os Mortos, visto que o espírito de Durkik está persistente, desejando ajudar. Instantaneamente, ele usa a conexão aberta pelo ritual para conversar com eles normalmente. Desse modo, você pode deixar que a cena ocorra predominantemente como descrita aqui; altere alguma de suas ofertas para acompanhar os PdJs ordenando que Karros faça o mesmo.

Uma vez que os PdJs libertem Durkik, leia o seguinte:

O anão lentamente manca de sua cela, apressando se a cada passada. Claramente ele tem grandes dores, mais apesar deste fato, seus olhos estão alerta.

“Muito obrigado” ele diz simplesmente. “Vocês são a resposta para cada prece que eu fiz a Moradin. Mais eu temo, assim como sou grato de estar livre e vivo, que eu tenha poucas notícias boas para vocês.”

Os PJs podem ajudá-lo enquanto ele fala. Você pode permitir que os PJs façam perguntas e interpretem o diálogo, ou dar-lhes a informação que Durkik tem.

Primeiramente, graças a tudo que ele escutou e as perguntas que respondeu, Durkik sabe mais ou menos que as conspirações estavam para acontecer. Se os PJs não sabiam disso, ele pode dar toda a informação fornecida no texto acima em “Interrogando os Conspiradores”. Ele conta aos PdJs que Aerun e alguns dos outros sacerdotes foram possuídos em um ritual sombrio, mas não foi porque o General Zithiruun precisava de informações dele.

Neste ponto, Durkik conta aos PJs sobre o Templo Raiz da Montanha (toda a informação presente na seção de fundo).

Uma vez que ele tenha dividido a informação acima, leia o seguinte:

“Como vocês suspeitaram indubitavelmente,” ele lhes diz, sua voz continua fraca, “a Bigorna de Pedra contem um destes portais para O templo Raiz da Montanha. Eu não sei por que esse General Zithiruun quer o templo, mais está claro do que ele está atrás.

“É engraçado, ele me torturou por dias para me fazer descrever as defesas místicas da Raiz da Montanha. Mas a verdade é que eu não sei muito sobre elas. Sei apenas sobre o templo, como Sumo Sacerdote fiquei sabendo pelo meu antecessor. Eu posso dizê-los que essas defesas são fisicamente ligadas ao Zelador, permitindo a ele que as controle, mais do que isso eu pouco sei. Mas mesmo eu os contando esse pouco, duvido que eles tenham acreditado em mim.”

Durkik tosse duas vezes, então continua:

“Eu não sei por que ele quer o templo,” ele repete, “mas sei que coisa boa não é. Não sei quem mais nessa cidade pode estar comprometido – quem pode ser confiável. Isto deixa somente vocês.

“A entrada da Bigorna de Pedra é cuidadosamente escondida dentro de um antigo sepulcro. A câmara está escondida por uma porta secreta; eu posso escoltá-los até lá, mas não além. O que eu não posso fazer é conta-los como acessar o portal, porque eu não sei, e eu tenho um juramento de nunca entrar no sepulcro. Mas minha esperança é que, uma vez que encontrem vocês descubram como usar.

“Eu preciso lhes perguntar uma coisa mais,” ele acrescenta rapidamente. “Quando o Templo Raiz da Montanha foi abandonado, o sacerdócio levou com eles a maioria de nossas antigas relíquias religiosas. A maioria, mas não todas. Em algum lugar dentro do templo está um tomo intitulado, quando traduzido para o Comum, o Incunábulo Primitivo. É um livro de grande poder para aqueles que sabem como usá-lo. Se puderem localizá-lo e devolvê-lo para nós, eu darei uma recompensa de não menos do que 3.600 po do tesouro do templo, bem como os direitos legais de qualquer outro tesouro que vocês encontrarem, e possam carregar para fora da Raiz da Montanha.”

DE VOLTA A BIGORNA DE PEDRA

Durkik (ou Karros, se Durkik estiver morto) leva os PJs de volta através dos imponentes salões da Bigorna de Pedra. (Os PdJs podem decidir ter um descanso prolongado primeiro e seguir para o templo no dia seguinte. Se eles estiverem bem acabados, você pode sugeri-los a fazer isso.) Diversos guardas e sacerdotes aparentam nervosismo em permitir que os PdJs passem, mas nenhum deles está preparado para contradizer seu guia.

Leia o seguinte:

Depois de uma dúzia de corredores e algumas escadarias enormes, seu guia pára dentro de uma grande câmara. Prateleiras de antigos pergaminhos preenchem as paredes de pedra, e um grande mármore ocupa todo o centro da sala. Está empoeirado em todos os lugares, mostrando que essa sala é raramente usada.

Por alguns momentos, o sacerdote tateia os pergaminhos de uma prateleira em particular. Finalmente, um click alto ressoa através da sala, e uma das paredes se abre com um barulho ensurdecedor e uma cascata de pedra em pó.

“Aqui está.” Ele lhe diz. “O Sepulcro. Eu não posso ir mais além.”

C10: O PORTAL NO SEPULCRO

Leia o seguinte (e considere ir desenhando o mapa com ou sem combate, desde que a sala seja difícil de visualizar):

Vocês estão em no final de uma longa câmara. Candelabros pendurados no teto parecem ganhar vida enquanto vocês passam através da porta secreta, iluminando tudo que está à frente de vocês.

Para a esquerda e a direita, escadas seguem para um espaçoso andar inferior. Transformando o andar em que vocês se encontram em uma passarela central, com duas bordas estreitas ao redor de ambos os lados da sala. Em intervalos regulares ao longo dessas passarelas o andar repentinamente se alarga, algo parecido como os dentes na mandíbula.

Na extremidade da câmara, uma brilhante filigrana de inimaginável complexidade salienta-se na parede. Ela mostra uma cena de Moradin trabalhando em sua forja. Quatro estátuas – duas flanqueando a filigrana e duas flanqueando a entrada – mostram Moradin com um par de corvos empoleirados em seus ombros. Pode ser que essas sejam menções de honra a Rainha de Rapina, que vigia até a morte de Moradin?

Os PdJs podem descobrir que os restos do honrado morto podem estar enterrados dentro, e eles tem que descer até o andar mais baixo para encontrar as placas com os nomes.

Leia o seguinte na medida em que eles descem:

Os espaços em aberto no meio dessas saliências descem acentuadamente abaixo, da passarela para o andar de baixo.

Uma vez que os PdJs aproximam-se da obra, continue:

Agora que vocês estão mais próximos, vocês podem ver uma antiga porta de pedra na parede atrás da imagem da filigrana. Vocês podem, no entanto, ver que não há modos de acessá-la.

Se qualquer PJ tocar a filigrana de alguma maneira, leia:

A imagem dobra de repente, o rosto de Moradin vira para vocês e fala com uma voz de metal dilacerante. “Quem ousa passar através do portal para o coração da devoção de Moradin primeiramente tem que provar que entende Moradin em seu próprio coração.

“Pensem cuidadosamente nos preceitos de Moradin, seus ensinamentos, suas ações, e seus favorecidos discípulos. Depois me digam em parábola, um conto de Moradin, não um que vocês aprenderam nos textos dele, mas um que vocês mesmos tenham criado. Mostrem-me que entenderam suas palavras e seus meios, e talvez vocês possam passar.”

Se de alguma maneira algum PdJ tocar a filigrana, inicie o desafio de perícias.

Desafio de Perícias: SC2 Entrando no Portal (página 35)

Encontro Táctico: C10 O Portal no Sepulcro (página 36)

PARTE DOIS: O TEMPLO RAIZ DA MONTANHA

Os PdJs certamente esperam perigos no templo Raiz da Montanha. Eles provavelmente *não* esperavam por essas duas facções competindo.

SEM SAÍDA

Talvez a única e mais importante característica da Raiz da Montanha é que ninguém pode sair. Por causa da tormenta do Zelador, a segurança mágica ficou desestabilizada. Qualquer um pode entrar no templo, mas ninguém pode sair. Qualquer tentativa de sair, até usando teleporte, rebate como se tivesse sido atingida por uma parede invisível. (Isto é o porquê os feéricos não partiram e o porquê de Zithiruun não ter retornado para Overlook.) Os PdJs somente podem sair se localizarem o Zelador e ajudá-lo em sua recuperação.

CARACTERÍSTICAS DA MASMORRA

Certos elementos da masmorra são universais por todo o complexo.

Portas: A menos que esteja mencionado, nenhuma das portas está fechada e todas podem ser abertas por apenas rodar a maçaneta. As portas abrem para dentro, e assim as dobradiças estão para dentro da sala.

Escadas: Escadas contam como terreno acidentado e são feitas de pedra.

DESCANSO PROLONGADO

Felizmente, para os PdJs, visto que eles não podem partir, eles têm diversas áreas nas quais podem descansar com segurança. Uma vez que tenham derrotado os feéricos em M1, os corredores espatifados ao nordeste são locais seguros para acampar. A área A e F de M10 são seguras, uma vez que os PdJs tenham lidado com os martelos marchantes e a armadilha, o resto de M10 também estará seguro. Os PdJs podem tentar dormir em M2, M3 ou M4, eles são atacados em breve por alguns dos feéricos de M5, que depois retornam para sua área. Similarmente, se os PdJs tentarem dormir em M6, as forças de M9 podem fazer alguns ataques.

Não perca de vista quanto tempo os PdJs gastam descansando; lembre-se que eles têm um tempo limite se eles querem ganhar a maioria dos pontos de vitória.

VISÃO GERAL DO TEMPLO RAIZ DA MONTANHA

O templo inclui as seguintes áreas.

M1: A CÂMARA DAS PORTAS

Numerosas portas se abrem para uma câmara que leva para os outros templos conectados, e mais profundamente na Raiz da Montanha.

Encontro Táctico: M1 A Câmara das Portas (Página 37)

M2: SALA DE CHÁ

Leia o seguinte:

Uma pequena mesa redonda e algumas cadeiras ocupam esta câmara vazia. Diversas chaleiras e canecas quebradas, cobertas de poeira e teias de aranha, repousam na mesa onde estão abandonadas há muito tempo.

A porta secreta requer um teste de Percepção CD 22 para localizá-la. Ela não está fechada, e abre ao pressionar um gatilho escondido na parede.

M3: SALA DE JANTAR E COZINHA

Leia o seguinte:

Diversas mesas longas, que cabem doze acentos, se espalham no comprimento do aposento. As cadeiras estão espalhadas por todo canto, algumas parecendo ter sido derrubadas ou quebradas recentemente. Alguns corpos – pequenos, com pele cinza e dentes tortos – estão espalhados em todo lugar. De quem quer que seja que os matou, não há nenhum sinal.

Esses são corpos de vários céleres que se voltaram contra alguns dos trolls de Zithiruun. A descrição acima se aplica a M3A: A Sala de Jantar. Se os PdJs entrarem em M3B: A Cozinha, eles encontram fogareiros enormes cheios de cinzas, grandes balcões de madeira com marcas de faca e restos de carne, e uma infinidade de ferramentas e panelas de latão antigo que não valem mais nada.

A porta na parede oeste leva para M10, a área *abaixo* de M6.

M4: ADEGA

Leia o seguinte:

Prateleiras de madeira revestem as paredes, vazias e cobertas de poeira. Pelo seu tamanho e largura, você entende que antes elas guardavam garrafas de vinho e barris de cerveja

M5: COFRE

O cofre é uma sala multinível que contem o estoque dos objetos de valor através de pesadas portas levadiças.

Encontro Táctico: M5 O Cofre (Página 39)

INTERROGANDO O DERROTADO

Assim como com os inimigos na cidade, os PJs podem aprender muito ao interrogar os sobreviventes aqui no templo. (Bem, *alguns* dos sobreviventes; qualquer tentativa de interrogar os trolls ou o troll de duas cabeças é provavelmente visto como uma total inutilidade ou mesmo incompreensível.)

Este interrogatório é um desafio de perícias de nível 10 com complexidade 2 e com Blefe, Diplomacia, Intimidação e Intuição como perícias primárias. Os PJs podem usar Arcanismo, com uma CD fácil, contra algum qualquer dos feéricos (para saber se eles estão ou não se comportando como os feéricos de seu tipo deveriam.). Isto não concede um sucesso, mais garante aos PJs +2 de bônus para outros testes no desafio até a próxima falha. Similarmente, uma promessa de liberdade concede +2 de bônus para todos os testes deste tipo.

Se os PJs tiverem sucesso, o sujeito responde a todas as suas perguntas. Se eles falharem, mas com um ou mais sucessos, o sujeito responde a um número de perguntas igual ao total de sucessos, mas ao menos uma resposta é mentira.

Se os PJs quiserem, eles podem perguntar aos inimigos mortos usando o ritual Falando com os Mortos. Neste caso, use o desafio de perícias “A Testemunha Falecida” (Guia do Mestre, página 78, como um desafio de perícias de nível 10).

DOS FEÉRICOS...

Os personagens descubram que os feéricos foram mandados para este “lugar abominável” por alguém chamado Cachlain, O Rei da Pele de Pedra. (Questionamentos adicionais, ou um teste de Arcanismo CD 25, revelam que este Cachlain é um infame fomoriano rei da Agrestia das Fadas.) Ele enviou estes feéricos em busca de uma recompensa valiosa, da

qual eles se referem como “o pergaminho da voz que vocês chamam como Incunábulo Primitivo”. Eles sabem que este é um tomo de grande poder e que Cachlain tem o procurado por algum tempo. Apenas recentemente, contudo, eles descobriram que esta reaqisição tornou-se urgente, porque os adivinhos da corte sugeriram que alguém mais estava próximo de botar as mãos nele. Os feéricos admitem que o novo conselheiro de Cachlain alguém chamado Sovacles, de quem eles nunca ouviram falar, os enviou, e que o rei estava desesperado para conseguir o livro.

Os feéricos confessam que a líder de seu grupo, a quem eles chamam “Nossa senhora do Som Mortal”, já tem o tomo. (Se os PdJs estão interrogando Hethralga, a bruxa gritante, ela confessa que tinha ele em mãos antes de um pequeno descuido.) Infelizmente, eles não podem sair por causa dos “Outros” – um bando de humanoides consistindo na maioria de trolls – apareceram e fizeram o Zelador prisioneiro, deste modo cortando qualquer possibilidade de fuga. “Eles são organizados e servem a algum mestre superior”, o feérico reflete “mas nós não sabemos quem. Pode ser que esta seja a razão para que Cachlain achasse que precisávamos recuperar o pergaminho da voz imediatamente”.

Se os PJs perguntarem aos feéricos o que eles querem, eles respondem com: “Agora? Nós procuramos apenas escapar do templo. Um portal para Agrestia das Fadas fica na base da montanha, onde as águas correm de cima para alcançar as planícies. Nós podemos voltar para casa – com o Incunábulo se possível, mas ao menos com nossas vidas.”

DOS SOLDADOS DO GENERAL ZITHIRUUN...

Os personagens descubram que como os assassinos em Overlook, estes são mercenários contratados. Eles podem

confirmar o nome “General Zithiruun”, mas também como os lacaios em Overlook o General tem evitado mostrar sua face para esses soldados, mesmo enquanto lutava e trabalhava ao lado deles. Eles sabem que ele é um humanoíde e alto (para um humano), e nada mais; seu capuz, capa e a combinação de armadura e arreios escondem suas feições.

Os soldados admitem que foram instruídos para procurar pelo Incunábulo Primitivo, mas que o livro é somente um objetivo secundário. Zithiruun quer o templo. Ele quer fazer uso dos vários portais mágicos para enviar soldados a Overlook de qualquer lugar do vale então ele pode tomar a cidade em um ataque combinado de dentro e de fora. (Isto é o porquê que ele procura manter as pessoas longe da Bigorna de Pedra; ele quer usar esse lugar como um ponto de encontro para os soldados que vierem através do portal.) Zithiruun busca controlar todo o lado oeste do Vale Elsir, ambos pela importância de sua economia e por causa dos vários portais que existem ao longo daqui.

Overlook está para encarar um ataque vindo dos soldados que Zithiruun tem contratado por todo o vale. Ele coletou esses soldados devagar o suficiente, e em pequenos grupos o suficiente para passar despercebido pela Fortaleza Bordrin – mesmo que os PJs o interferiram aqui! Isto irá acontecer em alguns dias!

Eles também confessam que, tão frustrado quanto Zithiruun estava com a recusa de Durkik em ceder, ele ficou mais e mais enraivado porque o Zelador não queria abrir mão do controle sobre as defesas do templo, ou mesmo tê-lo permitido sair. Ele está mantendo o Zelador prisioneiro, e está próximo de torturá-lo até a morte.

M6: A GRANDE CATEDRAL

A Grande Catedral é uma enorme câmara central com múltiplos andares. A sala que serviu como o coração da devoção de Moradin nos dias em que o templo ainda funcionava.

Encontro Tático: M6 A Grande Catedral. (Página 41).

M7 E M8: OS QUARTÉIS DESTRUÍDOS E O SANTUÁRIO MENOR

Esta porção do templo, a mais inteiramente danificada pelos antigos desmoronamentos, é atualmente o acampamento dos feéricos invasores.

Encontro Tático: M7/M8 Os Quartéis Destruídos e o Santuário Menor (Página 45)

M9: O RELICÁRIO

Essa câmara espetacular guardou os maiores tesouros religiosos do templo, como também o portal astral através do qual os exarcas de Moradin ocasionalmente viajavam. Isto inclui uma grande quantidade de câmaras inferiores.

Encontro Tático: M9 O Relicário (Página 48)

M10: AS CÂMARAS INFERIORES

Essas salas estão abaixo do andar M6 aonde os sacerdotes se alojavam no dia-a-dia.

Encontro Tático: M10 As Câmaras Inferiores. (Página 52)

natural. Alternativamente, os PdJs podem tentar ajudá-lo usando perícias. Não trate isso como um desafio de perícias; preferencialmente, os PdJs podem fazer quatro testes de perícias com CD 21. Um sucesso deve ser da perícia Socorro; os outros podem ser de Diplomacia, Cura, ou Religião. Uma vez que acumularem 4 sucessos, eles trazem de volta o Zelador da beira da loucura. Cada tentativa, independentemente de qual perícia está sendo usada, tomam 15 minutos, assim sendo 4 sucessos consecutivos requerem uma hora completa.

A propósito, os PJs podem perguntar se o Zelador tem outro nome; ele o abandonou quando assumiu essa função e não responde mais nada.

Uma vez que os PJs forem bem sucedidos, leia o seguinte:

O Azer pisca uma vez, e quando ele olha para vocês novamente, seus olhos estão iluminados – ou melhor, eles aparentam queimar com um fogo interno que o faltava antes. Ele fala em um comum um pouco difícil de entender “Vocês têm a minha gratidão, estranhos. Vocês não deveriam estar aqui, mas como vocês estão – e como eu precisei de vocês – vou considerar isto como a vontade de Moradin. Eu não sei quem são essas criaturas que estão aqui, que invadiram a minha casa e foram tão cruéis comigo, mas eu sei as suas intenções! Eu ouvi o plano deles! Eles procuram atacar a cidade de Overlook, de fora – e através do meu templo – de dentro! Mesmo que a última foste frustrada, ainda temos a primeira pela frente; Overlook, e certamente Vale Elsir, podem sofrer muito. Mas me digam quem são esses vilões? Vocês sabem? Contem-me tudo o que aconteceu, por favor.”

Assumindo que os PJs no mínimo expliquem vagamente, o Zelador escuta, tristemente balançando a cabeça.

“Eu sei que o mais alto queria que eu mudasse o controle do templo para ele”, ele fala. “Eu temo que, na minha dor, eu tenha certamente dado controle a ele sobre alguns dos construtos, mas o neguei qualquer outra coisa a mais

SAINDO DO TEMPLO

Uma vez que os PJs encontrem o Zelador na área M9I, eles podem a princípio ficar atordoados – ou até mesmo acreditar que foram enganados – em descobrir que ele não é um anão normal, mas um Azer! (Manual dos Monstros, página 30; suas habilidades não deveriam ser necessárias, mas se for, trate o como um Soldado Azer com o talento Conjurar Ritual e treinado em Arcanismo e Religião.) Os PJs podem libertá-lo de seus grilhões com um teste de Ladinagem CD 22, mas libertar a sua mente é uma coisa totalmente diferente. O Zelador foi sujeito a torturas horríveis, e ele esta pairando a beira da loucura. sacerdotes possuídos (citados no conto de Lavinya).

Um teste de Socorro CD 17 revela que um Ritual de Remover Aflição pode o trazer novamente a seu estado



que isso. Eu... eu temo que quando vocês me despertaram de meu torpor, os portais foram instantaneamente abertos. Ele provavelmente já fugiu. "Mas ao menos eu posso rapidamente retornar vocês para Overlook do mesmo modo."

Se os PJs perguntarem a ele sobre o Incunábulo, ele relutantemente concorda em deixá-los pegarem se eles jurarem que certamente pretendem devolvê-lo para a Igreja de Moradin.

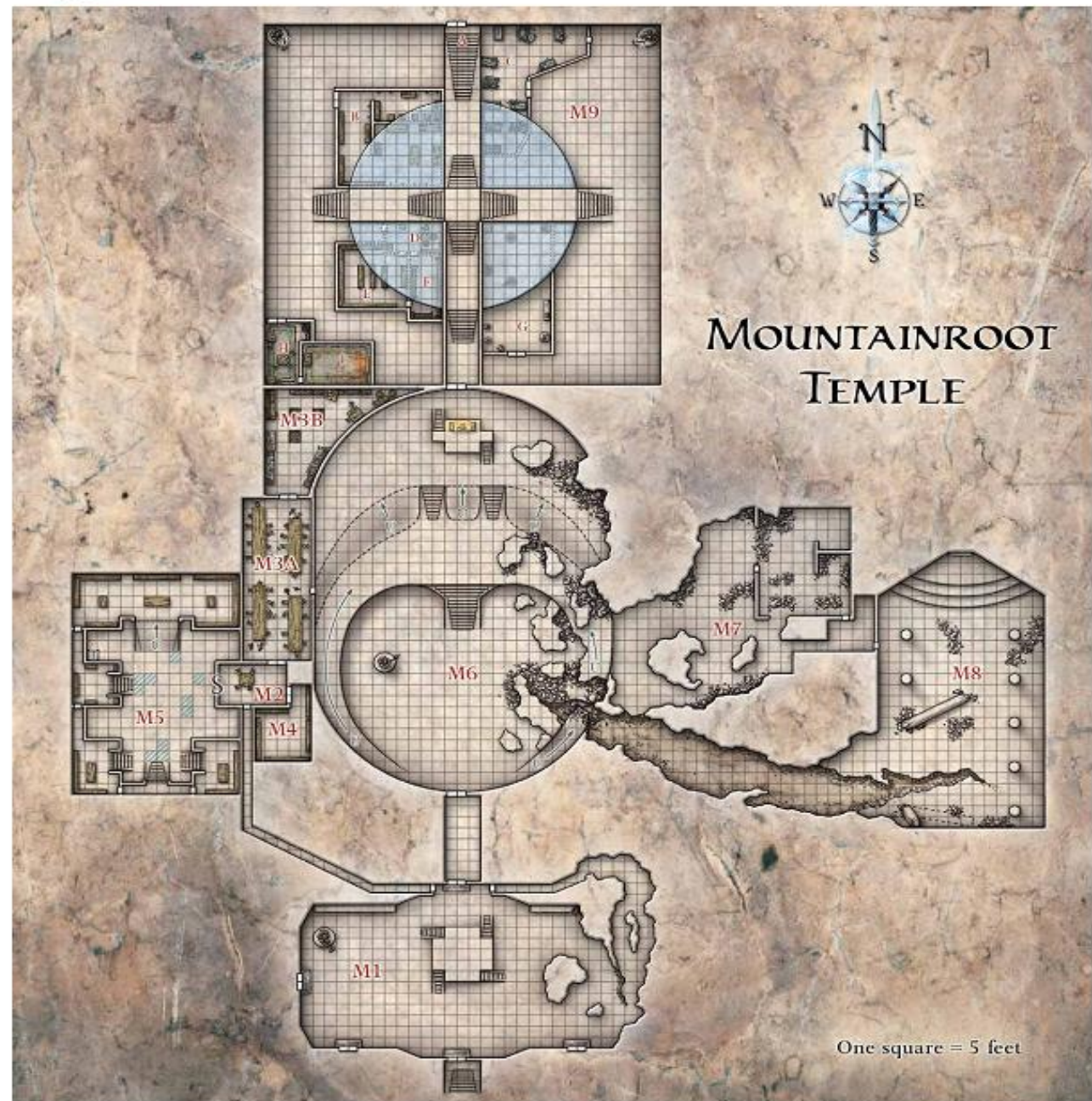
Quando os PJs estiverem se preparando para partir, contudo, leia o seguinte:

"Eu compreendo que o tempo é curto", ele lhes fala, "e que vocês possam estar apressados para voltar e avisar ao povo em Overlook. Porém, eu tenho que pedi-los... vocês podem abster-se de uma hora, e talvez de um pouco dos seus bens tão arduamente ganhos, para me ajudar em uma tarefa final? Depois de todo o sangue que foi derramado aqui, eu tenho que realizar um ritual para reconsagrar o Templo de Moradin. Eu não posso fazer isso sozinho, e se vocês não me ajudarem eu terei que andar vários quilômetros através das montanhas para encontrar assistência na Fortaleza Bordrin. Talvez isto soe como as divagações de um velho tolo, mas eu acredito totalmente que Moradin irá sorrir sobre nós por fazermos isto."

Se os PJs concordarem, eles não precisam fazer nenhuma rolagem; o Zelador está conjurando o ritual, enquanto eles o ajudam. Contudo eles têm que providenciar o valor de 500 po em materiais preciosos que são necessários para o ritual. Eles podem achar como se estivessem gastando tempo e dinheiro, mas certamente, reconsagrar o templo irá ajudá-los em suas lutas que virão. (Veja "Pontos de Vitória" Página 34).

Quando eles completarem o ritual, leia o seguinte:

Por apenas um instante, assim que os últimos ecos do rito desvanecem, a sala fica cada vez mais quente, como se aquecida por dentro pelo fogo de uma pequena forja. O som fraco de martelos no aço reverbera ao redor de vocês, e depois tudo fica em silêncio outra vez.



Em adição, os PdJs que pensarem rápido podem prover ainda mais ajuda para a cidade. Ainda que ele não pense em si mesmo – ele passou por muita coisa, e não está pensando claramente – o Zelador pode fazer a viagem para Fortaleza Bordrin e pedir ajuda pela batalha que virá para Overlook. Se algum jogador sugerir isso, anões adicionais chegam a tempo para ajudar na defesa da cidade, e os PdJs podem adquirir mais pontos de vitória.

Quando todas essas tarefas forem completadas (ou os PdJs escolherem não completar todas), eles podem retornar a Overlook pela Bigorna de Pedra e avisar o que está por vir para o Conselho de Anciões.

O INCUNÁBULO PRIMITIVO

Quando os PdJs finalmente puserem suas mãos neste tomo, eles acham o que parece ser um livro enorme, com aproximadamente 60 centímetros de altura por 45 centímetros de largura e quase 30 centímetros de espessura. As páginas são de um pergaminho incrivelmente pesado, enquanto a capa consiste de finas pranchas de madeira que são ligadas por dobradiças de ferro.

O livro está escrito em Anão, mas também em um pouco de cifras; não há chance de traduzir ou decodificar suas funções sem o ritual apropriado, conhecido apenas pelo sacerdócio de Moradin, ou magia mais poderosa do que qualquer uma que os PJs atualmente possuam.

O Incunábulo certamente tem grandes poderes, do qual os PdJs poderão ver o menor deles durante o Cerco de Overlook, mas qualquer outra familiaridade deste poderoso item terá que esperar por aventuras futuras.

PARTE DOIS: A TOMADA DE OVERLOOK

O final do jogo está nas mãos dos PJs agora – não apenas os planos de Zithiruun, mas também o estágio heróico e o primeiro terço das Escalas da Guerra. E esse final do jogo é nada menos que o cerco de Overlook. Os planos de Zithiruun para reunir uma “quinta coluna” no coração da cidade podem ter sido frustrados. Mas seu exército de mercenários por todo o Vale continua representando uma ameaça mortal. Os PJs não são os únicos defensores de Overlook, mas neste ponto eles são os mais poderosos e os mais importantes.

PONTOS DE VITÓRIA

Assim como algumas aventuras anteriores de DUNGEONS & DRAGONS, “O Templo do Meio” faz uso de um sistema de pontos de vitória para ajudar a determinar o resultado do cerco. Ao longo da aventura e até agora, e certamente no cerco, os PdJs podem cumprir certas metas que no fim das contas determinam o quão bem Overlook suporta ao ataque. Uma vez que a aventura termine com a derrota (ou vitória) de Zithiruun, consulte a tabela abaixo para determinar quantos pontos de vitória os PdJs conseguiram. A sessão “Concluindo a Aventura” indica como interpretar estes pontos.

Em adição, algumas entradas na tabela incluem uma descrição em voz alta. Introduza essas em vários pontos durante todos os dias do cerco, onde elas aparentarem mais apropriadas, como dicas para os PdJs que suas ações anteriores certamente tiveram se provado efetivas e estão os ajudando agora.

ENCONTROS URBANOS EM TEMPOS DE GUERRA

Durante o cerco, os PdJs irão ter diversos encontros extras. Esta opção existe no caso dos PdJs terem perdido encontros ou desafios de perícias o suficiente para que você pense que eles não estarão no nível 11 ao final da aventura. Seja cuidadoso, de qualquer modo, não use muito destes encontros (ou mesmo qualquer um) se eles aparentarem estar no caminho. Apesar de você querer que eles consigam o 11º nível, você *não* quer que eles o consigam antes de encontrar Zithiruun.

Soldados Inimigos (Nível 9; XP 2.200)

- ◆ 2 Draconatos Gladiadores (Soldado de Nível 10; MM 86 ou encontro T5)
- ◆ 3 Trolls (Bruto de Nível 9; MM 259 ou encontro T3)

Mais Morte Vinda de Cima (Nível 10; XP 2.500)

- ◆ Berbalang (Guerrilheiro Solitário de Nível 10; MM 36 ou encontro T2)

Traidores Infiltrados (Nível 9; XP 2.250)

- ◆ 1 dos cidadãos possuídos sobrevivente (Soldado de Nível 10; Encontro T9)
- ◆ 3 Doppelgangers Assassinos (Espreitador de Nível 8; MM 83 ou encontro C9)
- ◆ 5 Rufiões de Rua (Lacaios de Nível 9; encontro C9)

Saqueadores (Nível 8; XP 1.800)

- ◆ 18 Rufiões Dissimulados (lacaio de nível 9; encontro C9)

Acumulo de Pontos de Vitória		
Se os PdJs...	Eles ganham...	Leia em voz alta
Resgatar Durkik vivo*	1	“Enquanto vocês correm através da cidade atrás de seu objetivo vocês notam um esquadrão de soldados de pé e vitorioso sobre um bando de trolls. Durkik permanece atrás deles, e suas mãos estão tremulantes com fogo divino.”
Matar ou derrotar o capitão Aerun	1	--
Completar suas aventuras no Templo Raiz da Montanha e retornar para Overlook a 5 dias de sua chegada em Overlook	3	“Apesar de as sentinelas temerosamente informarem sobre uma força de trolls e outras criaturas aproximando-se dos portões, o exército soa menor do que vocês temiam. Talvez Zithirunn não foi hábil em contratar tantas tropas como esperava.”
Ajudar o Zelador a conjurar o ritual	2	“Por um instante, enquanto enfrentam os inimigos, vocês mais uma vez sentem um calor fraco, como fogo de uma forja, e escutam um som distante de martelos batendo. Seus espíritos se elevam com a Benção de Moradin”
Enviar o Zelador para Fortaleza Bordrin em busca de ajuda	2	“Uma alegria surge das sentinelas no topo das muralhas, enquanto uma força de várias centenas de anões aparece no horizonte a oeste, golpeando o inimigo pelas costas”
Retornar o <i>Incunábulo</i> para Durkik ou Karros	1	“Longe ao fim da rua, vocês vêem um grupo de anões carregando o martelo sagrado de Moradin. Eles investem ilesos através de uma construção em chamas para alcançar um bando de mercenários que estão ameaçando civis. Logo atrás deles, Durkik (ou Karros) entoia passagens do Incunábulo
Sucesso no desafio de perícias para ajudar o conselho na formulação das estratégias de defesa	2	--
Derrotar Berbalang no Encontro T2	1	--
Derrotar os inimigos no encontro T3	2	--
Derrotar Zithiruun no encontro T5	3	--
*Se os PdJs usarem sua própria magia e recursos para ressuscitar Durkik, eles ganham esses pontos também.		

A BATALHA PELA CIDADE: DIA UM

Os PdJs emergem da Bigorna de Pedra para um comitê de boas vindas de muitos soldados. “O conselho dos Anciões precisa falar com vocês imediatamente” o comandante do esquadrão diz aos PJs. “Por favor, venham comigo”.

Leia o seguinte:

Através das ruas de Overlook e dos portões da poderosa Caer Overlook, os soldados os escoltam, até que finalmente vocês alcançam as portas imponentes do Grande Salão. Parados no tablado no centro da câmara estão três dos cinco membros do Conselho, bem como vários soldados e o Sumo Sacerdote Durkik Forgeheart.

Ao ver vocês, o Grande Ancião Morgoff Stonefirst acena para vocês, não para falar de cima para baixo, mas para que se juntem a eles em cima do tablado.

Uma vez que os PdJs estiverem no tablado, leia:

“Eu estava querendo esperar até que todos os nossos membros estivessem presentes”. Ele fala sem mais introduções. “Mas não temos mais ouvido sobre os Anciões Itrika Mountainhome ou Olmal Sledgemore – eles estão, ocupados com outras tarefas eu presumo, e nossos mensageiros não os encontraram para dizê-los desta reunião de emergência – e nós não temos mais tempo a esperar”. Sumo Sacerdote Durkik, assim como outros diversos cidadãos, como a Sacerdotisa Lavinya, nos contaram um pouco do que aconteceu aqui na nossa cidade. Mas estou dado a entender que vocês possam nos contar muito mais. Por favor, o que está acontecendo? Overlook está em perigo?”

Obviamente, se Durkik estiver morto, substitua as referencias, e todas as referencias subsequentes para o Ancestral Karros.

SC3. CONSELHO DE GUERRA

Uma vez que os PdJs contarem ao conselho o que aconteceu e o que está por vir, O grande Ancião Morgoff pergunta a eles, como também aos oficiais da guarda e a Durkik, para irem com o Conselho para o salão da guerra, onde eles podem discutir as defesas, deste modo, Durkik dirige-se aos PJs e pergunta baixo e reverentemente, se eles recuperaram o Incunábulo Primitivo. Se eles o derem a ele, seus olhos se arregalam, e ele imediatamente entrega nas mãos dos PJs um saco de moedas de ouro e platina, totalizando a sua recompensa prometida

Desafio de Perícias: SC3 Conselho de Guerra (página 54).

A BATALHA PELA CIDADE: DIA DOIS

Durante a noite, um pequeno, mas assustador exército de mercenários – consistindo na maioria de soldados humanos e trolls, mas também com draconatos e outras criaturas dispersas – arrastam-se das terras ermas ao redor de Overlook. Os PdJs acordam com o barulho dos pedregulhos das catapultas batendo contra as muralhas, e são rapidamente convocados para a sala do Conselho de Guerra.

Os três encontros seguintes podem ocorrer em qualquer ordem que você preferir. Eles são escritos como atribuições do Conselho, mas se você prefere que os PdJs tropecem sobre eles quando lá fora ou nas cercanias, não tem problema.

Outras batalhas e eventos tomam seu lugar durante esse dia até de noite, mas a menos que você não deseje

adicionar alguns dos encontros extras previamente descritos, os seguintes são os únicos que envolvem os PdJs diretamente.

T2: MORTE QUE VEM DE CIMA

Leia o seguinte:

Enquanto vocês estão na sala de guerra, discutindo táticas, um mensageiro cambaleia para dentro e cai de joelhos, ofegante, aos pés do Grande Ancião Morgoff. “Minhas desculpas pela intromissão”, ele suspira, “mas Nove Sinos está em chamas! Uma criatura – meu deus, eu nunca vi nada parecido com aquilo – eles estão voando sobre o distrito e jogando bombas de fogo alquímicas! Os soldados locais estão cuidando de alguns deles, mas eles são muitos”!

A menos que os PdJs, por alguma razão bizarra, recusem ir investigar, proceda com o encontro tático.

Encontro Tático: T2 Morte Que Vem de Cima (página 55).

T3: DEFENDAM A MURALHA!

Seja de volta a Caer Overlook ou enquanto fora nas ruas, um mensageiro militar encontra com os PdJs. “A outra muralha!” ele grita para eles. “Eles romperam a outra muralha, ao norte do portão Oeste!”

Encontro Tático: T3 Defendam a Muralha! (página 57)

SC4: VASCULHANDO OS ESCOMBROS

Os PdJs precisam encontrar na cidade um dos membros do conselho antes que ele seja morto pelos atacantes.

Desafio de Perícias: SC4 Vasculhando os Escambros (página 59)

A BATALHA PELA CIDADE: DIA TRÊS

Os PdJs enfrentam apenas um grande encontro no terceiro dia – o que está certo, pois irão precisar de tudo que eles têm para vencer.

T5: O Encontro Final

Leia o seguinte:

Mesmo quando vocês levantam de uma noite confusa com sonhos marciais, um som de batida vem da porta de sua câmara. Alto Ancestral Durkik está do lado de fora, aparentando severidade.

“Eu trago uma palavra do Conselheiro Morgoff. Nas últimas horas da noite, um esquadrão de soldados foi enviado para investigar e reportar os inimigos nas ruas próximas de Caer Overlook. Mas nenhum retornou. Quando estiverem acordados e prontos. Eu irei mostrar no mapa para onde eles foram enviados, e pedir a vocês que investiguem”.

Encontro Tático: T5 O Encontro Final (página 60)



CONCLUINDO A AVENTURA

Uma vez que a notícia da morte de Zithiruun se espalhar através dos invasores, eles gradualmente desistem e se retiram para as terras ermas. Muitos são mercenários, afinal de contas, tem algo errado em lutar em nome de alguém que está bem morto para lhe pagar. (Se os PdJs tentarem interrogar Zithiruun – ou seu corpo – trate esse interrogatório como um desafio de perícias, assim como seus soldados no templo Raiz da Montanha, mas como sendo de 14º nível. Ele pode explicar que o Githyanki quer a região por causa de seus vários portais, e que a tarefa veio de oficiais acima dele, mas ele não sabe nada sobre quem iniciou isto ou porque isto está acontecendo agora. Estes são detalhes para uma aventura futura.)

Mas por agora, os PdJs descobriram que o githyanki esta por trás de pelo menos alguns dos problemas que tem atingido o Vale Elsir, e eles podem se contentar em saber que derrotaram um dos seus grandes inimigos e salvaram Overlook.

Ou pelo menos, eles *provavelmente* salvaram.

TOTAL DOS PONTOS DE VITÓRIA

Quão bem os PdJs fizeram – e quão bem Overlook sobreviveu – depende do total de pontos de vitórias deles. (Futuras aventuras da série Escalas da Guerra assumem que eles conseguiram no mínimo 13 pontos de vitória. Se este não for o caso na sua campanha, você pode modificar também as aventuras futuras para que façam uso dos diferentes PdMs que morreram aqui, ou você pode arranjar que esses PdMs fossem ressuscitados “por trás das cortinas”

6 ou menos: Se os PdJs fizeram isto tão pobremente, Overlook está como se tivesse sido conquistada, ou arrasada ao ponto em que sua maioria precisa ser reconstruída. Os PdJs não ganham XP ou recompensas monetárias pela missão de “Prevenir a Queda de Overlook”. Você terá que modificar as crônicas futuras em Escalas da Guerra por conta da destruição da cidade – mas novamente – é quase impossível que os PdJs tenham feito esta fraca pontuação sem morrer, então você tem chance de fazer alterações de qualquer maneira.

7 a 12: Overlook está severamente danificada, mas não a ponto de destruição. Os PdJs ganham 1500 XP e 3000 po como recompensa pela missão de “Prevenir a Queda de Overlook”; o Conselho dos Anciões não podem gastar nenhum dinheiro a mais por causa dos esforços para a reconstrução.

Lavinya e Durkik, aliás, não sobreviveram às batalhas finais da cidade, embora tivessem dado suas vidas lutando por suas casas e seus vizinhos. Quaisquer alianças que os PdJs possam ter estabilizado com eles terão que ser refeitas com novos PdMs.

Os PdJs são heróis da cidade, mas ninguém tem tempo para honrá-los; de fato, os PdJs serão postos para trabalhar com a reconstrução. Finalmente, Overlook permanece, e as coisas retornaram para ao menos algum semblante de normalidade pelo tempo que a próxima aventura de Escalas da Guerra comece.

13 ou mais: Overlook sobreviveu à tempestade e embora danificada, a cidade continua alta e orgulhosa. Os PdJs são reverenciados como grandes heróis, e diversos e diferentes estabelecimentos oferecem a eles quartos e estadia por alguns meses. Os PdJs ganham 2500 XP e 7000 po como recompensa da missão de “Prevenir a Queda de Overlook”, e eles são convidados para jantar com o Conselho dos Anciões diversas vezes pelas próximas semanas.

Lavinya abandona o templo e toma conta dos deveres de Haelyn no santuário. “Se é aqui que as pessoas desejam orar” ela diz aos PdJs, “então quem sou eu para dizer o contrario? Erathis não precisa de paredes de pedra, mas unicamente dos corações e das almas daqueles que irão trazer civilização e cultura para o mundo. Haelyn entendeu isto há muito tempo,” ela acrescenta com um sorriso triste. “Eu queria que não fosse muito tarde para eu mesmo aprender”.

Durkik, se ele tiver sobrevivido, presenciou um redespertar da fé. No seu tempo de confinamento e torturas, seguido de seu resgate pelas mãos dos PdJs, e sua sobrevivência ao cerco, fez com que ele reavaliasse os próximos anos. De depressões, cansaço e o crescimento da corrupção política, ele retorna a sua identidade jovial como um devoto sacerdote de Moradin. Ao ajudar a trazê-lo de volta, os PdJs ganharam um poderoso e grato aliado, e eles fizeram um grande bem para a comunidade religiosa de Overlook como um todo. Isto é particularmente importante, considerando que os Sumos Sacerdotes dos outros templos foram subornados pelo githyanki, e seus substitutos são todos jovens e inexperientes. Pelos próximos meses, Durkik emerge como um líder espiritual para toda a cidade.

E assim a cortina fecha no estagio heróico dos PdJs. Grandes perigos e desafios os aguardam, e aqueles por trás dos esforços do githyanki planejam sua vingança e avançam em planos que os heróis não descobriram ainda. Mas por enquanto, ao menos, os PdJs ganharam algumas semanas de descanso e o clamor dos cidadãos de Overlook.

C4/C5: O SANTUÁRIO DE ERATHIS E A CASA DE HAELYN

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)

PREPARAÇÃO

2 Doppelgangers Assassinos (D)
Grovald, humano sacerdote (G)
5 rufiões dissimulados (S)

O santuário de Erathis está atualmente sobre os cuidados de Grovald. "Substituto" de Haelyn. Ele está morando aqui, com um número de guardas contratados que gastaram dias espreitando na cabana de Grovald.

Nenhuns destes indivíduos estavam presentes das primeiras vezes que os PJs aparecerem à noite. Dê a eles 5 minutos para procurarem na área enquanto espiam, antes que seis inimigos cheguem. Use as posições marcadas em **VERMELHO** se os PJs estão no santuário quando os inimigos aparecerem; as marcadas em **VERDE** se os PJs estão próximos ou na fonte, ou na cabana em C5; e os marcados em **AZUL** se os PJs estiverem na cabana em C4A.

Os doppelgangers aparecem como humanos, embora vestidos com roupas mais escuras do que os outros bandidos.

Da primeira vez que os bandidos aparecerem, leiam:

Vinda da escuridão, uma voz arrogante diz, "Estou tão satisfeito que vocês escolheram vir aqui à noite. Isto deixa as coisas muito mais fáceis quando não queremos que as autoridades se envolvam. Vocês não acham?" Vocês vêem um homem careca de face afinada em roupas pretas, mas sumindo nas sombras, e movimentos de diversos outros indivíduos na noite ao redor dele.

Teste de Percepção

CD 24: Dois outros indivíduos, escondidos em cores mais escuras que dos restantes, espreitam ao redor dos cantos ou em pontos de sombras.

Quando um doppelganger assassino for morto, leia:

O corpo aos seus pés muda e se transforma, a pele se torna de um cinza pálido, os olhos se tornam estreitos e negros. Isto que está a sua frente não é um humano!

Quando os PJs entrarem em C4, leia:

Esta cabana – mais uma tenda – não é mais atraente dentro do que fora. Uma antiga, e frágil mesa com uma cadeira repousam em frente a uma lareira – cheia de carvão e cinzas, e uma porta entreaberta revela o que aparenta ser uma cama simples.

Teste de Percepção

CD 20: Um pedaço de pergaminho, parcialmente queimado, está entre as cinzas da ladeira.

O BILHETE

Os PJs encontraram uma pista importante neste papel, mesmo que a maior parte esteja queimada. As partes legíveis dizem o seguinte:

... inacessível por um tempo, assim como eu queria... as ordens dos sacerdotes como se fossem as minhas próprias, para ele... sempre, esteja certo que destruí essa mis...

... eneral Zi...

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Várias lanternas, penduradas em postes que seguram o telhado da "tenda", iluminam toda a área. A maior parte da área tem luz intensa, mas os interiores das construções marcados em C4A/C5 estão na penumbra.

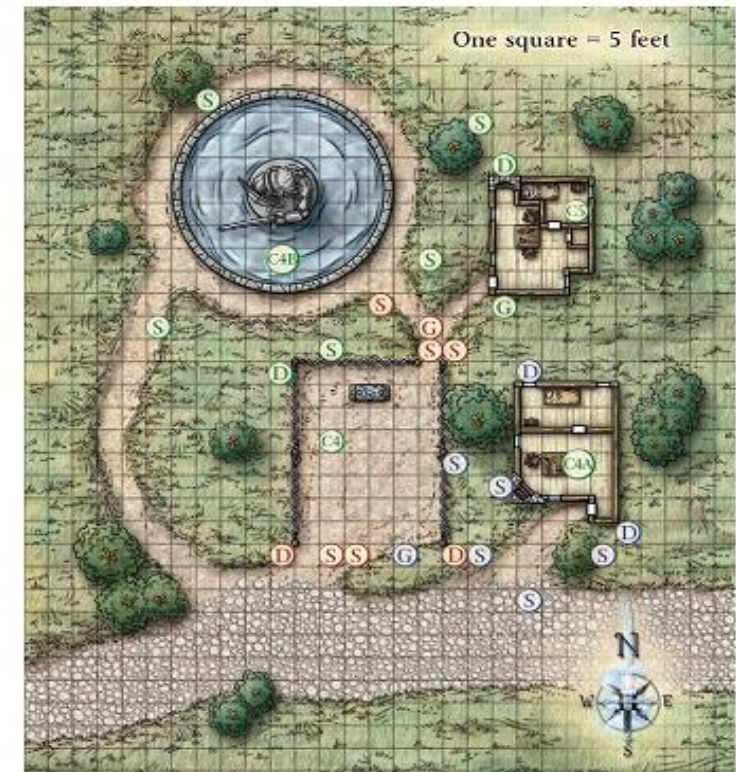
Teto: A maior parte do santuário está ao ar livre. As cabanas (C4/C5) têm 2,40 metros e o tecido do telhado do santuário está a 3 metros acima.

Camas, baús e mesas: Cada um destes pode oferecer cobertura. Criaturas podem subir na mobília com um quadrado extra de movimento, ou usar algum destes como arma improvisada.

Cadeiras: As cadeiras não são suficientes para fornecer cobertura, mas um personagem pode subir em uma com um quadrado extra de movimento, ou usá-la como arma improvisada.

Portas: As portas de fora das duas cabanas estão fechadas (Ladinagem CD 18 para abrir). As portas de dentro não estão fechadas.

Cortinas de Tecido: As cortinas que fazem parte da cobertura do santuário bloqueiam a linha de visão. Puxar ou passar através delas custa um quadrado extra de movimento.



Lareiras: Ambas as lareiras contém cinzas e carvão. Um personagem pode se mover para dentro da lareira; (como se uma criatura média tivesse que espremer-se; veja o *Livro do Jogador*, página 290). Escalar para cima pela chaminé requer um teste de Atletismo CD 15.

Despensa: A despensa em C5 fornece cobertura.

Fonte: A água na fonte não é funda o suficiente para nadar. É considerada apenas como terreno acidentado.

Se os PdJs fizerem uma busca mais cuidadosa na fonte, e fizerem um teste de Percepção CD 19, leia:

Atrás da fonte, não muito longe da árvore mais próxima, uma pequena elevação na terra marca o contorno do solo. Parecendo que algo foi enterrado aqui recentemente.

Se os PdJs cavarem aqui, eles irão encontrar o corpo morto de Haelyn.

Estátua: A grande estátua de Erathis no centro da fonte fornece cobertura, e pode ser escalada com um teste de Atletismo CD 12.

5 Rufiões Dissimulados (S)	Lacaio de Nível 9
Humanóide natural (Médio – Humano)	100 XP cada
Iniciativa +3 Sentidos Percepção +3	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaios.	
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 16, Vontade 16	
Deslocamento 6	
Ⓛ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+14 vs. CA; 6 de dano.	
Ⓜ Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma	
À distância 15/30; +13 vs. CA; 6 de dano.	
Assassinar é um Esporte Coletivo	
Se um rufião dissimulado estiver flanqueando um inimigo, ele causa 1 ponto de dano extra para cada aliado adjacente ao inimigo flanqueado (incluindo o aliado que concede o flanquear), até o máximo de +4.	
Tendência Maligno Idiomas Comum	
Perícias Atletismo +11, Ladinagem +8	
For 16 (+7) Des 12 (+5) Sab 10 (+4)	
Con 15 (+6) Int 9 (+3) Car 11 (+4)	
Equipamento corselete de couro, besta, espada longa, estojo com 20 virotes.	

Árvores: As árvores fornecem cobertura e podem ser escaladas com um teste de atletismo CD 15. A maioria tem apenas entre 3 e 6 metros (de 2 a 4 quadrados) de altura.

Doppelganger Assassino (S)	Espreitador de Nível 8
Humanóide natural (Médio – Metamorfo)	350 XP cada
Iniciativa +13 Sentidos Percepção +10	
PV 69; Sangrando 34	
CA 23; Fortitude 18, Reflexos 21, Vontade 21	
Deslocamento 6	
Ⓛ Adaga (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+13 vs. CA; 1d4+5 de dano.	
Ⓜ Finta do Metamorfo (mínima; sem limite)	
+11 vs. Reflexos; o doppelganger assassino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.	
↩ Nublur a Mente (padrão; sustentação mínima; encontro) ♦ Encanto	
Explosão contígua 5; +11 vs. Vontade; o doppelganger assassino fica invisível para o alvo. As criaturas afetadas não podem enxergar o doppelganger enquanto ele mantiver o efeito, até que ele ataque, ou até que ele seja atingido por um ataque.	
Vantagem de Combate	
O doppelganger assassino causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
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 (consulte Alterar Forma, pág.280 – MM1)	
Tendência Maligno Idiomas Comum	
Perícias Blefe +15, Intuição +12, Furtividade +14	
For 12 (+5) Des 21 (+9) Sab 12 (+5)	
Con 15 (+6) Int 13 (+5) Car 19 (+8)	
Equipamento adaga	

TÁTICAS

Já que o ataque em área de Grovald só atinge os inimigos, ele permanece atrás atacando com poderes à distância e de área, tentando enfraquecer os PdJs rapidamente, e debilitar as habilidades deles de manobrar. Os rufiões fazem ataques diretos, enquanto

Grovald (G)	Controlador de Elite de Nível 9 (Líder)
Humanóide natural (Médio – Humano)	800 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +9	
Resiliência Profana aura 3; quando entram na aura ou iniciam seus turnos nela, eles ganham +1 de bônus em todos os testes de resistência.	
PV 194; Sangrando 97	
CA 25; Fortitude 21, Reflexos 23, Vontade 24	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 5	
Pontos de Ação 1	
Ⓛ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma, Energético	
+13 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano energético e o alvo é empurrado 3 quadrados.	
Ⓜ Lança Fantasma (padrão; sem limite) ♦ Energético	
À Distância 12; +13 vs. Reflexos; 1d8 + 5 de dano energético, e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno de Grovald.	
↘ Lanças Gêmeas (padrão; sem limite) ♦ Energético	
Grovald faz dois ataques de <i>lança fantasma</i> .	
⚡ Espinhas Fantasma (padrão; sustentação mínima; recarrega Ⓜ Ⓜ) ♦ Energético, Zona	
Explosão de área 1 a até 15 quadrados; +13 vs. Reflexos; 3d8 + 5 de dano energético. <i>Efeito posterior:</i> Qualquer inimigo que iniciar esse turno na área recebe 5 de dano energético, e os inimigos de Grovald tratam a zona como terreno acidentado. Grovald pode sustentar ou desfazer a zona com uma ação mínima.	
↘ Resposta Fantasma (reação imediata quando acertado ou errado por um ataque corpo a corpo; sem limite) ♦ Energético	
Grovald faz um ataque imediato de <i>lança fantasma</i> contra o inimigo em questão. Esse uso de <i>lança fantasma</i> não provoca ataques de oportunidade.	
Tendência Maligno Idiomas Comum, Dialeto Subterrâneo	
Perícias Religião +12	
For 10 (+4) Des 12 (+5) Sab 20 (+9)	
Con 17 (+7) Int 16 (+7) Car 14 (+6)	
Equipamento cota de malha, espada longa	

os doppelgangers movem-se ao redor do combate, trabalhando em flanquear ou ganhar vantagem de combate. Todos os envolvidos lutam até o fim.

C7: EMBOSCADA NO BECO

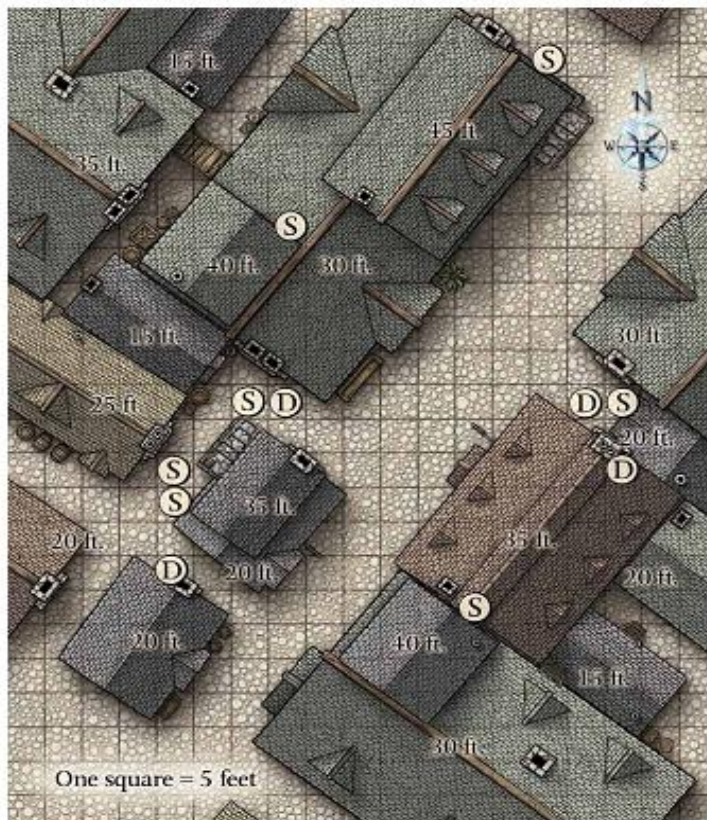
Encontro de Nível 9 (2.100 XP)

PREPARAÇÃO

4 doppelgangers assassinos (D)
7 rufiões dissimulados (S)

Os conspiradores descobriram que os PdJs estão investigando eles, e querem o grupo morto. Um bando de assassinos embosca os PdJs em um beco ou em um canto de rua em algum lugar.

Novamente, os doppelgangers começam o encontro na forma de humanos.



Quando o ataque iniciar, leia:

Sem nenhum aviso, um número de assassinos vem investindo das esquinas e através das portas, eles empunham as suas espadas em direção a vocês!

Teste de percepção:

CD 24: *Um punhado de outros atacantes, vestidos de preto, se mistura às sombras, mas você os percebe chegando.*

Quando um doppelganger assassino for morto, leia:

O corpo aos seus pés muda e se transforma, a pele se torna de um cinza pálido, os olhos se tornam estreitos e negros. Isto que está a sua frente não é um humano!

4 Doppelgangers Assassino (D) Espreitor de Nível 8

Humanóide natural (Médio – Metamorfo) 350 XP cada

Iniciativa +13 Sentidos Percepção +10

PV 69; Sangrando 34

CA 23; Fortitude 18, Reflexos 21, Vontade 21

Deslocamento 6

⚔ **Adaga** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

+13 vs. CA; 1d4+5 de dano.

⚔ **Finta do Metamorfo** (mínima; sem limite)

+11 vs. Reflexos; o doppelganger assassino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

⚔ **Nublur a Mente** (padrão; sustentação mínima; encontro) ⚔

Encanto

Explosão contígua 5; +11 vs. Vontade; o doppelganger assassino fica invisível para o alvo. As criaturas afetadas não podem enxergar o doppelganger enquanto ele mantiver o efeito, até que ele ataque, ou até que ele seja atingido por um ataque.

Vantagem de Combate

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

⚔ **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 (consulte Alterar Forma, pág.280 – MM1)

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

Perícias Blefe +15, Intuição +12, Furtividade +14

For 12 (+5) Des 21 (+9) Sab 12 (+5)

Con 15 (+6) Int 13 (+5) Car 19 (+8)

Equipamento adaga

7 Rufiões Dissimulados (S) Lacaio de Nível 9

Humanóide natural (Médio, Humano) 100 XP cada

Iniciativa +3 Sentidos Percepção +3

PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.

CA 21; Fortitude 19, Reflexos 16, Vontade 16

Deslocamento 6

⚔ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

+14 vs. CA; 6 de dano.

⚔ **Besta** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

À distância 15/30; +13 vs. CA; 6 de dano.

Assassinar é um Esporte Coletivo

Se um rufião dissimulado estiver flanqueando um inimigo, ele causa 1 ponto de dano extra para cada aliado adjacente ao inimigo flanqueado (incluindo o aliado que concede o flanquear), até o máximo de +4.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

Perícias Atletismo +11, Ladinagem +8

For 16 (+7) Des 12 (+5) Sab 10 (+4)

Con 15 (+6) Int 9 (+3) Car 11 (+4)

Equipamento corselete de couro, besta, espada longa, estojo com 20 virotes.

TÁTICAS

O combate é direto, os assassinos atacam em massa, enquanto os doppelgangers deslocam-se para dentro ou para fora das sombras ou flanqueiam os PdJs, tentando ganhar vantagem de combate.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A luz aqui depende totalmente do horário: luz Intensa pelo sol durante o dia ou penumbra pelas lanternas distantes das ruas durante a noite.

Construções: As construções aqui alcançam de 2 a 4 andares (4 a 8 quadrados) de altura. As paredes podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD 15.

A Lista: Se os PdJs procurarem nos corpos, eles encontrarão em um dos doppelgangers uma lista de descrições – dos próprios PdJs! O pergaminho está manchado com algo que (com um teste de percepção CD 16) aparenta ser cerveja. Um teste de Manha CD 17 sugere que a fonte dessa mancha é a taverna Porco e Tina.

SC1: CAPTURANDO DURKIK

Encontro de Nível 9 (1.200 XP)

PREPARAÇÃO

Inicie lendo o seguinte:

Depois de algum tempo esperando, quando a cidade inteira está coberta nas sombras da noite, sua presa finalmente surge. Olhando em volta, ele vira e começa a andar num passo ligeiro mais discreto.

Se os PdJs estão seguindo Durkik em específico, continue com:

Durkik mergulha num beco depois de andar alguns quarteirões. Meros segundos depois, outro anão – levemente mais alto, com barba e cabelos diferentes – surge na rua. Vocês nem mesmo notaram dado ao quanto não estavam o vigiando especificamente, mas muito das suas vestimentas parecem combinar com as de Durkik, e a sua postura ao andar é idêntica.

Se os PdJs derem uma olhada dentro do beco enquanto passam, eles podem confirmar que nem Durkik, nem outro alguém, permanecem no interior. Eles precisamente testemunharam o doppelganger que tomou o lugar Durkik alterar sua forma, esperando tornar-se menos notável.

A esse ponto, independente de quem eles estejam seguindo, inicie o desafio de perícias.

Capturando Durkik	Nível 9
Desafio de Perícias	1.200 XP
<i>Vocês progridem silenciosamente através das ruas de Overlook conforme puderem, tentando manter Durkik em vista sem alertá-lo de vossas presenças.</i>	
O grupo tenta acompanhar seu alvo através da cidade.	
Complexidade	
3 (requer 8 sucessos antes de 3 fracassos).	
Perícias Primárias	
Acrobacia, Atletismo, Percepção, Furtividade, Manha.	

Sucesso

Se os PJs obtiverem sucesso com 0 fracasso, eles chegam até o armazém sem serem detectados. Somente metade de seus inimigos em potencial está presentes (conduza a cena como dois encontros separados, como descritos no encontro tático), e os PdJs ganham uma rodada surpresa quando chegam.

Sucesso Parcial

Se os PJs obtiverem sucesso com 1 fracasso, eles são detectados apenas no último minuto. Somente metade de seus inimigos em potencial está presente (conduza a cena como dois encontros separados, como descritos no encontro tático), mas os inimigos não são surpreendidos.

Se os PdJs obtiverem sucesso com 2 falhas, eles são detectados assim que se aproximam do armazém. Eles enfrentam o efetivo inteiro de inimigos (conduza a cena como um encontro único de nível 12), e os inimigos não são surpreendidos.

Fracasso

Os PJs são detectados, e a presa deles os despista assim que se aproxima do armazém. Os PJs conhecem a área que o alvo foi, mas não a construção específica. Eles eventualmente encontram o armazém, mas levam 2d6 horas perambulando, procurando, e possivelmente subornando ou fazendo testes de Diplomacia e Manha nos cidadãos e mercadores da área. O resultado não é apenas que precisem enfrentar o efetivo inteiro de inimigos (como um encontro único de nível 12), mas eles perdem uma grande quantidade de tempo do prazo final. (Veja "Pontos de Vitória," página 37.)

Especial Se pelo menos um membro do grupo é capaz de se tornar invisível, o grupo ganha 1 sucesso automático.

Acrobacia (CD 16)

Um determinado personagem pode testar Acrobacia somente uma vez, independente dele ou dela obtiver sucesso ou fracasso, e um fracasso custa ao PJ um pulso de cura e conta como um fracasso. Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias.

O PJ se movimenta rapidamente ao redor de uma esquina, pula sobre vãos entre telhados, ou de qualquer forma permanece próximo a presa em um ângulo que faz o PdJ dificilmente ser detectado.

Atletismo (CD 16)

Um determinado personagem pode testar Atletismo somente uma vez, independente do PJ obtiver sucesso ou fracasso, e um fracasso custa ao PJ um pulso de cura e conta como um fracasso. Um teste bem sucedido conta com um sucesso no desafio de perícias.

Muito parecido com Acrobacia, o PJ escala paredes, pula entre telhados e balcões, e de qualquer forma permanece fora da linha de visão.

Percepção (CD 20)

Isso não qualifica um sucesso, mas obter sucesso concede +2 de bônus para todos os testes seguintes nesse desafio até o próximo fracasso.

O PdJ cuidadosamente vigia o alvo pra mantê-lo a vista mesmo a distância ou atrás de outras pessoas na rua.

Furtividade (CD 20)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. Movendo-se rapidamente por trás de pedestres, entrada de portas, e pelas sombras, você se desloca rua a rua sem ser visto.

Manha (CD 24)

Um teste bem sucedido conta como dois sucessos. Uma vez feito, os personagens não podem usar Manha novamente nesse desafio de perícias.

Com o uso do conhecimento sobre as áreas pobres de Overlook, o PJ pode antecipar pra onde a presa está indo.

OUTROS MÉTODOS

Se os PdJs não puderem (ou não pensaram) seguir Durkik ou Aerun, eles têm outras maneiras de achar o que querem saber. Se eles podem capturar Durkik sozinho, eles podem tentar interrogá-lo, como descrito anteriormente.

Se tiverem sucesso interrogando-o, Durkik pode contar para os PdJs onde está o armazém. Ele também revela toda informação apresentada na barra lateral abaixo "Interrogando os Conspiradores".

Por causa do falso Durkik não ter aparecido no armazém, as forças de lá estão preparadas para problemas. Conduza a cena como um encontro de nível 12, e o inimigo não podem ser surpreendidos.

C9: O ARMAZÉM

Encontro de Nível 12 (3.250 XP)

Encontro de Nível 8 (1.700 XP) e

Encontro de Nível 8 (1.550 XP)

PREPARAÇÃO

3 doppelgangers assassinos (D)

2 cidadãos possuídos (P)

12 rufiões dissimulados (S)

Ou

Primeiro encontro (use as localizações em VERMELHO)

2 doppelgangers assassinos (D)

1 cidadão possuído (P)

5 rufiões dissimulados (S)

E

Segundo encontro (não use as marcas no mapa visto que esses inimigos entram através de uma ou duas portas e se posicionam baseados nas ações dos PdJs)

1 doppelganger assassino

1 cidadão possuído

7 rufiões dissimulados

Esse armazém tem sido usado a muito por elementos criminosos de Overlook como um quartel general, um depósito principal para mercadorias ilegais, e ocasionalmente como esconderijo. Foi assumido então pela conspiração do General Zithirunn.

Qualquer criatura colocada no mapa sobre a passarela está *sobre* a passarela; nenhum inimigo começa diretamente abaixo dela.

Se os PdJs entrarem no andar térreo, leia:

Uma câmara enorme se revela perante vocês. Filas e filas de caixas – algumas empilhadas a altura de 4,5 metros – formam corredores. Uma passarela percorre o entorno do perímetro, assim como acima da sala cavernosa partindo de vários pontos, exibindo correntes e polias penduradas para baixo.

Se os PdJs estiverem numa posição para ver o gabinete e a sacada, leia:

Num canto, uma escadaria leva a uma sacada construída dentro da passarela. Algumas paredes cercam o que vocês podem supor que seja um gabinete ou um escritório de contabilidade.

Teste de Percepção

CD 13: *Vários indivíduos de aparência grosseira, do tipo que vocês podem não ter encontrado em um beco escuro, mas não ficam surpresos de encontrar aqui, espreitando em cima da passarela, e em volta de alguns cantos, empunhando bestas engatilhadas.*

CD 24: *Outros poucos inimigos permanecem escondidos nas sombras, também mirando armas em sua direção. Sua pele cinzenta e seus olhos negros enormes são fortes indicações de que eles não são humanos!*

Se os PdJs de alguma forma impediram Aerun de chegar aqui, refira-se a um dos sacerdotes possuídos nos textos seguintes no lugar dele. Se eles não conhecerem Aerun, descreva-o como o empregado na parede no primeiro momento que chegaram.

Se os PdJs entrarem pela porta do gabinete, leia:

Vocês estão em um pequeno escritório de contabilidade, que é ocupado por pouco mais que uma mesa, uma cadeira – e Capitão Aerun, evidentemente com o semblante em choque enquanto levanta. A parede atrás dele ostenta uma janela sem vidro tampada por uma persiana.

TÁTICAS

Os doppelgangers e os rufiões inicialmente lançam saraivadas de virotes de besta nos PdJs, usando as caixas como cobertura. Eles se mantêm em movimento, quase nunca permanecendo no mesmo local de rodada em rodada. Os rufiões preferem se aproximar dos PdJs em grupos, mas o fazendo por manobras ao redor e acima das caixas; eles são espertos demais para ficarem em linha reta para os inimigos num corredor aberto. Os

doppelgangers fazem uso de táticas similares, mas trocando constantemente de ataque corpo a corpo para à distância e vice-versa. Os cidadãos possuídos usam seu *pulo telecinético* para obter uma posição mais eficiente, e então manter um combate corpo a corpo.

Se os personagens entrarem através do gabinete, o cidadão possuído pelo githyanki toma a iniciativa de voar para fora pela janela para o armazém principal, de modo a não enfrentar os PdJs sozinho.

Os cidadãos possuídos lutam até a morte. Se dois dos doppelgangers e mais da metade dos rufiões forem mortos, os restantes tentam escapar.

1, 2 ou 3 Doppelgangers Assassinos (D)	Espreitador de Nível 8
Humanóide natural (Médio – Metamorfo)	350 XP cada
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +10
PV 69; Sangrando 34	
CA 23; Fortitude 18, Reflexos 21, Vontade 21	
Deslocamento 6	
⊕ Adaga (padrão; sem limite) ⊕ Arma	
+13 vs. CA; 1d4+5 de dano.	
↓ Finta do Metamorfo (mínima; sem limite)	
+11 vs. Reflexos; o doppelganger assassino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.	
← Nublur a Mente (padrão; sustentação mínima; encontro) ⊕	
Encanto	
Explosão contígua 5; +11 vs. Vontade; o doppelganger assassino fica invisível para o alvo. As criaturas afetadas não podem enxergar o doppelganger enquanto ele mantiver o efeito, até que ele ataque, ou até que ele seja atingido por um ataque.	
Vantagem de Combate	
O doppelganger assassino causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
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 (consulte Alterar Forma, pág.280 – MM1)	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Bлеfe +15, Intuição +12, Furtividade +14	
For 12 (+5)	Des 21 (+9)
Con 15 (+6)	Sab 12 (+5)
	Int 13 (+5)
	Car 19 (+8)
Equipamento adaga	

1 ou 2 Cidadãos		Soldado de Nível 10
Possuídos (P)		
Humanóide natural (Médio, Humano)		500 XP cada
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +6	
PV 101; Sangrando 50		
CA 26; Fortitude 23, Reflexos 21, Vontade 20		
Testes de Resistência +2 contra efeitos de encanto		
Deslocamento 5; veja também <i>pulo telecinético</i>		
Ⓢ Espada Grande (padrão; sem limite) ⚔ Arma, Psíquico		
+17 vs. CA; 1d12 + 4, mais 3d6 de dano psíquico extra se o alvo estiver imobilizado, e o alvo recebe uma penalidade de -2 nos testes de resistência contra a condição de imobilizado até o início do próximo turno do cidadão possuído.		
⚔ Aperto Telecinético (padrão; encontro)		
À distância 5; contra um alvo Médio ou menor; +15 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado (TR encerra).		
Pulo Telecinético (movimento; encontro)		
À distância 10; o cidadão possuído pode voar 5 quadrados.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Dialeto Subterrâneo	
Perícias História +11, Intuição +11		
For 20 (+10)	Des 16 (+8)	Sab 12 (+6)
Con 13 (+6)	Int 12 (+6)	Car 13 (+6)
Equipamento corselete de couro, espada grande		

5, 7 ou 12 Rufiões		Lacaio de Nível 9
Dissimulados (S)		
Humanóide natural (Médio, Humano)		100 XP cada
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +3	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaios.		
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 16, Vontade 16		
Deslocamento 6		
Ⓢ Espada Longa (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
+14 vs. CA; 6 de dano.		
Ⓢ Besta (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
À distância 15/30; +13 vs. CA; 6 de dano.		
Assassinar é um Esporte Coletivo		
Se um rufião dissimulado estiver flanqueando um inimigo, ele causa 1 ponto de dano extra para cada aliado adjacente ao inimigo flanqueado (incluindo o aliado que concede o flanquear), até o máximo de +4.		
Tendência Maligno	Idiomas Comum	
Perícias Atletismo +11, Ladinagem +8		
For 16 (+7)	Des 12 (+5)	Sab 10 (+4)
Con 15 (+6)	Int 9 (+3)	Car 11 (+4)
Equipamento corselete de couro, besta, espada longa, estojo com 20 virotes.		

Se a luta foi dividida em dois encontros (veja as regras para o desafio de perícias Coração da Conspiração, página 30), o segundo grupo chega 1d4+4 minutos após o término da primeira batalha. A menos que um membro do primeiro grupo tenha escapado, todos entram direto para o gabinete e os PdJs podem emboscá-los, assim ganhando uma rodada surpresa. Se alguém conseguiu escapar do primeiro encontro, esse segundo grupo foi alertado, e se espalham, entrando por ambos, porta e gabinete. Eles estão preparados para problemas e não pode ser surpreendidos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: O armazém está iluminado intensamente por uma série de lanternas e bastões solares colocados ao longo do corrimão da passarela.

Teto: O teto está a 10,5 metros de altura.

Passarelas: Essas passarelas metálicas estão a 6 metros acima do chão, ajudando no deslocamento e colocação das caixas. Uma série de correntes e polias penduram-se pela parte de baixo das passarelas. Isso permite a um personagem escalar, em direção a essas passarelas com um teste de Acrobacia ou Atletismo CD 22, em velocidade normal de escalar. Exceto onde há escadas, a passarela tem um corrimão ao redor de todo o caminho. Qualquer um desejando deliberadamente escalar ou pular sobre o corrimão precisa gastar um quadrado extra de movimento para fazê-lo, e qualquer efeito de empurrar, puxar ou deslizar que arrastaria uma criatura sobre o corrimão precisa também gastar um quadrado extra para fazê-lo.

Cadeiras: A cadeira não é suficiente para fornecer cobertura, mas um personagem pode subir em cima dela com um quadrado extra de movimento ou usá-la como uma arma improvisada.

Caixas: Cada caixa individualmente tem aproximadamente 1,5 metros (1 quadrado) de altura, mas elas frequentemente estão empilhadas em duas ou três caixas (isto é, 3 ou 4,5 metros, ou 2 ou 3 quadrados) de altura, como marcado no mapa. Subir

em cima de uma única caixa requer um quadrado extra de movimento, enquanto *descer* de uma única caixa não custa nenhum movimento adicional. Escalar duas ou três caixas requer um teste de Atletismo CD 20.

Portas: A porta central desliza para cima dentro do teto. Ela não está trancada, mas *não pode* ser aberta furtivamente, devido ao ruído feito pelas correntes e polias. As duas portas laterais estão ambas trancadas, e requerem um teste de Ladinagem CD 19 para abri-las.

Escadas: As escadas têm 6 metros (4 quadrados) de altura, mas contam como 5 quadrados de movimento. Um teste de Atletismo ou Acrobacia CD 12 permite um personagem escalá-la nos 4 quadrados de movimento normais.

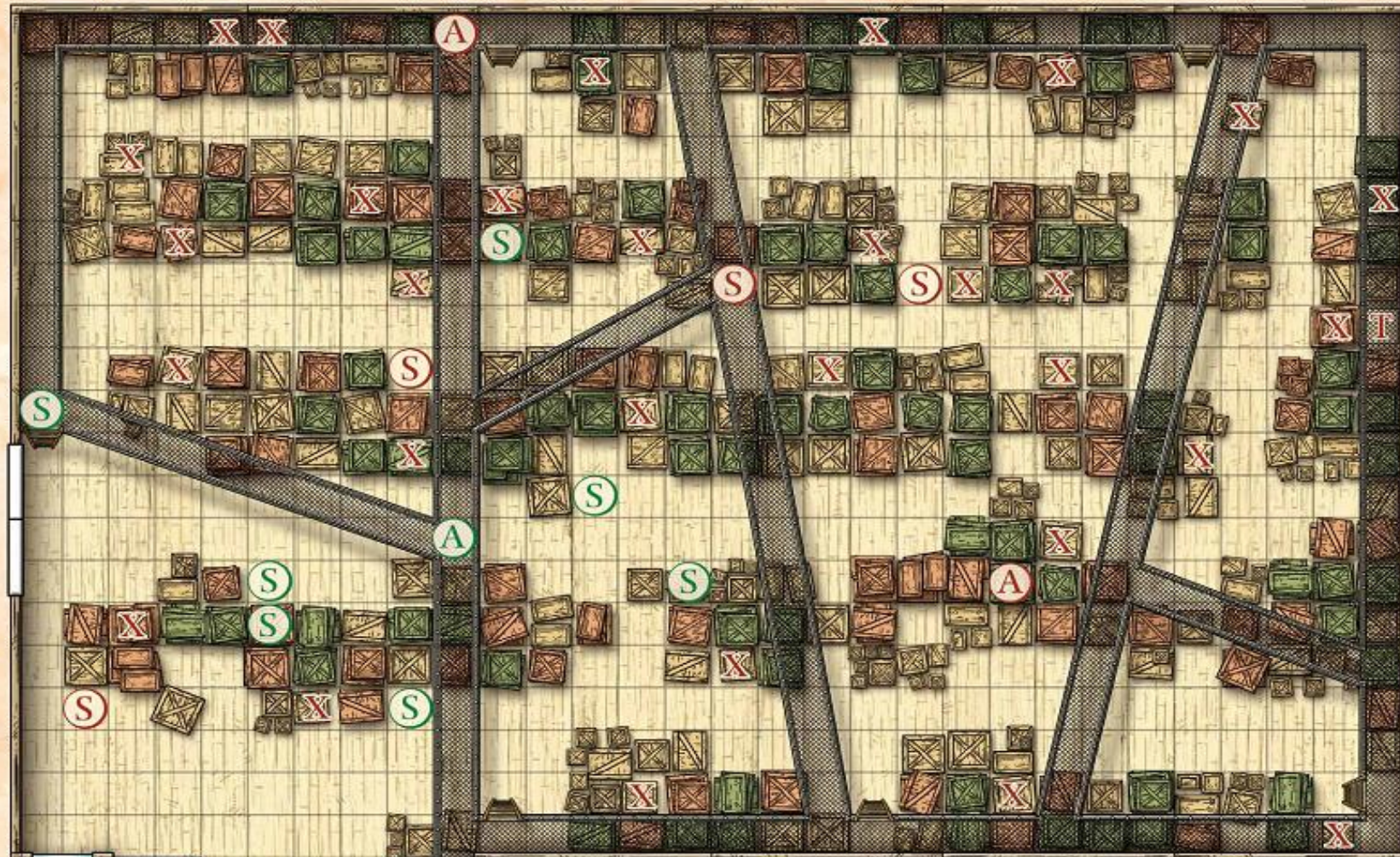
Escadaria: A escadaria conta como um terreno acidentado.

Mesa: Um personagem pode subir em cima da mesa com um quadrado extra de movimento. Um teste de Força CD 19 tomba a mesa, permitindo que esta sirva como cobertura e derrubando qualquer criatura em cima dela.

Alçapão: O alçapão requer um teste de Ladinagem CD 21 para abrir. A escada de baixo leva para uma passagem subterrânea (não mapeada) que leva para a cela (C9A) contendo o Sumo Sacerdote Durkik.

Caixas Enfraquecidas: Várias caixas, como marcado no mapa, são mais fracas do que as outras. Uma criatura que se mova em cima dessa caixa quebra parcialmente a madeira. Isso encerra imediatamente a ação de movimento da criatura, mesmo que ela tenha deslocamento restante, e essa caixa é considerada como terreno acidentado desse momento em diante.

Janela: A janela no "gabinete" do andar de cima é uma simples persiana de madeira cobrindo uma moldura vazia. Mover-se através não custam quadrados extras (embora seja melhor que qualquer um incapaz de voar esteja preparado para uma queda de 6 metros de altura).



-  5 feet high
-  10 feet high
-  15 feet high
-  Weak crate
-  Trap door



One square – 5 feet

SC2: ENTRANDO NO PORTAL

Encontro de Nível 9 (2.000XP)

PREPARAÇÃO

Assim que os PdJs tocarem a filigrana, a desafio de perícias começa.

Entrando no Portal	Nível 9
Desafio de Perícias	2.000 XP

A imagem repentinamente vira-se conforme a face de Moradin na sua direção e fala em uma voz de metal dilacerante. "Quem ousa passar através do portal para o coração da devoção de Moradin primeiramente tem que provar que entende Moradin em seu próprio coração.

"Pensem cuidadosamente nos preceitos de Moradin, seus ensinamentos, suas ações, e seus discípulos favorecidos. Depois me digam em parábola, um conto de Moradin, não um que vocês aprenderam nos textos dele, mas um que vocês mesmos tenham criado. Mostrem-me que entenderam suas palavras e seus meios, e vocês poderão passar."

Os PdJs devem convencer o portal místico de que eles têm um entendimento suficiente dos ensinamentos de Moradin através da construção de uma parábola que represente corretamente o comportamento e preceitos do deus, ainda não estará tudo perdido se os PJs falharem. Eles podem tentar fisicamente romper uma travessia através da filigrana para alcançarem a porta. Agir desta maneira ativa as defesas mágicas do aposento: certa quantidade de homúnculos. Siga para o encontro tático C10. Uma vez que os PJs tenham sido bem sucedidos em superar o encontro, eles podem cortar a filigrana como se fosse uma porta comum de madeira (ela é de metal, mas é fina).

Complexidade

5 (12 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Atletismo, Blefe, Diplomacia, História, Religião.

Sucesso

O portal julga os PdJs mercedores e abre-se, permitindo-os acessar o Templo Raiz da Montanha.

Sucesso Parcial

Os PJs são parcialmente mercedores, e isso desativa parte das más funcionais guardas mágicas. O sucesso parcial deles significa que eles terão que lutar com menos guardiões no encontro tático C10.

3 ou menos sucessos: Os PJs são considerados como tendo fracassado completamente no teste, como descrito abaixo.

4 ou 5 sucessos: Os PJs enfrentam quatro correntes contorcistas.

6 ou 7 sucessos: Os PJs enfrentam três correntes contorcistas.

8 ou 9 sucessos: Os PJs enfrentam duas correntes contorcistas.

10 ou 11 sucessos: Os PJs lutam com apenas uma corrente contorcista.

Fracasso

Os PJs devem enfrentar todos os cinco homúnculos correntes contorcistas no encontro tático se eles tentarem forçar passagem pelo caminho.

Especial Se os jogadores tentarem o esforço de apresentarem uma parábola baseada em Moradin, garanta a eles dois sucessos automáticos. Se o grupo tiver um personagem divino que adora a Moradin, eles ganham 1 sucesso automaticamente, e este personagem ganha um bônus de +2 para todos os testes de Religião neste desafio.

Atletismo (CD 20)

Este não conta como um sucesso propriamente dito, mas garante um bônus de + 2 para o próximo teste que ele tentar neste desafio. Qualquer personagem pode tentar o uso deste Atletismo apenas uma vez.

O PJ retrata (ou finge) um conhecimento de técnicas esquecidas e outros empreendimentos que Moradin aprove.

Blefe (CD 20)

Este não garante nenhum sucesso, mas pode ser usado para remover uma falha. Blefe pode ser utilizado desta forma uma única vez.

O PJ rapidamente entra na conversa tentando encobrir o erro de um dos seus companheiros ou dele próprio.

Diplomacia (CD 16)

Apenas um sucesso pode ser obtido desta forma. Um fracasso neste teste confere uma penalidade de -2 em testes futuros neste desafio até o próximo sucesso, além de contar como um fracasso.

O PJ tenta convencer o portal de que é merecedor, sem oferecer qualquer conhecimento sólido dos ensinamentos de Moradin.

História (CD 20)

Cada sucesso neste teste conta com um sucesso durante o desafio de perícias. Embora não haja limites no número de sucessos que possam ser obtidos com História, História não pode contabilizar todos os sucessos; o grupo deve basear-se em pelo menos outra perícia para alcançar sucesso completo.

Usando o conhecimento dos PJs sobre campeões do passado, sacerdotes, e seguidores de Moradin, o PJ contribui para a construção da parábola.

Religião (CD 20)

Cada sucesso neste teste conta como um sucesso durante o desafio de perícias. Um sucesso contra uma CD 25 conta como um sucesso e remove 1 falha; este nível extra de sucesso pode ocorrer apenas uma vez neste desafio.

O PdJ baseia-se no conhecimento religioso e em um entendimento dos preceitos e ensinamentos de Moradin para ajudar na construção da parábola.

M1: A CÂMARA DAS PORTAS

Encontro de Nível 9 (1.800 XP)

PREPARAÇÃO

2 harpias guinchadoras (H)
2 anões dilapidados rufiões (S)

O grande vestíbulo do Templo Raiz da Montanha continha noutra tempo portais místicos para quatro diferentes templos de Moradin, assim como uma singular entrada não-mágica: uma escada que leva ao interior das Montanhas Morada do Rochedo. Agora, uma dessas entradas mágicas foi destruída – assim como a maior parte da área leste da câmara – em vários desmoronamentos. Os PdJs chegam através da porta sudoeste.

O contingente de feéricos despachado pelo Rei Cachlain deixou protegida a retaguarda, que deveria estar atenta a qualquer um que entrasse no templo.

Quando os PdJs entrarem na câmara usando o portal, leia:

Vocês não sentem magia – nenhum formigamento ou cintilância. Isso ocorre entre seus passos; em um instante vocês estão no sepulcro, e no outro vocês... não estão. Vocês estão em uma grande câmara com paredes feitas de pedra. Várias portas – muitas das quais estão contidas em profundos arcos de pedra, quase como cavernas artificiais – fornecem saídas. Uma plataforma com múltiplas escadas está próxima ao centro da câmara, presumivelmente com um propósito cerimonial há muito esquecido. A porção leste da sala parece ter sido grandemente avariada em um antigo desmoronamento, danificando um dos dois grandes relevos que adornam a parede distante.

Empoleiradas em uma das arcadas e no topo do relevo não danificado, um par de fêmeas sujas com cabelos desgrenhados, garras e asas de abutres viram olhos penetrantes em sua direção, liberando um terrível grito de predador. Há apenas alguns metros de vocês, o que parece ser um surrado, e anormalmente pequeno anão os observa atentamente entre opérculos semicerrados.

Teste de Percepção

CD 22: *Pelo canto do olho, você percebe um segundo anão de aparência assassina ocultando-se silenciosamente nas sombras da parede destruída.*

2 Harpias Guinchadoras (H) Controlador de Nível 9	
Humanóide feérico (Médio)	400 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +6
PV 96; Sangrando 48	
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 20, Vontade 22	
Resistências 10 vs. trovejante	
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)	
⊕ Garra (padrão; sem limite)	+14 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.
← Canção Tentadora (padrão; sem limite) → Encanto	Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +15 vs. Vontade; o alvo é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).
← Grito Brutal (padrão; recarrega ☒ ☓) → Trovejante	Explosão contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante. Ataque Secundário: Explosão de área 1 a até 5 quadrados; centralizada no alvo acertado pelo ataque primário de grito brutal ; apenas inimigos alvos; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante e o alvo é conduzido 3 quadrados.
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Furtividade +12	
For 16 (+7)	Des 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 11 (+4)
	Sab 15 (+6)
	Car 20 (+9)

2 Anões Dilapidados Rufiões (S) Soldado de Nível 10	
Humanóide feérico (Pequeno)	500 XP cada
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
PV 104; Sangrando 52	
CA 26; Fortitude 23, Reflexos 22, Vontade 21	
Deslocamento 6; veja também <i>ofensiva insana</i>	
⊕ Martelo (padrão; sem limite) → Arma	+17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do rufião dilapidado.
↓ Golpe Poderoso (padrão; recarrega ☒ ☓) → Arma	+17 vs. CA; 3d8 + 5 de dano, e o alvo é empurrado 3 quadrados. O anão dilapidado rufião pode usar esse poder como parte de uma investida.
Ofensiva Insana	Quando o anão dilapidado rufião realiza uma investida, se obtiver sucesso o inimigo fica derrubado, em adição a quaisquer outros efeitos do ataque.
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Élfico
Perícias Atletismo +14	
For 18 (+9)	Des 21 (+10)
Con 16 (+8)	Int 11 (+5)
	Sab 11 (+5)
	Car 18 (+9)
Equipamento corselete de couro, martelo	

TÁTICAS

As harpias usam *canção tentadora* para separar os PdJs e conduzi-los até uma posição em que os dilapidados rufiões possam atacar – preferencialmente com vantagem de combate – e então usam o *grito brutal* assim que um inimigo esteja dentro do alcance. As harpias voam apenas se for necessário para manter os PdJs a certa distância, ou se um inimigo chegar muito perto do lugar onde estão empoleiradas, elas tentam permanecer pousadas em lugares altos o bastante para que combatentes corpo-a-corpo não alcancem facilmente. Os dilapidados rufiões usam ataques à distância inicialmente, e então investem contra os inimigos de múltiplos lados. Os feéricos sabem que a passagem destruída à leste leva de volta à sala, e um deles pode simular uma fuga numa tentativa de surpreender os inimigos por trás.

Se três das criaturas são derrotadas e o último estiver sangrando, o sobrevivente tenta escapar e pode se render se escapar revelar-se impossível.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

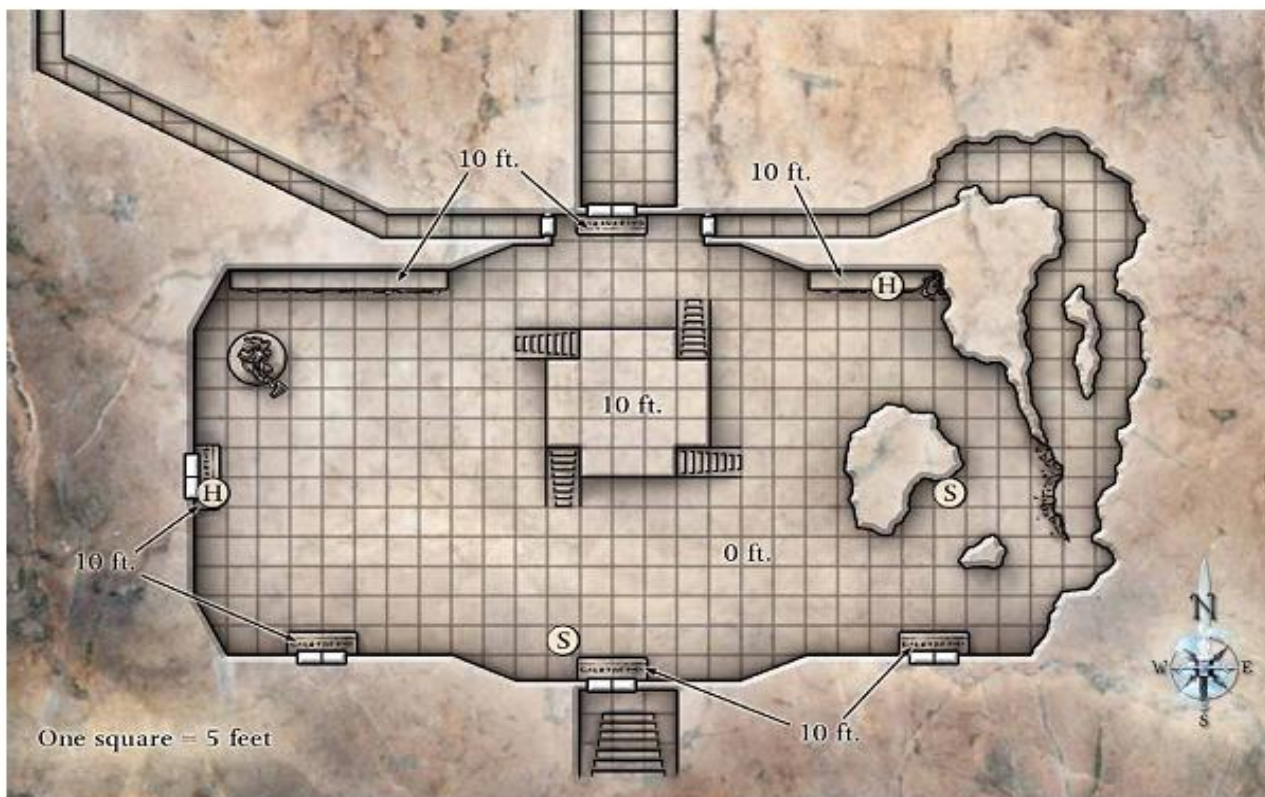
Iluminação: A câmara tem luz intensa pelo fogo esculpido nos dois relevos e pela estátua, que brilham com uma luz mágica. Na passagem destruída à leste, entretanto, a única luz é aquela que os PJs trazem com eles.

Teto: O teto está a 7,5 metros acima.

Arcadas: As arcadas de pedra sobre as portas duplas estão a 3 metros de altura e são estáveis o bastante para empoleirar-se, permanecer sobre elas, ou mesmo combater. Elas requerem um teste de Atletismo CD 14 para escalar.

Relevos: Esses relevos mostram cenas de ferreiros anões trabalhando em forjas enormes, enquanto Moradin os observa ao longe. O relevo leste está quebrado ao meio, mas o fogo ainda brilha. Os relevos projetam-se da parede o suficiente para servirem de poleiro para as harpias, mas um humanóide normal tentando ficar sobre um deve fazer um teste de Acrobacia CD 17 a cada rodada, ou cairá. Eles são, entretanto, fáceis de escalar, com um teste de Atletismo CD 10.

Portas: A porta sudeste, a porta sudoeste (pela qual os PdJs entraram), e a porta oeste são os portais mágicos remanescentes.



AS PORTAS MÁGICAS

Se os PdJs abrirem a porta pela qual entraram, eles vêem o sepulcro, mas obviamente eles não podem mais alcançá-lo. Se eles abrirem uma das outras duas, decida por si mesmo que tipo de visão eles têm, baseado em onde mais no mundo da campanha você deseja que os dois portais remanescentes levem. (Você pode usá-los para prover aventuras paralelas mais tarde, como um breve desvio da série de aventuras Escalas da Guerra).

Lembre-se que, até que os PdJs resgatem o Zelador, nenhuma das portas externas – cada uma dessas mágicas, ou a porta sul que leva às Montanhas Morada do Rochedo – são utilizáveis. Os PdJs podem olhar através delas, mas passar por elas revela-se impossível.

Plataforma: A plataforma fica 3 metros acima do chão. Ela não tem lateral ou grade de proteção.

Estátua: Uma estátua de Moradin segura dois punhados de fogo que fornecem parte da iluminação da câmara.

M5: O COFRE

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)

PREPARAÇÃO

2 harpias guinchadoras (H)

3 céleres velocistas (Q)

Piso de Adagas Retráteis

O Templo Raiz da Montanha usa o cofre para guardar seus objetos de valor – não seus ícones religiosos e relíquias, que são mantidos no relicário (M9), mas simples tesouros monetários. Esses incluem trabalhos de arte, jóias, as formas legais de doação da região, minério bruto, e claro, moedas.

Quando os PdJs entrarem no cofre, leia:

Essa sala desigual é claramente um tipo de armazém. As paredes são de pedra pesada – mais pesada ainda que as que vocês viram em outros lugares pelo templo – e vários lances de escada levam a salas do cofre. Essas câmaras separadas ostentam pesadas portas levadiças, embora todos os portões estejam atualmente erguidos.

Um par de pequenos humanóides, retorcidos e grotescos, com pele cinza pálida e características inumanas, soltam as moedas que estavam examinando assim que vocês entram.

Teste de Percepção

CD 25: Você percebe outro par de harpias, se escondendo logo além de duas das entradas para os cofres!

CD 26: Você mal consegue perceber outro humanóide cinza retorcido, à espreita na câmara nordeste.

2 Harpias Guinchadoras (H) Controlador de Nível 9	
Humanóide feérico (Médio)	400 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +6
PV 96; Sangrando 48	
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 20, Vontade 22	
Resistências 10 vs. trovejante	
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)	
⊕ Garra (padrão; sem limite)	
+14 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.	
↵ Canção Tentadora (padrão; sem limite) ◆ Encanto	
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +15 vs. Vontade; o alvo é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).	
↵ Grito Brutal (padrão; recarrega ☞ ☞ ☞) ◆ Trovejante	
Explosão contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante. <i>Ataque Secundário:</i> Explosão de área 1 a até 5 quadrados; centralizada no alvo acertado pelo ataque primário de <i>grito brutal</i> ; apenas inimigos alvos; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante e o alvo é conduzido 3 quadrados.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum
Perícias Furtividade +12	
For 16 (+7)	Des 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 11 (+4)
	Sab 15 (+6)
	Car 20 (+9)

3 Céleres Velocistas (Q) Guerrilheiro de Nível 9	
Humanóide feérico (Pequeno)	400 XP cada
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +7; visão na penumbra
PV 96; Sangrando 48	
CA 26 (28 contra ataques de oportunidade); Fortitude 20, Reflexos 24, Vontade 20	
Deslocamento 12, escalar 6; veja também <i>ajuste feérico e cortes rápidos</i>	
⊕ Espada Curta (padrão; sem limite) ◆ Arma	
+14 vs. CA; 1d6 + 7 de dano.	
↓ Cortes Rápidos (padrão; sem limite) ◆ Arma	
O célere percorre seu deslocamento total. Em dois pontos quaisquer dessa trajetória, ele realiza um ataque básico corpo a corpo com -2 de penalidade. O célere não consegue usar este poder enquanto estiver imobilizado ou lento.	
Ajuste Feérico (padrão; encontro)	
O célere velocista ajusta 10 quadrados.	
Manter Mobilidade (mínima; recarrega ☞ ☞ ☞ ☞ ☞)	
Se estiver imobilizado, o célere velocista volta ao normal.	
Tendência Maligno	Idiomas Élfico
Perícias Acrobacia +21, Blefe +9, Furtividade +16	
For 9 (+3)	Des 21 (+11)
Con 16 (+7)	Int 14 (+6)
	Sab 17 (+7)
	Car 10 (+4)
Equipamento espada curta	

Piso de Adagas Retráteis Obstáculo de Nível 10 Armadilha 500 XP

Vários quadrados na sala (marcados no mapa) estão armados com lâminas que saltam e cujo gatilho é disparado quando alguém pisa sobre eles. As placas gatilhos são velhas e espessas, e não armam quando pressionadas por criaturas Pequenas ou menores. Enquanto isso deixa seguro qualquer PJ halfling (ou outro pequeno), também significa que os céleres podem correr pelos quadrados sem perigo.

Percepção

◆ CD 26: O personagem pode diferenciar todas as placas de armadilha adjacentes.

Perícia Adicional: Ladinagem

◆ CD 22: O grupo ganha +2 de bônus para testes de Percepção para notar as placas de armadilha e testes de Ladinagem para impedir ou desarmar as placas.

Gatilho

Quando uma criatura entra ou começa seu turno em um quadrado de armadilha, a armadilha ataca a criatura.

Ataque

Ação de Oportunidade **Corpo a corpo** 1

Alvo: Criatura no quadrado da armadilha

Ataque: +13 vs. Reflexos

Sucesso: 2d10+6 de dano. Em um sucesso decisivo, o alvo é derrubado e fica lento (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano

Contramedidas

◆ Um personagem que obtenha sucesso em um teste de Atletismo (CD 6, ou CD 11 sem uma corrida inicial) pode pular por uma única placa.

◆ Um personagem adjacente pode desarmar uma placa engatilhada com um teste de Ladinagem CD 26.

TÁTICAS

As harpias usam *canção tentadora* para arrastar os PdJs para quadrados de armadilhas, enquanto os céleres aproveitam a vantagem de serem muito pequenos para disparar as armadilhas e procuram enganar os personagens a persegui-los até as placas. (Como as harpias sabem onde esses quadrados estão, elas nunca pousam ou andam voluntariamente sobre eles.) De outra maneira, ambos usam a natureza interligada do cofre para manobrar, atacando e então se escondendo atrás de cobertura, apenas para poder atacar de um ângulo diferente.

Os céleres não têm nenhum interesse em negociar, mas se todos forem mortos, as harpias sobreviventes podem se render (particularmente se restou apenas uma delas, ou se as duas estão sangrando).

ATAQUE ESPECIAL

Uma criatura adjacente a uma porta levadiça pode fechá-la com um teste de Força CD 22. Se outra criatura está diretamente abaixo do portão (ou seja, no quadrado que o portão está marcado no mapa), o personagem puxando o portão pra baixo pode fazer um ataque Força vs. Reflexos. Se o ataque for bem sucedido, o portão fecha sobre a criatura, derrubando-a, causando dano contínuo 5 e impedindo a criatura (TR encerra ambos). A criatura derrubada não pode se levantar até que tenha tido sucesso no teste que impõe o impedimento.

Somente criaturas médias ou maiores podem tentar isso, enquanto criaturas pequenas ou menores não podem alcançar a porta levadiça.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Os feéricos espalharam diversos bastões solares pela sala, e pelos cofres. Estes provêm iluminação em toda a área. A maior, câmara central possui luz intensa, enquanto os cofres apenas penumbra.

Teto: O teto está a 6 metros acima.

Quadrados de Adagas Retráteis: Os quadrados de armadilha estão marcados no mapa.

Portas Levadiças: Todos os portões estão atualmente erguidos e corroídos no lugar. Um teste de Força CD 22 possibilita um personagem puxar as barras para baixo, fechando desse modo uma porta levadiça, que nesse ponto requer um teste de Força CD 20 para abrir de novo. Veja a caixa lateral.

Porta Secreta: A porta secreta a leste requer um teste de Percepção CD 22 para localizá-la. No entanto se os PdJs entraram por essa porta, eles não precisam do teste para encontrá-la novamente.

Alçapão Secreto: O alçapão requer um teste de Percepção CD 25 para localizá-lo. Ele abre em uma escada espiral que leva a uma passagem subterrânea (não mapeada). Essa eventualmente leva a outra escada espiral, que sobe para uma porta secreta na estátua no canto noroeste do relicário (M9).

Declive: O declive conta como terreno acidentado para criaturas subindo, mas não descendo. Uma criatura empurrada ou conduzida declive abaixo se move um quadrado extra, e um personagem que caia derrubado no declive desliza 1 quadrado para o sul.



M6: A GRANDE CATEDRAL

Encontro de Nível 13 (4.300 XP, mas veja abaixo)

PREPARAÇÃO

Esse encontro inicialmente inclui as seguintes criaturas:

3 banshraes dardejadores (B)
5 céleres velocistas (Q)
1 anão dilapidado rufião (S)

Uma vez que uma segunda onda de adversários aparece, o encontro também inclui as seguintes criaturas:

1 cria vermelha lança-fogo
2 trolls cuspidores
4 trolls
1 troll de duas cabeças

Por anos, a grande catedral do Templo Raiz da Montanha foi o coração da adoração a Moradin na região. Uma câmara verdadeiramente gigantesca – mais uma caverna artificial do que uma "sala" – tem sofrido as devastações do tempo. Ela tem sido severamente danificada por desmoronamentos através dos anos, e escombros cobrem o chão.

Quando os PdJs entrarem, leia:

Alguns de vocês têm visto salas menores que a vasta câmara diante de vocês. Rudemente oval na forma, exceto pelas paredes arruinadas a leste, a câmara consiste em múltiplos níveis. Escadas no centro da sala, assim como grandes rampas pelos lados, levam ao segundo nível 6 metros acima. Uma dessas rampas está parcialmente desabada juntamente com as paredes. Escadas íngremes e declives levam a um terceiro nível, e

uma plataforma diferente daquela na câmara de entrada do templo, ergue-se sobre ela. Enormes pedaços de parede e pedra encontram-se ao longo da borda quebrada, formando bordas naturais, e uma profunda fenda funciona como passagem para sudeste.

Teste de Percepção

CD 20: *Há outro daquele anão vil, de aparência bestial, escondido próximo às escadas.*

CD 21: *Acima, você percebe vários humanoides com características insetóides empoleirados em várias bordas.*

CD 26: *E lá há ainda mais criaturas – humanoides cinza retorcidos aproximadamente do tamanho de halflings, à espreita pelos vários cantos e nas sombras.*

No início da terceira rodada do combate, leia:

Um estrondo ensurdecador ressoa pela câmara, ecoando pela vastidão. Duas, três vezes, e então vocês ouvem um súbito esmigalhar e o som de madeira ricocheteando na pedra.

Se um PdJ está em posição de ver a porta mais ao norte nesse momento, leia:

As portas duplas se rompem e abrem, e pedaços denteados da tranca caem soltos. Pela passagem aberta avança um agrupamento de horríveis figuras: vários trolls verdes e mosqueados, um par de criaturas menores com características similares e olhos estreitados, e – mais aterrorizante – um troll de ombros largos e duas cabeças gritando. Acompanhando um dos trolls menores está um réptil de escamas vermelhas numa pesada corrente, e fumaça sobe de suas narinas e dentre seus dentes serrilhados.

3 Banshraes Dardejadores (B) Artilheiro de Nível 11

Humanóide feérico (Médio) 600 XP cada

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 89; **Sangrando** 44

CA 23; **Fortitude** 20, **Reflexos** 23, **Vontade** 22

Deslocamento 8

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)

+13 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.

↘ **Dardo de Zarabatana** (padrão; sem limite) ⚡ **Arma**

À distância 5/10; +16 vs. CA; 1d10 + 6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

← **Rajada de Dardos** (padrão; recarrega ☞ ☞ ☞) ⚡ **Arma**

Rajada contígua 5; +16 vs. CA; 1d10 + 6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** telepatia 20

For 16 (+8) **Des** 22 (+11) **Sab** 15 (+7)

Con 17 (+8) **Int** 14 (+7) **Car** 20 (+10)

Equipamento zarabatanas, dados

5 Céleres Velocistas (Q) Guerrilheiro de Nível 9

Humanóide feérico (Pequeno) 400 XP cada

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra

PV 96; **Sangrando** 48

CA 26 (28 contra ataques de oportunidade); **Fortitude** 20, **Reflexos** 24, **Vontade** 20

Deslocamento 12, escalar 6; veja também *ajuste feérico e cortes rápidos*

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ⚡ **Arma**

+14 vs. CA; 1d6 + 7 de dano.

↓ **Cortes Rápidos** (padrão; sem limite) ⚡ **Arma**

O célere percorre seu deslocamento total. Em dois pontos quaisquer dessa trajetória, ele realiza um ataque básico corpo a corpo com -2 de penalidade. O célere não consegue usar este poder enquanto estiver imobilizado ou lento.

Ajuste Feérico (padrão; encontro)

O célere velocista ajusta 10 quadrados.

Manter Mobilidade (mínima; recarrega ☞ ☞ ☞)

Se estiver imobilizado, o célere velocista volta ao normal.

Tendência Maligno **Idiomas** Élfico

Perícias Acrobacia +21, Blefe +9, Furtividade +16

For 9 (+3) **Des** 21 (+11) **Sab** 17 (+7)

Con 16 (+7) **Int** 14 (+6) **Car** 10 (+4)

Equipamento espada curta

Anão Dilapidado Rufião		Soldado de Nível 10	
Humanóide feérico (Pequeno)		500 XP cada	
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra			
PV 104; Sangrando 52			
CA 26; Fortitude 23, Reflexos 22, Vontade 21			
Deslocamento 6; veja também <i>ofensiva insana</i>			
Ⓣ Martelo (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
+17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do rufião dilapidado.			
⚔ Golpe Poderoso (padrão; recarrega ☞ ☞) ⚔ Arma			
+17 vs. CA; 3d8 + 5 de dano, e o alvo é empurrado 3 quadrados. O anão dilapidado rufião pode usar esse poder como parte de uma investida.			
Ofensiva Insana			
Quando o anão dilapidado rufião realiza uma investida, se obtiver sucesso o inimigo fica derrubado, em adição a quaisquer outros efeitos do ataque.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum, Élfico	
Perícias Atletismo +14			
For 18 (+9)	Des 21 (+10)	Sab 11 (+5)	
Con 16 (+8)	Int 11 (+5)	Car 18 (+9)	
Equipamento corselete de couro, martelo			

Cria Vermelha Lança-Fogo		Artilheiro de Nível 12	
Animal natural (Grande – Réptil)		700 XP	
Iniciativa +7 Sentidos Percepção +6; visão na penumbra			
Fogo Interior (flamejante) aura 5; os aliados dentro da aura adquirem resistência vs. flamejante			
PV 97; Sangrando 48			
CA 25; Fortitude 25, Reflexos 22, Vontade 21			
Resistências 20 vs. flamejante			
Deslocamento 4			
Ⓣ Mordida (padrão; sem limite) ⚔ Flamejante			
+16 vs. CA; 1d10 + 4 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).			
⤴ Expelir Fogo (padrão; sem limite) ⚔ Flamejante			
À distância 12; +15 vs. Reflexos; 2d6 + 1 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).			
⤵ Explosão de Fogo (padrão; recarrega ☞ ☞) ⚔ Flamejante			
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 3d6 + 1 de dano e o 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). <i>Fracasso</i> : Metade do dano, sem dano contínuo.			
Tendência Imparcial		Idiomas -	
For 18 (+10)	Des 13 (+7)	Sab 13 (+6)	
Con 19 (+10)	Int 2 (+2)	Car 8 (+5)	

2 Trolls Cuspidores		Soldado de Nível 10 (Líder)	
Humanóide natural (Médio)		500 XP cada	
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +8			
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>cura do troll</i>			
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)			
CA 26; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 22			
Deslocamento 6, escalar 4			
Ⓣ Garra (padrão; sem limite) ⚔ Venoso			
+17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.			
☹ Azagaia (padrão; sem limite) ⚔ Venoso, Arma			
À distância 10/20; +17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.			
⤴ Cuspir Ácido (mínima; recarrega ☞ ☞) ⚔ Ácido			
À distância 5; +15 vs. Reflexos; 1d6 de dano ácido.			
Outorgar Regeneração (mínima 1/turno, sem limite)			
Um troll a até 10 quadrados cuja regeneração esteja inativa (como resultado de dano ácido ou flamejante sofrido) imediatamente reativa a regeneração.			
Cura do Troll ⚔ Cura			
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.			
Tendência Caótico e maligno		Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +13, Tolerância +14			
For 16 (+8)	Des 21 (+10)	Sab 17 (+8)	
Con 18 (+9)	Int 10 (+5)	Car 13 (+6)	
Equipamento corselete de couro, 10 azagaias			

Troll de Duas Cabeças		Bruto de Elite de Nível 10	
Humanóide natural (Grande)		1.000 XP	
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +7			
PV 264; Sangrando 132; veja também <i>cura do troll</i>			
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)			
CA 25; Fortitude 27, Reflexos 19, Vontade 20			
Testes de Resistência +2			
Deslocamento 6			
Pontos de Ação 1			
Ⓣ Garra (padrão; sem limite)			
Alcance 2; +13 vs. CA; 3d6 + 7 de dano.			
⚔ Beijar a Lona (reação imediata, quando um inimigo se mover para uma posição que flanqueie o troll de duas cabeças; sem limite)			
O troll de duas cabeças ataca uma das criaturas que o estiverem flanqueando; +11 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.			
Ações Duplas			
O troll de duas cabeças joga duas vezes para determinar a iniciativa, tem dois turnos por rodada e um conjunto completo de ações (padrão, movimento, mínima) por turno. Cada conjunto de ações corresponde a uma cabeça diferente. A capacidade de realizar ações imediatas do troll recupera-se em cada um dos seus turnos.			
Cérebro Duplo			
No final do seu turno, o troll de duas cabeças automaticamente obtém sucesso nos testes de resistência contra as condições pismo e atordoado e contra efeitos de encanto que podem ser encerrados dessa forma.			
Cura do Troll ⚔ Cura			
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.			
Tendência Caótico e maligno		Idiomas Gigante	
For 24 (+12)	Des 10 (+5)	Sab 14 (+7)	
Con 22 (+11)	Int 6 (+3)	Car 10 (+5)	
Equipamento gibão de peles			

4 Trolls		Bruto de Nível 9
Humanóide natural (Grande)		400 XP cada
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +11	
PV 100; Sangrando 50; veja também <i>cura de troll</i>		
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)		
CA 20; Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 17		
Deslocamento 8		
Ⓢ Garra (padrão; sem limite)		
Alcance 2; +13 vs. CA; 2d6 + 6 de dano; veja também <i>golpe frenético</i> .		
Ⓡ Golpe Frenético (livre; quando faz um inimigo sangrar; sem limite)		
O troll desfere um ataque com as garras.		
Cura de Troll ⚡ Cura		
Se for reduzido a 0 ponto de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.		
Tendência Caótico e Maligno	Idiomas Gigante	
Perícias Atletismo +15, Tolerância +14		
For 22 (+10)	Des 16 (+7)	Sab 14 (+6)
Con 20 (+9)	Int 5 (+1)	Car 10 (+4)

TÁTICAS

Inicialmente os feéricos lutam contra os PdJs. O banshrae permanece à distância e dispara contra os PdJs, enquanto os céleres e o dilapidado rufião manobram para dentro e fora do combate corpo a corpo. O dilapidado rufião é particularmente favorável a dar encontrões em seus inimigos derrubando-os das escadas ou plataformas. Os céleres e o dilapidado evitam permanecer juntos ou ficar num único lugar por muito tempo, preferindo fazer com que os PdJs se mantenham em movimento através das salas ou descendo e subindo entre os níveis.

Uma vez que o troll tenha chegado, os feéricos dividem sua atenção entre o grupo de PdJs e os novos inimigos.

Da mesma forma, os trolls e o lança-fogo tratam os feéricos e os PdJs como iguais ameaças. Os trolls quando aparecem se espalham através da porta mais ao norte. Um troll cuspidor prefere ficar a 10 quadrados do troll de duas cabeças, de onde ele pode se mover e usar *saliva venenosa* se o troll receber dano de ácido ou fogo. O outro troll cuspidor – aquele acompanhando o lança-fogo – permanece perto dos outros trolls normais. Quando for possível esse troll cuspidor também tentará permanecer perto do

lança-fogo para receber o benefício da resistência a fogo concedida pela criatura.

Os trolls e os lança-fogo lutam até a morte, não importa o que aconteça, mas se qualquer feérico sobreviver depois que os trolls e os lança-fogo forem derrotados eles tentarão fugir ao invés de lutar contra os PdJs. Se encurralados, eles se renderão.

LUTA TRIPLA

Uma vez que a batalha entre as três facções tenha começado, é vital que o Mestre jogue com os monstros focando em ambas as facções, os outros monstros e os PdJs. Alguns Mestres podem se ver tentados a focar todos os monstros contra os PdJs, enquanto outros podem dar uma folga para os jogadores e dar mais foco no combate entre os monstros.

Evite estas tentações! Este encontro (e a recompensa em XP) é balanceado assumindo que, uma vez que as três facções estejam envolvidas, cada grupo de criaturas foca *igualmente* em ambos os grupos. Isto não significa que cada monstro precisa dividir seus ataques, ou que o monstro precise ser estúpido e ignorar uma ameaça particular. Mas, em cada rodada, a facção troll pode *mediar* o mesmo número de ataques contra os PdJs e contra os feéricos, e vice e versa.

Obviamente, se uma das facções for retalhada mais rápido do que as outras, a maior facção pode voltar-se a dar mais ataques contra os PdJs, o que seria correto. Mas, isso poderá ocorrer se um grupo se tornar visivelmente menor do que o outro, e mesmo assim, a facção que esteja ganhando pode dividir sua atenção proporcionalmente contra o grupo maior e menor de inimigos.

Jogadores podem ficar impacientes se o Mestre gastar muito tempo rolando dados para os ataques dos PdMs. Sinta-se a vontade para usar resultados medianos para o dano de cada criatura durante o encontro. *Não* use estes resultados medianos contra os PdJs, ou quando os PdMs estejam rolando algum teste de resistência contra alguma habilidade de algum PJ. Mas quando monstros estejam atacando *uns aos outros* estes resultados medianos valorizam a velocidade do jogo e permitem ao Mestre voltar mais rapidamente sua atenção aos PdJs.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A grandiosa catedral gera sua própria luz mágica. A câmara possui luz intensa.

Teto: O teto está a 21 metros acima do andar mais baixo.

Altar: Este grande altar de pedra, moldado na forma de uma bigorna, está a 1,5 metros de altura acima da plataforma mais alta. Subir para o altar requer um quadrado extra de movimento, e o altar fornece cobertura.

Plataformas com pedras quebradas: Junto à parte mais leste da sala, grandes entulhos de pedra (partes ruídas das paredes, do teto e outros) permanecem espalhados. Muitos são planos o suficiente para que combatentes possam se mover para cima delas. Elas requerem um teste de Atletismo CD 21 para escalar, dependendo da altura, como estão descritas.

Fenda: A fenda possui aproximadamente 6 metros de profundidade, (e devido às várias portas e passagens que foram soterradas há muito tempo) fornecem a única passagem para acessar a área M7 e M8. Ela requer um teste de Atletismo CD 21 para ser escalada.

Portas: As portas para o relicário em M9 que se encontravam trancadas até que os trolls arrebentassem-nas. Agora, não podem mais ser trancadas.

Bordas: As bordas do segundo andar projetam-se para o primeiro andar ligeiramente. Veja o mapa M10.

Buraco: Este buraco redondo na rampa mais ao leste possui uma escada danificada, atingindo de 3 a 4,5 metros.

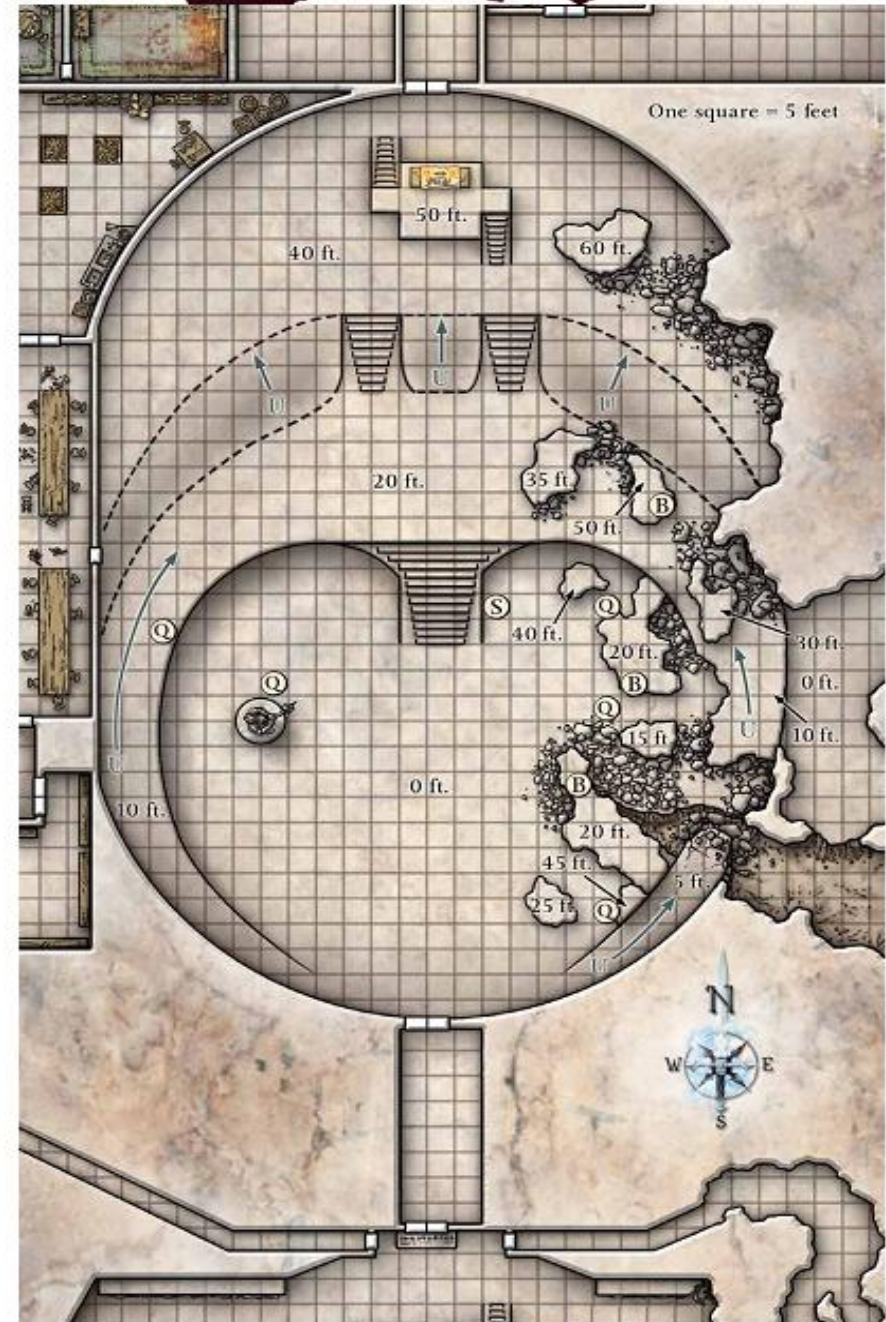
Escombros: Os escombros que aparecem no piso são terrenos acidentados.

Declive Suave: As duas rampas em forma de arco fornecem acesso do primeiro para o segundo andar e por serem suaves não são considerados terrenos acidentados. Uma criatura empurrada ou conduzida para baixo deve se mover um quadrado adicional.

Declive Íngreme: O declive mais ao norte requer um teste de Atletismo CD 11 para ser escalado. Se uma criatura que esteja no topo se mova (ou seja movida) para o declive, é conduzida para o começo do declive e a não ser que passe num teste de Acrobacia CD 10, fica derrubado.

Escadaria, Íngreme: As escadas que fornecem acesso do segundo para o terceiro andar são particularmente íngremes. Elas são terrenos acidentados. Uma criatura empurrada ou conduzida para baixo se move um quadrado adicional, e um personagem derrubado nas escadas também é conduzido um quadrado adicional mais ao sul.

Estátua: A estátua no sudeste é outra estátua de Moradin; esta segura um enorme martelo com ambas as mãos.



M7/M8: OS QUARTÉIS DESTRUÍDOS E O SANTUÁRIO MENOR

Encontro de Nível 14 (5.100 XP)

PREPARAÇÃO

1 banshrae dardejador (B)
4 ciclopes sentinelas (C)
Hethralga, bruxa uivadora única (H)
4 dilapidados rufiões (S)
Perigos de desmoronamento

Aqui, nestas destruídas e precárias câmaras onde os sacerdotes do Templo Raiz da Montanha fizeram suas casas e um pequeno santuário aonde eles conduziam serviços e ritos pequenos ou privados para a catedral grande, os líderes dos feéricos fizeram sua base. Hethralga, serva pessoal do Rei Cachlain, resguardada por seus guarda-costas e servos mais confiáveis. Ela já adquiriu o incunábulo e agora procura um meio para retornar a Agrestia das Fadas, e fica ainda mais nervosa a cada hora que passa por seus seguidores falharem ao não encontrar um meio de escapar.

Se os jogadores entrarem em M7 pelo buraco, leia:

Esgueirando pelo estreito corredor, vocês chegam numa caverna natural – claramente o resultado de uma escavação sem nenhum sinal de construção. À direita, repousam escombros no chão, dificultando a caminhada.

Uma vez que tenham movido o suficiente para ver a parte mais leste de M7, continue:

Conforme avançam, uma construção começa a tomar forma. Muitos muros quebrados e quinas sugerem que esta já foi parte de um templo.

Um fecho de luz fraca, quase invisível, provém do oeste.

Teste de Percepção

CD 20: *De difícil visualização, delineado contra o fecho de luz, estão um par daqueles pequenos e mal encarados anões.*

Se os jogadores entram em M7 usando a porta de M8, leia:

Vocês estão em uma câmara pequena que obviamente já teve dias melhores. Quaisquer mobílias que aqui existiam foram removidas ou reduzidas a entulhos e poeira e as paredes estão cheias de rachaduras e teias.

Uma vez que os jogadores se movam para a parte leste ou atravessem a porta norte, continue:

Mais destroços e ruínas. Claramente, os antigos desmoronamentos reduziram o que uma vez foi uma série de câmaras a salas destruídas, passagens retorcidas, e ainda ocasionalmente alguns pedaços de muros solitários. Grandes entulhos repousam aqui e sob o chão.

Se os jogadores entrarem em M8 usando a fenda, leia:

Escalando a fenda, vocês têm um breve instante para olhar ao redor. Vocês estão em uma catedral ou santuário religioso, muito menor do que o deixado para trás e o salão ostenta um altar na parede oposta, onde uma grande escultura em relevo de Moradin em sua forja está cravejada. Uma linha de colunas percorre ambos os lados da sala, dois dos grandes pilares desabaram, aparentemente no mesmo cataclismo que criou a fenda.

E então, depois do breve momento de observação ter passado, um grupo de gigantes de um olho só com machados empunhados investem sobre vocês!

Teste de Percepção

CD 20: *Um punhado de feéricos do tamanho de gnomos espreita nas sombras e ao redor de vários pilares.*

CD 21: *Você espia uma velha anciã anã além das esculturas na parede sobre o altar, quase se misturando entre as imagens das esculturas.*

CD 22: *Não longe dela, outro insetóide feérico se agacha sobre o altar, seus olhos fixos miram em sua direção.*

Se os jogadores entrarem em M8 através da porta de M7, leia:

O feérico fugitivo guiou-os para uma câmara muito maior. Vocês estão em uma catedral ou santuário religioso, muito menor do que o deixado para trás e o salão ostenta um altar na parede oposta, onde uma grande escultura em relevo de Moradin em sua forja está esculpida. Uma linha de colunas percorre ambos os lados da sala, dois dos grandes pilares desabaram, aparentemente no mesmo cataclismo que criou a fenda.

Removendo os tablados, está outra criatura inumana, um insetóide feérico e o que parece ser uma anciã anã, ao menos há muitos séculos atrás. Além deles, um grupo de gigantes de um olho só com machados erguidos investe em direção a vocês!

Teste de Percepção

CD 20: *Um punhado de feéricos do tamanho de gnomos espreita nas sombras e ao redor de vários pilares.*

Quando um ciclope faz um ataque desmoronador, leia:

A enorme figura desfere um potente golpe contra o pilar. A coluna inteira de pedra estremece, seguido de um alto e estridente barulho, com uma parte do teto despencando ao chão.

Quando os perigos de desmoronamento são acionados, leia:

Um rangido baixo reverbera por todo o santuário, enviando uma chuva de areia de cima para baixo. E então, muito mais do que areia, pedaços de pedra começam a despencar do teto.

Banshrae Dardejador (B) Artilheiro de Nível 11
Humanóide feérico (Médio) 600 XP cada

Iniciativa +11 Sentidos Percepção +7; visão na penumbra
PV 89; **Sangrando** 44
CA 23; **Fortitude** 20, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Deslocamento 8

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.

↘ **Dardo de Zarabatana** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
À distância 5/10; +16 vs. CA; 1d10 + 6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

↖ **Rajada de Dardos** (padrão; recarrega ☐ ☐ ☐) ♦ **Arma**
Rajada contígua 5; +16 vs. CA; 1d10 + 6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** telepatia 20
For 16 (+8) **Des** 22 (+11) **Sab** 15 (+7)
Con 17 (+8) **Int** 14 (+7) **Car** 20 (+10)
Equipamento zarabatanas, dados

4 Anões Dilapidados Rufiões (S) Soldado de Nível 10
Humanóide feérico (Pequeno) 500 XP cada

Iniciativa +12 Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
PV 104; **Sangrando** 52
CA 26; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Deslocamento 6; veja também *ofensiva insana*

⊕ **Martelo** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do rufião dilapidado.

↓ **Golpe Poderoso** (padrão; recarrega ☐ ☐) ♦ **Arma**
+17 vs. CA; 3d8 + 5 de dano, e o alvo é empurrado 3 quadrados. O anão dilapidado rufião pode usar esse poder como parte de uma investida.

Ofensiva Insana
Quando o anão dilapidado rufião realiza uma investida, se obtiver sucesso o inimigo fica derrubado, em adição a quaisquer outros efeitos do ataque.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Atletismo +14
For 18 (+9) **Des** 21 (+10) **Sab** 11 (+5)
Con 16 (+8) **Int** 11 (+5) **Car** 18 (+9)
Equipamento corselete de couro, martelo

Hethralga, Bruxa Uivadora Única
Controlador de Nível 7
Humanóide feérico (Médio) 300 XP

Iniciativa +7 Sentidos Percepção +10; visão na penumbra
Sussurros Perniciosos (Psíquico) aura 5; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano psíquico.
PV 83; **Sangrando** 41; veja também *grito de dor*
CA 21; **Fortitude** 20, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Resistências 10 vs. trovejante
Deslocamento 6; veja também *passo feérico*

⊕ **Bordão** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d8+4 de dano.

↖ **Uivo** (padrão; sem limite) ♦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados.

↖ **Grito de Dor** (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ♦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +8 vs. Fortitude; 3d6+4 de dano trovejante (3d6+9 enquanto estiver sangrando). *Fracasso*: Metade do dano.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ♦ **Metamorfose**
A bruxa uivadora é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma velha decrépita de qualquer raça humanóide Média (consulte Alterar Forma, pág.280; MM1)

Passo Feérico (movimento; encontro) ♦ **Teleporte**
A bruxa uivadora se teleporta 10 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Blefe +11, Intimidação +11, Intuição +10, Natureza +10
For 18 (+7) **Des** 18 (+7) **Sab** 15 (+5)
Con 19 (+7) **Int** 12 (+4) **Car** 16 (+6)
Equipamento bordão

4 Ciclopes Sentinelas (C) Lacaio de Nível 14
Humanóide feérico (Grande) 500 XP cada

Iniciativa +8 Sentidos Percepção +13; visão da verdade 6
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio
CA 27; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 23
Deslocamento 6

⊕ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ♦ **Arma**
Alcance 2; +17 vs. CA; 7 de dano.

↓ **Olho Maligno** (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo sem limite)
O ciclope sentinela realiza um ataque básico corpo a corpo contra o atacante.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
For 22 (+11) **Des** 18 (+8) **Sab** 17 (+8)
Con 20 (+10) **Int** 11 (+5) **Car** 11 (+5)
Equipamento gibão de peles, escudo pesado, machado de batalha

Desmoronamento Espreitor de Nível 13
Perigo 800 XP

Um rompimento aciona uma reação em cadeia que não terá fim até que toda a sala esteja coberta por escombros.

Percepção
♦ CD 31: O personagem nota que essa área é instável

Perícia adicional: Exploração
♦ CD 26: O mesmo da Percepção, acima.

Iniciativa +6

Gatilho
Duas rodadas depois que um ciclope fizer um ataque de desmoronamento ou 4 rodadas depois que o combate tenha começado (o que acontecer primeiro), o perigo de desmoronamento é acionado: Entre o gatilho e o desmoronamento, os personagens na área sabem que o desmoronamento se iniciará. No seu turno, o desmoronamento ataca uma área aleatória dentro da área de encontro (M8).

Ataque
Ação Padrão **Explosão** Contígua 1
Alvos: Todas as criaturas na explosão
Ataque: +16 vs. Reflexos
Sucesso: 2d12+8 de dano
Fracasso: Metade de dano
Efeito: A área da explosão se torna terreno acidentado
Sustentar com Padrão: O desmoronamento ataca a cada rodada, acertando um quadrado diferente

Contramedidas
Um personagem que fizer um teste de Exploração CD 31 com uma ação menor pode determinar qual será o próximo quadrado atacado.

TÁTICAS

Os ciclopes imediatamente avançam sobre os PdJs, fazendo uso de sua habilidade de ativar o desmoronamento assim que alguém estiver posicionado apropriadamente. Eles podem dar encontros nos PdJs de volta para a fenda, enquanto eles escalam, inclusive podem deixar ações preparadas para fazê-lo. A bruxa e o banshrae ficam o mais longe que seus poderes permitem; se os PdJs tentam se aproximar, os dois tentam recuar, se movendo até mesmo para a porta de M7 ou para a fenda, dependendo de onde os jogadores vieram. Ao menos um dilapidado acompanha-os quando eles fazem isso,

com grandes chances de fazer múltiplos percursos entre as salas M7 e M8. A bruxa assume sua forma normal depois de algumas rodadas de combate.

Se os PdJs chegarem em M8 por M7, e não pela fenda, os dilapidados rufiões recuam para lutarem ao lado de seus aliados. Entretanto, eles se movem para M8 na segunda rodada, assim que escutarem os sons do combate.

Uma vez que o desmoronamento comece, Hethralga e o banshrae recuam para M7. Os dilapidados e os ciclopes fazem o mesmo, porém mais devagar tentando se manter no combate corpo a corpo enquanto podem (e tentando manter os PdJs no santuário dentro do alcance dos desmoronamentos).

ATAQUE ESPECIAL

Uma criatura Grande ou maior pode deliberadamente fazer com que pedras caiam do teto ao atingir algum pilar da câmara. Este ataque demanda uma ação padrão e o atacante pode decidir qual quadrado será o centro do ataque, desde que centrado em até 4 quadrados de distância do pilar. Este é um ataque de explosão contígua 1, de Força vs. Reflexos e o ataque causa 2d12+8 de dano (metade do dano em caso de fracasso) e transforma a área afetada em terreno acidentado.

O pilar inclinado (veja abaixo) pode também ser usado como um ataque improvisado. Se empurrado do leste com um teste de Força CD 19 (ele está entalado na parede, portanto não pode ser movido para nenhuma outra direção) ele cairá e rolará para a posição indicada no mapa. O pilar fará um ataque +16 contra Reflexos contra qualquer um no caminho; se acertar ele causará 2d8 de dano, empurrará os alvos atingidos o quanto puder e deixará também os alvos caídos. Uma vez em repouso, ele se torna outro pilar caído, como descrito a seguir.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A área M8 é iluminada por uma emanção mágica do altar e dos pilares que ainda estão de pé. A luz entra pela porta para M7, fornecendo penumbra para a porção mais oeste e para a passagem. O resto de M7 é iluminado somente pelas fontes de luz dos PdJs.

Teto: O teto de M7 está a 4,5 metros acima enquanto o de M8 está a 9 metros.

Fenda: A Fenda na parte sudeste possui aproximadamente 6 metros de profundidade e devido às antigas passagens terem sido soterradas, fornece a única passagem para M6. Requer um teste de Atletismo CD 21 para ser escalada até a borda.

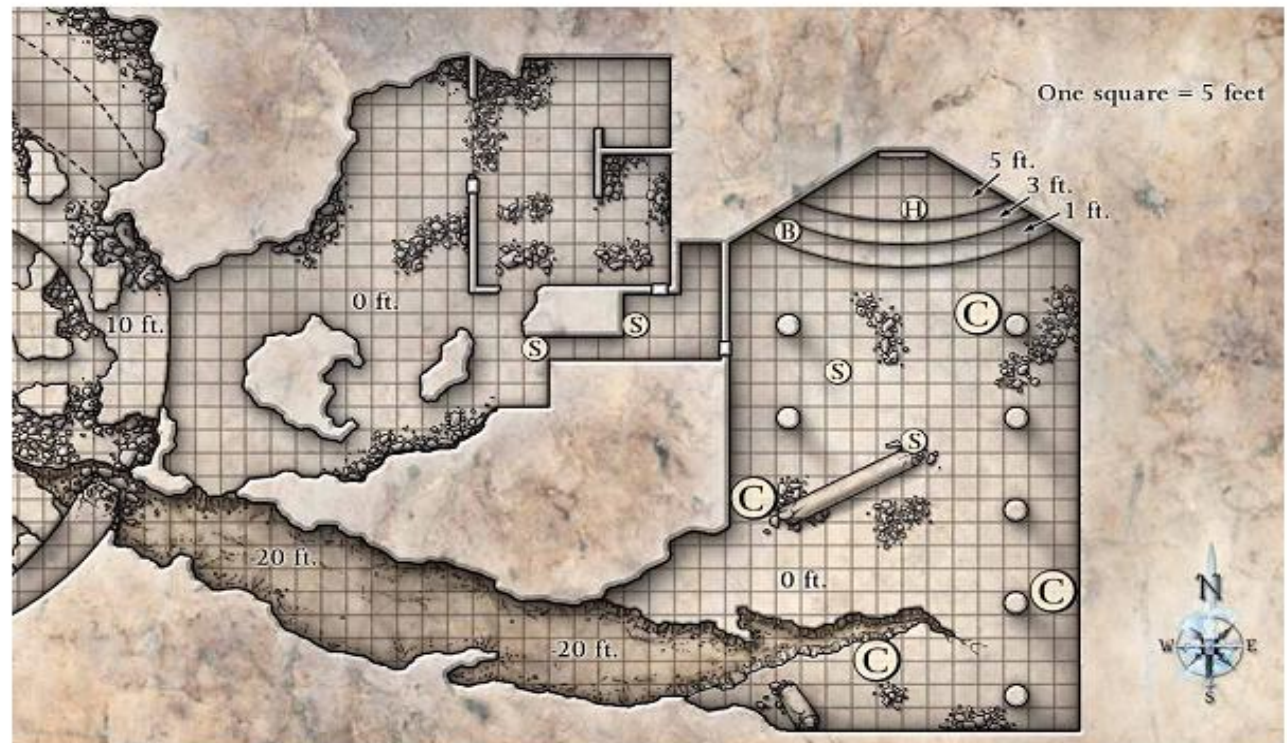
Plataformas: Os degraus da plataforma são suaves e não impedem o movimento.

O Incunábulo Primitivo: Além de qualquer outro tesouro que a bruxa Hethralga tenha, ela mesma carrega o *Incunábulo*.

Pilar caído: O pilar caído fornece cobertura. Uma criatura pode escalá-lo para atravessá-lo ou subi-lo. Para tal deve se gastar um quadrado extra de movimento e fazer um teste de Acrobacia CD 17 se desejar andar sobre ele mais de um quadrado.

Pilar inclinado: O pilar mais a sudoeste em M8 permanece precariamente encostado na parede. Ele pode ser usado como um ataque improvisado, como descrito acima.

Entulho: Os entulhos são terrenos acidentados.



M9: O RELICÁRIO

Encontro de Nível 12 (3.700 XP)

PREPARAÇÃO

2 draconatos gladiadores (G)

1 eidolon (E)

1 troll cuspidor (P)

6 rufiões dissimulados (S)

2 trolls (T)

A primeira porção do Templo Raiz da Montanha sempre esteve entalhada pelas cordilheiras da Morada do Rochedo, o relicário serviu como lar para os maiores tesouros da seita religiosa por anos e anos, embora muitos tenham sido removidos quando o templo foi abandonado. Era peculiarmente designado para permitir que os sacerdotes e adoradores olhassem para essas grandes relíquias, sem permitir que ninguém se aproximasse. Foi também aqui que os Anjos e Exarcas de Moradin apareceram do Mar Astral, entrando pelas grandes portas duplas ao norte. (Lembre-se disso, até que os PdJs resgatem o Zelador, a saída do templo – até mesmo por essas portas astrais – é impossível.)

Zithiruun e seus soldados também chegaram aqui pelo mar astral, e foi aqui que eles fizeram seu acampamento. Eles estão mantendo o Zelador refém na pequena construção legendada I, onde gastaram dias torturando ele. Embora o Zelador não esteja despedaçado, ele está ficando louco lentamente, resultando no comportamento peculiar de algumas das defesas mágicas. Infelizmente isto inclui o guardião do templo eidolon, que tem aceitado os soldados githyanki e trata-os como aliados em combate.

Apesar deles não o enfrentarem aqui, ou mesmo identificá-lo pelo o que ele é, esta é a primeira oportunidade dos PdJs para observar o seu real inimigo General Zithiruun. Ele é a figura encapuzada (descrita abaixo) que eles avistam no topo da plataforma. Tão breve saia de vista, ele irá a toda velocidade para a porta secreta a noroeste. Graças a sua habilidade de voar, ele pode alcançar a saída secreta e pode atravessar ela em 2 rodadas – possivelmente antes que os PdJs possam alcançar aquela plataforma.

Criaturas indicadas no mapa em vermelho estão no topo da plataforma ou nas escadas, criaturas em amarelo estão no andar de baixo, embora possivelmente visíveis através da plataforma.

Quando os PdJs entrarem, leia:

Vocês estão em um corredor estreito. A sua frente, duas escadas, separadas por um longo patamar, levam para uma plataforma acima. Duas figuras esperam acima na plataforma, aparentemente conversando. Um é um draconato da cor de ferrugem vestido em uma armadura pesada. O outro é uma figura magra, sua aparência está escondida por um manto com capuz. Ele está vestido em arreios de couro e metal. Que parece mais com uma criação de um cirurgião louco do que com uma armadura – uma armadura completa com uma versão de braçadeira projetada para segurar um membro quebrado no local.

Vocês os vêem apenas por uma fração de segundo, um pouco antes que a porta se abra totalmente, ambos saíram da borda e da sua linha de visão.

Quando os PdJs alcançarem o centro da plataforma, leia:

Quatro escadas de pedra estão juntas aqui, formando uma pequena plataforma acima uns 10 metros, de uma grande superfície circular, esta superfície parece ser feita de vidro ou cristal, permitindo uma visão total das diversas câmaras abaixo. Algumas dessas câmaras estendem-se para debaixo do cristal – “telhado aberto” então vocês podem enxergar dentro. As escadas ao norte conduzem para cima, ao invés de para baixo,

culminando em um grande jogo de porta dupla a vários metros acima deste andar atual, e um par de estátuas maciças de Moradin permanecem nos cantos a noroeste e nordeste. A sudeste repousa um par de pequenas construções – as únicas estruturas em toda a caverna que aparenta ter um telhado.

Um agrupamento de criaturas humanóides permanece distribuído por toda a câmara, ambos nas plataformas e escadas, e abaixo no andar térreo. Nenhum deles parece especialmente emocionado ao ver vocês.

E SE ELES VIEREM PELO COFRE?

Se os PdJs conseguirem chegar ao relicário pelo alçapão escondido no cofre (M5), ao invés de pela grande catedral, a situação é só moderadamente diferente. Você pode dar a eles a mesma descrição básica (embora obviamente da perspectiva do térreo, ao invés de cima da plataforma). Eles continuam tendo apenas um vislumbre rápido de Zithiruun, antes que ele desapareça abaixo para o sul, ao invés de pela porta secreta da qual os PdJs vieram.

Se os PdJs abrirem as portas ao norte (marcada A), leia:

Por um instante eterno, o mundo desvanece enquanto vocês permanecem em frente ao precipício do infinito. Um oceano de prata perolada se estica mesmo distante, suas marés e ondas permanecem invisíveis enquanto vagarosamente transversam o grande espaço. Abaixo dessas águas, estrelas e constelações brilham com um brilho quase cegante, e de muito longe, os grandes picos de uma ilha desconhecida projetam-se das águas sem fim.

A sensação de vertigem aqui, no fim do mundo, é mais que esmagadora, atingindo não meramente o corpo mais a mente e a alma.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área B (ou examiná-la de cima) leia:

Pedestais e balcões espalhados por toda a sala, como também ganchos e prateleiras ao longo das paredes, sugere que aqui uma vez já foi uma vitrine da câmara ou galeria. Embora a maioria esteja vazia, alguns ganchos ainda ostentam antigas tapeçarias e pinturas, enquanto um balcão ocasional mostra uma pequena escultura. Parece que, entretanto a vasta maioria das obras de arte já tenha se perdido por séculos.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área C (ou examiná-la de cima) leia:

Alcovas ao longo das paredes e grandes sarcófagos de pedra por toda a câmara indicam dramaticamente que quicá isto foi um sepulcro, particularmente usado pelos membros sagrados da Igreja. Muitos dos sarcófagos foram quebrados, saqueados e profanados. O ar aqui cheira um pouco envelhecido e empoeirado, mas qualquer aroma de decomposição desapareceu há séculos atrás.

Quando os PdJs entrarem primeiro na área D (ou examiná-la de cima) leia:

Aparentemente uma sala de estudos ou de estar, esta câmara contém pequenas, porém antigas, cadeiras apodrecidas e umas poucas mesas pequeninas quase sem espaço o suficiente para caber um tomo grande.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área E (ou examiná-la de cima) leia:

Esta sala obviamente já foi uma biblioteca algum dia. As prateleiras estão todas vazias agora, mas eram grandes o suficiente para suportar várias centenas de livros. Alguns pedaços de pergaminhos e couro são tudo o que restam destes livros que foram deixados para trás quando o templo foi abandonado.

Teste de Percepção

CD 20: *Uma das pilhas de livros foi perturbada recentemente. Parece muito que alguma coisa foi removida do fundo, deixando que o resto do amontoado se entortasse. (apesar dos PdJs não poderem ter certeza, eles podem achar que este era onde estava o Incunábulo Primitivo que foi levado – e eles estão certos.)*

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área F (ou examiná-la de cima) leia:

Estas estantes particularmente entalhadas e prateleiras côncavas sugerem que este lugar era um depósito de pergaminhos de vários tamanhos.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área G (ou examiná-la de cima) leia:

Esta sala um tanto grande ostenta superficialmente grandes estátuas, ídolos, e pilares esculpido. Sua localização aleatória em torno da câmara indica que eles foram movidos, e os grandes espaços vazios sugerem que essa sala uma vez tinha muito mais dessas relíquias do que atualmente.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área H, leia:

Esta construção e seu anexo, as duas únicas estruturas nesta caverna que tem telhados, são claramente as mais recentes construções do que todas as outras aqui. As paredes são de pedra fina e não se parecem com os arredores, e o piso é coberto a esmo com um tapete fino. Diversas mesas e cadeiras estão espalhadas, e um caldeirão de cozinhar ocupa um dos cantos.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área I, leia:

O que antes era um dormitório agora foi transformado em uma câmara de horrores. Sangue seco cobriu o carpete com uma película fina que se quebra embaixo de seus pés. Lâminas cegas e agulhas saem da superfície de

uma mesa, onde elas estão aparentemente presas por segurança. Uma cama de madeira recosta-se contra a parede em um ângulo, acorrentado a ela, dependurado por seus pulsos ensangüentados e esfolados, o que parece ser um anão com cabelo e barba compostos de fogo! Apesar do contato, a estrutura de madeira não demonstra sinais de queimadura.

“Uma vez que os PdJs interajam com o Zelador – assumindo que o combate tenha acabado – consulte “Saindo do Templo” em “Visão Geral do Templo Raiz da Montanha.”

2 Draconatos Gladiadores (G)		Soldado de Nível 10
Humanóide natural (Médio)		500 XP cada
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +6	
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>fúria dos draconatos</i>		
CA 24; Fortitude 23, Reflexos 20, Vontade 21		
Deslocamento 5		
⚔ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
+15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); veja também <i>guerreiro solitário</i> ; 1d10 + 5 de dano.		
⚔ Golpe Liquidante (padrão; sem limite) ⚔ Arma		
Contra um alvo sangrando; +15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); 2d10 + 5 de dano e os aliados do draconato gladiador recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do draconato.		
⚔ Sopro de Dragão (mínima; encontro) ⚔ Flamejante		
Rajada contígua 3; +12 vs. Reflexos (+13 enquanto estiver sangrando); 1d6 + 4 de dano flamejante.		
Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)		
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.		
Golpe do Gladiador		
Quando obtém sucesso num ataque de oportunidade, o alvo fica derrubado.		
Guerreiro Solitário		
O draconato gladiador recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo quando estiver adjacente a um único inimigo.		
Tendência Qualquer uma	Idiomas Comum, Dracônico	
Perícias Atletismo +15, História +7, Intimidação +15		
For 21 (+10)	Des 15 (+7)	Sab 12 (+6)
Con 18 (+9)	Int 10 (+5)	Car 16 (+8)
Equipamento brunea, espada bastarda		

Eidolon		Controlador de Nível 13 (Líder)	
Autômato natural (Grande – Construto)		800 XP	
Iniciativa +8	Sentidos Percepção +9		
Seguidores Audazes aura 5; os aliados dentro da aura adquirem imunidade a medo.			
PV 132; Sangrando 66			
CA 28; Fortitude 26, Reflexos 22, Vontade 23			
Imunidades doenças, medo, sono			
Deslocamento 5			
⊕ Pancada (padrão; sem limite) Alcance 2; +19 vs. CA; 2d8 + 6 de dano.			
↗ Retribuição Divina (reação imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque contra o eidolon enquanto sua <i>postura santificada</i> estiver ativa; sem limite) ♦ Radiante A criatura que atacou o eidolon é atingida por uma radiância divina; à distância 20; +17 vs. Reflexos; 2d6 + 5 de dano radiante. <i>Fracasso</i> : Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.			
↗ Chamas Vingativas (reação imediata, quando um inimigo mata um dos aliados do eidolon dentro da linha de visão dele; sem limite) ♦ Flamejante O inimigo é engolfado por fogo divino; à distância 20; +17 vs. Reflexos; 1d8 + 5 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Este ataque não provoca ataques de oportunidade.			
Postura Santificada (padrão; sem limite) ♦ Radiante O eidolon assume uma postura meditativa. Até o final do seu próximo turno, ele adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano e todos os seus aliados em sua linha de visão causam 1d8 de dano radiante adicional em seus ataques corpo a corpo. Se o eidolon se mover, o efeito cessa.			
Tendência Imparcial		Idiomas -	
For 22 (+12)	Des 14 (+8)	Sab 16 (+9)	
Con 20 (+11)	Int 7 (+4)	Car 11 (+6)	

TÁTICAS

As táticas dos monstros dependem primariamente dos PdJs. Se os heróis se permitirem serem presos na plataforma, os monstros convergem e tentam rodeá-los. Por outro lado, eles usam uma combinação de focar em um PdJ específico e lutando em retirada para forçar o grupo a se separar. Em ambos os casos, os monstros não permanecem em suas posições iniciais, mas convergem em seus inimigos o mais rápido possível. As criaturas

Troll Cuspidor		Soldado de Nível 10 (Líder)	
Humanóide natural (Médio)		500 XP cada	
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +8		
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>cura do troll</i>			
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)			
CA 26; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 22			
Deslocamento 6, escalar 4			
⊕ Garra (padrão; sem limite) ♦ Venenoso +17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.			
⊕ Azagaia (padrão; sem limite) ♦ Venenoso, Arma À distância 10/20; +17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.			
↗ Cuspir Ácido (mínima; recarrega ☒ ☒) ♦ Ácido À distância 5; +15 vs. Reflexos; 1d6 de dano ácido.			
Outorgar Regeneração (mínima 1/turno, sem limite) Um troll a até 10 quadrados cuja regeneração esteja inativa (como resultado de dano ácido ou flamejante sofrido) imediatamente reativa a regeneração.			
Cura do Troll ♦ Cura Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.			
Tendência Caótico e maligno		Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +13, Tolerância +14			
For 16 (+8)	Des 21 (+10)	Sab 17 (+8)	
Con 18 (+9)	Int 10 (+5)	Car 13 (+6)	
Equipamento corselete de couro, 10 azagaias			

maiores e mais fortes irão usar encontrões para derrubar os inimigos da beirada das escadas da plataforma de cristal.

O eidolon nunca bate em retirada para o andar de baixo, visto que ele pode manter a linha de visão de mais aliados estando em cima. Se todas as criaturas menos o eidolon forem mortos, ele pára, esperando mais instruções do Zelador. Todas as outras criaturas aqui lutam até a morte.

6 Rufiões Dissimulados (S)		Lacaio de Nível 9	
Humanóide natural (Médio, Humano)		100 XP cada	
Iniciativa +3	Sentidos Percepção +3		
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaios.			
CA 21; Fortitude 19, Reflexos 16, Vontade 16			
Deslocamento 6			
⊕ Espada Longa (padrão; sem limite) ♦ Arma +14 vs. CA; 6 de dano.			
⊕ Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma À distância 15/30; +13 vs. CA; 6 de dano.			
Assassinar é um Esporte Coletivo Se um rufião dissimulado estiver flanqueando um inimigo, ele causa 1 ponto de dano extra para cada aliado adjacente ao inimigo flanqueado (incluindo o aliado que concede o flanquear), até o máximo de +4.			
Tendência Maligno		Idiomas Comum	
Perícias Atletismo +11, Ladinagem +8			
For 16 (+7)	Des 12 (+5)	Sab 10 (+4)	
Con 15 (+6)	Int 9 (+3)	Car 11 (+4)	
Equipamento corselete de couro, besta, espada longa, estojo com 20 virotes.			

2 Trolls (T)		Bruto de Nível 9	
Humanóide natural (Grande)		400 XP cada	
Iniciativa +7	Sentidos Percepção +11		
PV 100; Sangrando 50; veja também <i>cura de troll</i>			
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)			
CA 20; Fortitude 21, Reflexos 18, Vontade 17			
Deslocamento 8			
⊕ Garra (padrão; sem limite) Alcance 2; +13 vs. CA; 2d6 + 6 de dano; veja também <i>golpe frenético</i> .			
⊕ Golpe Frenético (livre; quando faz um inimigo sangrar; sem limite) O troll desfere um ataque com as garras.			
Cura de Troll ♦ Cura Se for reduzido a 0 ponto de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.			
Tendência Caótico e Maligno		Idiomas Gigante	
Perícias Atletismo +15, Tolerância +14			
For 22 (+10)	Des 16 (+7)	Sab 14 (+6)	
Con 20 (+9)	Int 5 (+1)	Car 10 (+4)	

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: A plataforma cristalina emite seu próprio brilho, assim como as portas para O Mar Astral, e isso ilumina intensamente toda a câmara.

Teto: O teto da câmara está no total a 30 metros acima do chão. A plataforma de cristal – que forma um teto parcial para as salas no chão – está a 6 metros acima desse andar. O teto das construções H e I estão a 3 metros de altura acima do chão.

Plataforma de Cristal: Apesar de dura como pedra, a plataforma de cristal é transparente como vidro fino. Ela concede linha de visão, mas não linha de efeito. Ao redor da plataforma não há parede ou grade de proteção.

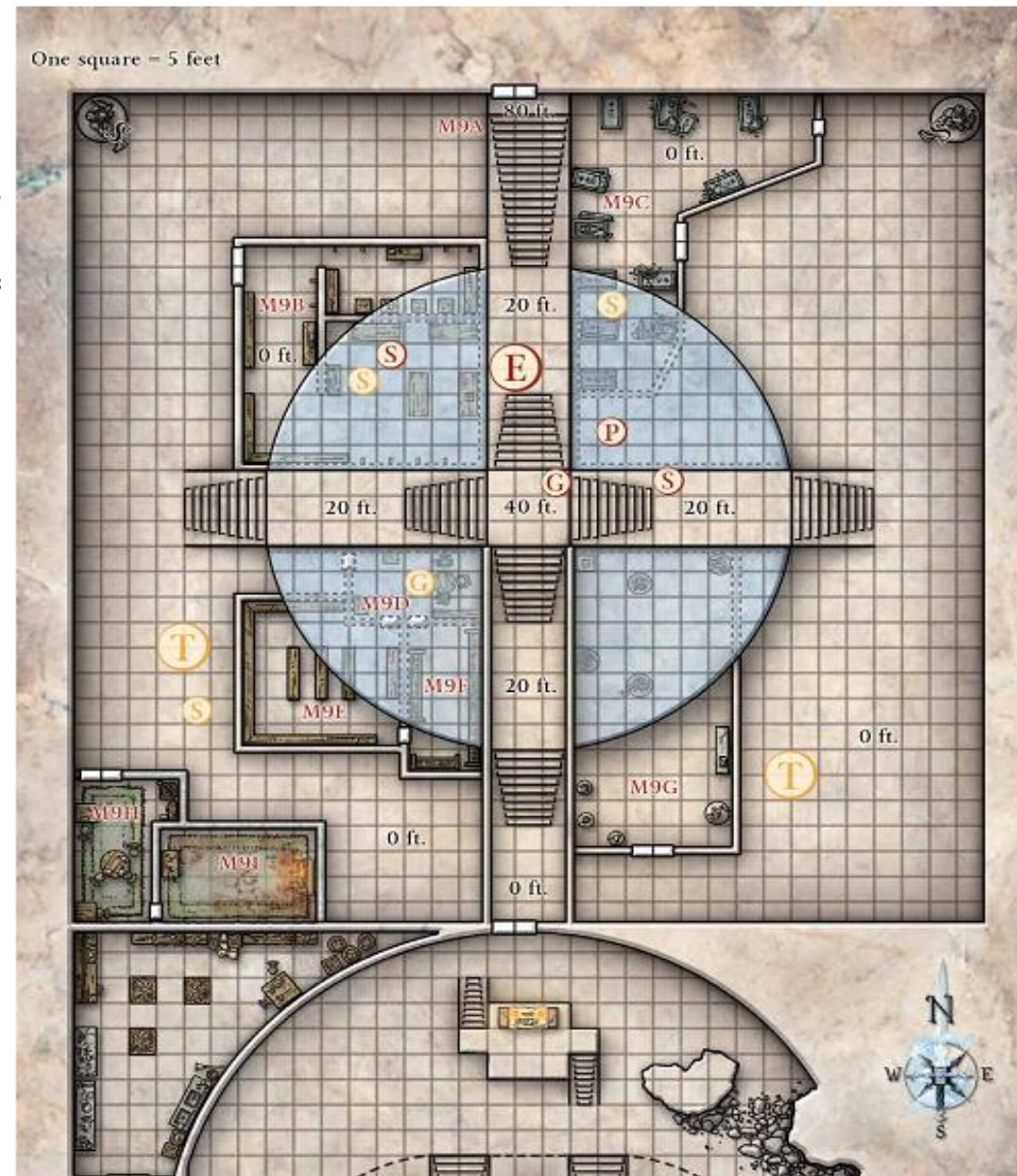
Portas: As portas para a área H e I estão fechadas, requerendo um teste de Ladinagem CD 22 para abrir. As portas para o Mar Astral (marcadas com A) são encobertas de todas as maneiras por entalhes abstratos e runas ondeantes.

Mobília, Vitrine e Prateleiras: As diversas câmaras são preenchidas de mobília – algumas intactas, algumas quebradas. Assumindo que, a qualquer momento que precisar, um pedaço de mobília requer um quadrado extra de movimento para ficar em cima e concede cobertura.

Portas Secretas: As portas secretas nas estátuas requerem um teste de Percepção CD 25 para localizar. A porta na estátua noroeste abre-se para uma escada em espiral que leva para uma passagem subterrânea (não mapeada). Eventualmente leva para outra escada espiral que vai até a porta armadilha secreta no cofre M5. A porta secreta na porta nordeste leva até uma escada em espiral que sai em um beco sem saída (não mapeado).

Ela é usada para conectar os quartéis em M7, mas a maioria do corredor, e a sala específica para qual conectava, há muito tempo ruiu.

Paredes: As paredes da câmara, e as paredes da passagem/escadaria sudeste sobem até o telhado. As paredes de diversas câmaras que estão parcialmente ou totalmente abaixo da plataforma de cristal alcançam 6 metros de altura. As porções destas salas que estão além do cristal não estão cobertas, uma criatura pode andar em cima das paredes, mas elas são estreitas, requerendo um teste de Acrobacia CD 25 para cada ação de movimento ou padrão feita.



M10: AS CÂMARAS INFERIORES

Encontro de Nível 8 (1.800 XP)

PREPARAÇÃO

2 martelos marchantes (H) Armadilha de gavinhas radiantes

Nas câmaras antigamente usadas pelos sacerdotes de Moradin para serviços diários, as defesas místicas do templo estão mais doidas do que nunca, graças à loucura incipiente do Zelador.

Quando os PdJs acionarem as gavinhas radiantes, leia:

Uma gavinha chicoteante de luz branca perfurante, tão brilhante que chega a cegar os olhos, atravessa o piso, como se a sala quisesse enredar vocês em seu espiral.

Quando os PdJs avistarem pela primeira vez os martelos marchantes, seja por causa deles irem até os construtos ou vice-versa, leia:

Um bloco de ferro do tamanho de um halfling obstrui sua visão. Ele parece ser menor que um corpo de bigorna com pernas agachadas e um par de pesados martelos, como se fossem os braços.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área A, leia:

Esta câmara era aparentemente uma sala de estar ou de espera. Um tapete rasgado cobre o chão, com algumas marcas antigas indicando onde as cadeiras foram usadas. A porta nordeste está entreaberta, mostrando uma chapeleira vazia com pinos vazios projetando-se das paredes.

Quando os PdJs entrarem da primeira vez da área B, leia:

Um grande número de portas estão alinhadas nesta câmara. Algumas estão entreabertas, mostrando o que parecem ser celas monásticas com paredes de madeira.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área C leia:

Nada resta nessa sala a não ser alguns pedaços de mobília quebrada. Qualquer vestígio do seu propósito original foi perdido quando a parede sudeste ruiu parcialmente há algum tempo.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área D, leia:

Apesar dos danos, esta sala obviamente continua servindo como uma combinação de sala de estar e biblioteca. Uma mesa longa repousa ao meio com algumas cadeiras, e o lado oeste da câmara está ocupado por mais uma pesada e grande cadeira estofada, uma estante de livros e um pequeno altar a Moradin. Tudo está coberto por uma fina camada de pó.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área E, leia:

Vocês pisaram dentro do que parece ser uma forja verdadeira, que talvez tenha sido usada para propósitos cerimoniais ou para criação de itens mágicos. Duas bigornas ocupam o lado norte da sala, enquanto um fogareiro preenchido por cinzas branco-acinzentadas anciãs ocupa o centro da câmara. Contra a parede sul, uma grande bigorna está sob o olhar incessante da estátua de Moradin.

Quando os PdJs entrarem pela primeira vez na área F, leia:

Seja qual for o propósito desta câmara danificada pelo desmoronamento, que pode um dia ter tido serventia, agora se parece apenas com um buraco vazio.

Gavinhas Radiantes Obstáculo de Nível 13 Armadilha 800 XP

Gavinhas cintilantes de luz branca chicoteiam para açoítá-los.

Percepção

◆ CD 27: O personagem percebe alguma coisa estranha sobre a área à frente, como se alguma coisa no chão estivesse absorvendo a luz ambiente.

Perícia Adicional: Arcana

◆ CD 23: O personagem reconhece um brilho lânguido, e uma sequência de runas rabiscadas dentro do fogareiro, e percebe que é a fonte da armadilha. (O personagem precisa estar na forja [sala E] para concluir isso.)

◆ CD 31: O grupo ganha +2 de bônus nos testes de Ladinagem para desarmar a armadilha.

Gatilho

Quando uma criatura entrar ou começar o turno em um quadrado de armadilha, a armadilha ataca.

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a Corpo

Alvo: Criatura no quadrado de armadilha

Ataque: +18 vs. CA

Sucesso: 2d10+6 de dano radiante e cego até o final do próximo turno do alvo.

Efeito Posterior: -2 na rolagem de ataques e teste até o final do próximo turno do alvo.

Contramedidas

◆ Um personagem que fizer um teste bem sucedido de Acrobacia CD 27 pode se mover através de um quadrado engatilhado sem provocar um ataque. O quadrado conta como terreno acidentado.

◆ Um personagem adjacente pode desarmar uma placa de gatilho com um teste de Ladinagem CD 31.

2 Martelos Marchantes (H) Bruto de Nível 10Autômato natural (Pequeno – construído, homúnculo)
500 XP cada**Iniciativa** +4 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 129; **Sangramento** 64**CA** 23; **Fortitude** 23, **Reflexos** 17, **Vontade** 19**Imunidades** doenças, venenos, sono**Deslocamento** 6⊕ **Mão de Martelo** (padrão; sem limite)

+13 vs. CA; 3d6 + 5 de dano.

⊖ **Investida Martelada** (padrão; sem limite)

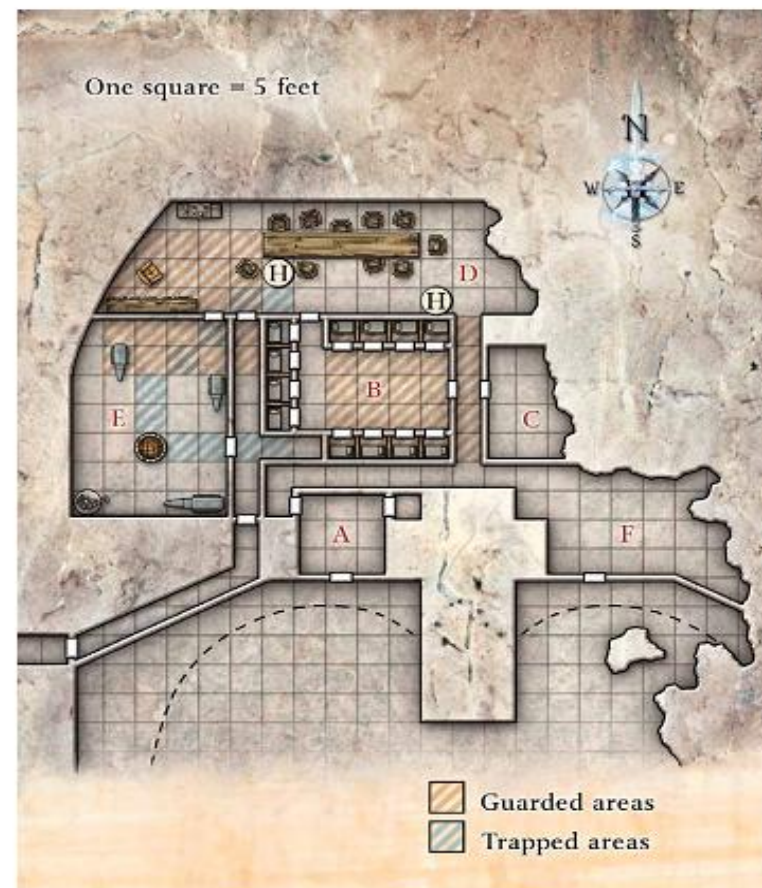
O martelo marchador pode usar esse poder como parte de uma investida; +13 vs. CA; 3d6 + 5 de dano e o alvo fica derrubado.

Bata Neles Quando Estiverem Caídos

O martelo marchador causa 1d6 de dano extra quando atacam um inimigo derrubado.

Defender Área (veja *Manual do Monstro*, página 173)Um martelo marchador pode fazer uma *investida martelada* contra qualquer criatura dentro de uma área defendida, mesmo se o poder não estiver recarregado. Se o martelo marchador usar uma investida para fazer uma *investida martelada*, seu deslocamento aumenta para 8 quando faz a investida.**Tendência** Imparcial**Idiomas** —**Perícias** Percepção +12**For** 21 (+10) **Des** 8 (+4)**Sab** 14 (+7)**Con** 19 (+9) **Int** 5 (+2)**Car** 13 (+6)**TÁTICAS**

Os martelos marchantes dão preferência em atacar personagens em sua área protegida, mas em geral procuram exterminar todos os intrusos. Eles tentam se aproximar dos intrusos vindos de direções opostas, fazendo uso de várias portas e corredores para flanquear seus alvos. Eles lutam dentro ou próximos às áreas com armadilhas, já que as armadilhas são ajustadas para não acionarem com eles. Os martelos não ligam em *atravessar* as paredes de madeira entre as celas de penitência se for o melhor jeito para pegarem seus inimigos.

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA**Iluminação:** A única iluminação é as que os PdJs trazem com eles.**Teto:** O teto está a 4,5 metros de altura.**Bigornas:** As três bigornas na forja são impossíveis de mover. Elas dão cobertura, e uma criatura pode subir nela gastando um quadrado extra de movimento.**Estante de livros:** A estante de livros na sala D está sem livros, mas pode ser escalada com um teste de Atletismo CD 10.**Cadeiras:** As cadeiras não são grandes o suficiente para dar cobertura, mas pode-se subir nelas com um quadrado extra de movimento, ou usá-las como arma improvisada.**Fogareiro:** O fogareiro está apagado, mas é a fonte da armadilha de gavinhas radiantes.**Área protegida pelos Martelos****Marchadores:** As áreas protegidas pelos homúnculos estão marcadas no mapa.**Gavinhas Radiantes:** A área da armadilha esta marcada no mapa.**Estátua:** Essa estátua de Moradin carrega um martelo e um tenaz, como se estivesse forjando algo.**Mesa:** Os personagens podem subir na mesa gastando um quadrado de movimento extra. Com um teste de Força CD 25 pode-se derrubar a mesa, permitindo que a mesa sirva de cobertura e derrubando todos os inimigos que estavam em cima da mesa.**Paredes de madeira:** As paredes entre as celas de penitência são de madeira frágil. Elas podem ser quebradas com um teste de Força CD 15, isso custa um quadrado extra de movimento. Se o teste superar 20, esta ação *não* gasta um quadrado de movimento extra.

SC3: CONSELHO DE GUERRA

Encontro de Nível 9 (1.200 XP)

PREPARAÇÃO

Uma vez que os PdJs alcancem a câmara do conselho, um desafio de perícias se inicia.

Conselho de Guerra	Nível 9
Desafio de Perícias	1.200 XP

Vocês se vêem, junto com os presentes membros do conselho, Sumo Sacerdote Durkik, e outros oficiais, todos em pé em uma sala perfeitamente quadrada com paredes de pedra. Uma mesa no centro contém uma complexa maquete de Overlook, e nas paredes de pedra mapas da região.

O Grande Ancião Morgoff pede a Durkik para oferecer uma oração a Moradin para abrir a reunião. Uma vez completada a oração, ele fala, "Overlook é uma cidade marcial, nós temos muros resistentes, e soldados fortes. Mas nós somos acostumados a lutar contra inimigos como orcs, não inimigos monstruosos como trolls, que levantam novamente toda vez que caem. Meus amigos, vocês tem mais experiência com tais coisas. Vocês nos ajudarão a planejar? E vocês poderiam se mostrar à disposição para nós durante o cerco, para arcar com tamanhos perigos que nossos guardas – habilidosos que são – estão despreparados para enfrentar? Eu ofereço a vocês a recompensa que eu puder por sua ajuda, apesar de não poder citar um número ou quantia até eu ver os recursos restantes quando – e se – Overlook sobreviver aos próximos dias".

Os personagens devem ajudar o Conselho dos Anciões e os oficiais da guarnição em planejar as defesas da cidade.

Complexidade

3 (requer 8 sucessos antes de 3 fracassos).

Perícias Primárias

História, Intuição, Religião, Ladinagem.

Vitória

Os personagens ajudaram com sucesso no plano de defesa, e eles ganham pontos de vitória de acordo.

Derrota

Os personagens não conseguem contribuir significativamente, e não ganham pontos de vitória.

Especial: Se os jogadores conseguirem ter alguma boa idéia, de como usar o mapa da cidade ou terreno para propósitos defensivos, concedam 1 ou 2 sucessos automáticos.

História (CD 20)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio. O personagem se baseia no conhecimento de cercos antigos ao longo do curso da história e sugere estratégias.

Intuição (CD 16)

Isso não conta como um sucesso, mas tendo sucesso nesse teste concede + 2 em todos os testes seguintes até que alguém falhe num teste. No entanto, falhas nesse teste impõem uma penalidade de -2 até que um teste seja bem sucedido.

De qualquer forma, Intuição só pode ser usada uma vez durante esse desafio.

Intimidar (CD 20)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio, mas o grupo só pode ter somente 3 sucessos com essa perícia.

Fazendo considerações cuidadosas do tipo de posições e defesas da qual o inimigo tenha mais medo, ou seja, mais desencorajadora, os personagens sugerem posicionamentos efetivos para os soldados.

Religião (CD 20)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias, ao invés de focar em fatos históricos, os personagens buscam em seus conhecimentos de batalhas descritas nos mitos e lendas religiosas.

Ladinagem (CD 20)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias, mas o grupo só pode obter 3 sucessos com essa perícia.

O conhecimento dos personagens sobre truques e armadilhas permite a eles sugerir vários meios de atrasar o avanço do inimigo, seja por tropas escondidas, armadilhas e obstáculos.

Uma vez que o desafio de perícias esteja completo (para bem ou para mal), Grande Ancião Morgoff suspira. "Temo que tenhamos feito tudo que podíamos por enquanto", ele diz. "Nós devemos ir e espalhar as novidades aos soldados sobre o que está por vir, e o que eles devem fazer. Meus amigos", ele diz para os personagens. "Se estiverem dispostos, eu preferiria que vocês ficassem aqui em Caer Overlook esta noite, para que estejam prontos quando à hora chegar. Eu posso pedir para que os levem para a ala dos convidados. Eu sugiro que todos tenham uma boa noite de sono; temo que os próximos dias sejam bastante cansativos."

T2: MORTE QUE VEM DE CIMA

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)

PREPARAÇÃO

1 **berbalang** (B), inicialmente com duas **duplicatas** (D).

Entre as várias forças que Zithiruun contratou para o assalto a Overlook está um trio de berbalangs, aos quais foram prometidos não somente riquezas substâncias, mas primeiramente a posse de suas capturas e morte as suas presas. Felizmente, os PdJs só terão de enfrentar um.

Assim que a batalha começa, o berbalang sobrevoa uma pobre vizinhança no distrito dos Nove Sinos, jogando bombas alquímicas. Não é um alvo taticamente importante, mas é ótimo para disseminar o pânico, e o excesso de edifícios antigos e estruturas de madeira significam que o fogo vai se espalhar. O berbalang já se dividiu em três diferentes formas (a original e duas duplicatas), o que significa que atualmente a original tem 204 pontos de vida e as duplicatas 102 cada.

Berbalang		Guerrilheiro Solitário de Nível 10	
Humanóide imortal (Médio)		XP 1,500	
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +6		
PV 408; Sangrando 204			
CA 25; Fortitude 22, Reflexos 25, Vontade 21; veja também <i>deflexão psíquica</i>			
Testes de Resistência +5			
Deslocamento 6, voo 8			
Pontos de Ação 2			
⊕ Garra (padrão; sem limite)			
+14 vs. CA; 1d8+ 6 de dano.			
Invocar Duplicata (mínima, somente enquanto não estiver sangrando; sem limite) ◆ Conjuração, Psíquico			
O berbalang manifesta uma duplicata exata de si mesmo num quadrado adjacente desocupado. Ele não pode manter mais do que 4 duplicatas simultaneamente e as duplicatas não são capazes de invocar outras duplicatas. Quando uma duplicata aparece, ela faz um teste de iniciativa e entra no combate no momento apropriado. Todo dano causado por uma duplicata é considerado dano psíquico. Uma duplicata tem as mesmas estatísticas que o berbalang, exceto pelos pontos de vida. Quando o berbalang manifesta uma duplicata, ele perde um quarto dos seus pontos de vida atuais e a duplicata surge com essa quantidade de pontos de vida. O máximo de pontos de vida do berbalang permanece o mesmo. As duplicatas persistem até que o berbalang atinja 0 ponto de vida, as absorva ou utilize sacrifício. Uma duplicata precisa sempre estar a 10 quadrados do berbalang ou desaparecerá.			

Quando os PdJs se aproximarem, leia:

Chamas dançam sobre um aglomerado de telhados, e o barulho do fogo estalando faz com que os civis gritem em pânico e corram para todo o lado. No céu fumegante logo acima, um trio de horrendos humanóides alados, com a pele azul, circulando no inferno que causaram. De pouco em pouco tempo, um deles lança um jarro de barro que explode em chamas quando atinge os edifícios próximos.

Absorver Duplicata (padrão; sem limite) ◆ Cura		
O berbalang absorve uma duplicata adjacente e recupera 50 pontos de vida.		
Ataque Furtivo do Berbalang		
O berbalang ou uma duplicata que estiver flanqueando um inimigo com uma outra duplicata causa 1d8 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra esse inimigo.		
✦ Sacrifício (padrão; sem limite) ◆ Psíquico		
Explosão de Área 1 centralizada numa duplicata; O berbalang faz com que uma duplicata exploda num jorro de gosma psíquica; +11 vs. Fortitude; 2d8 + 6 dano psíquico, e o alvo fica pasmo (TR encerra). Fracasso: Nenhum dano, mas o alvo fica pasmo (TR encerra). Efeito: o berbalang sofre 25 de dano.		
Deflexão Psíquica (reação imediata, quando sofre dano de um ataque; sem limite) ◆ Psíquico		
O berbalang pode defletir o dano recebido de um ataque para uma de suas duplicatas. Quaisquer efeitos ou ataques secundários incluídos no ataque também serão defletidos para a duplicata. Este dano causada à duplicata é considerado psíquico.		
Tendência Maligno		
For 16 (+8)	Des 22 (+11)	Sab 13 (+6)
Con 14 (+7)	Int 14 (+7)	Car 15 (+7)
Idiomas Supernal		

TÁTICAS

O verdadeiro berbalang fica à distância nas primeiras rodadas, permitindo que as duplicatas combatam corpo a corpo. Se algum PJ estiver longe o bastante para que as duplicatas não os atinjam, eles fazem uso do ataque especial “Bomba Flamejante” (veja abaixo). Quando uma duplicata chega próxima à morte (aproximadamente um quarto da vida total), o berbalang se aproxima e absorve a duplicata. Então ele pode se engajar em combate, ou criar outra duplicata e se distanciar, dependendo do quanto os personagens são efetivos à distância, uma vez que o berbalang esteja com menos de 50 pontos de vida, ele não fará mais duplicatas, com medo de – por assim dizer – fazer uma fraca demais.

ATAQUE ESPECIAL

O berbalang tem mais três bombas flamejantes a sua disposição. Ele faz uma jogada de ataque quando arremessar uma bomba, mas ele só erra com 1 natural, porque ele não está mirando no indivíduo, e sim meramente em um quadrado específico. (Em um 1 natural, escolha um quadrado aleatório adjacente ao quadrado escolhido) A bomba de fogo explode em uma explosão 1. Isso não causa dano imediato, mas preenche esses quadrados com fogo como descrito em "Características da Área".

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

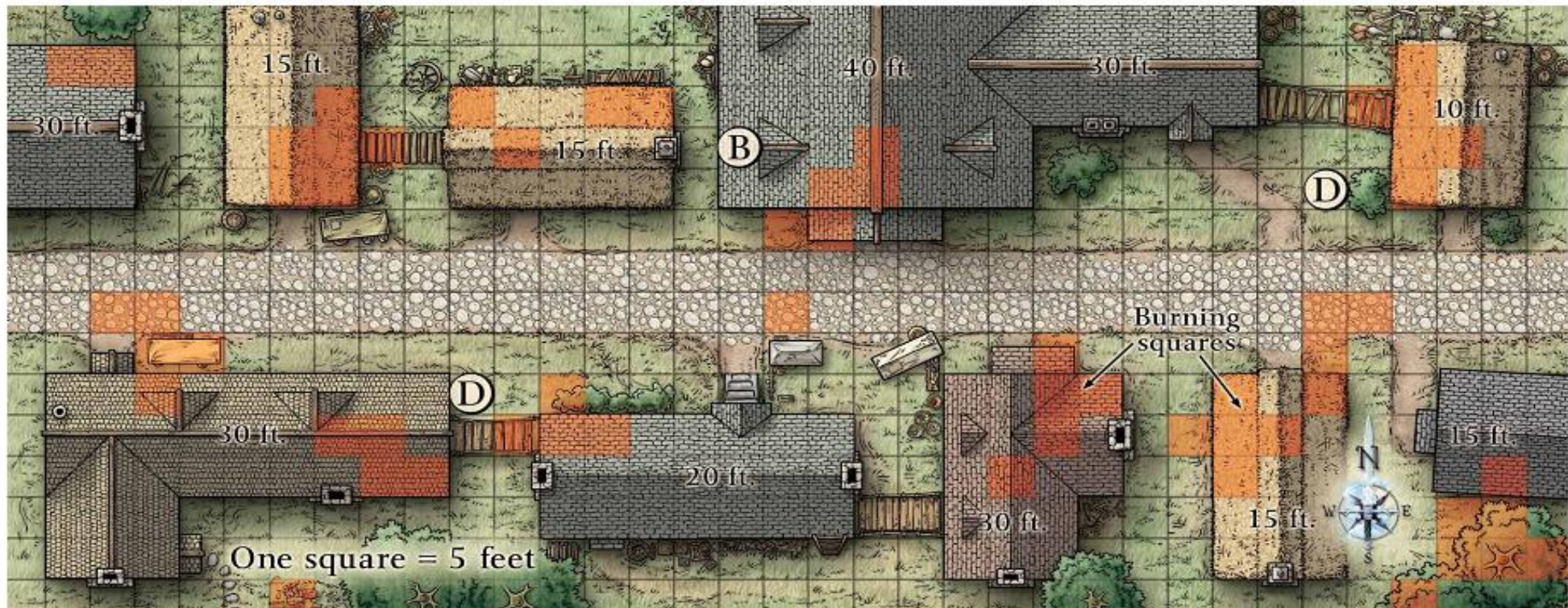
Iluminação: A combinação de luz do dia com fogo fornece toda luz intensa que os PdJs possam querer.

Pranchas: Elas foram colocadas para facilitar a evacuação de uma construção para outra. Elas podem ser derrubadas ou empurradas com teste de Atletismo CD 5, se alguém estiver em cima o CD é 20.

Construções: As construções variam de um a quatro andares (2 a 8 quadrados) de altura. Escalar as paredes requer um teste de Atletismo CD 15.

Fogo: As áreas marcadas são as que estão em chamas no início do combate. Criaturas podem entrar ou se mover nesses quadrados sem se machucar – basicamente correndo entre as chamas – mas se a criatura começar um turno dentro da área em chamas ela recebe 2d6 de dano.

No início de turno do berbalang a cada rodada, um quadrado adjacente a uma área em chamas pega fogo. (Escolha ou determine aleatoriamente)



T3: DEFENDAM A MURALHA!

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)

PREPARAÇÃO

- 1 troll cuspidor (P)
1 troll de duas cabeças (T)
2 trolls da guerra (W)

Um esquadrão de trolls monstruosos, usando um aríete feito de um tronco encapado com bronze, conseguiu fazer um buraco em uma das muralhas externas. Os soldados que estavam lá tiveram que recuar, e se alguém não impedi-los, os trolls vão invadir a cidade. "Alguém" sendo os PdJs é claro.

(Suponha que há outros trolls presentes, mas os soldados de Overlook estão lutando com eles. Ocasionalmente, descreva um pouco a cena para lembrar que eles não são os únicos batalhando).

Quando os personagens chegarem, leia:

Escombros jazem espalhados por todos os lados – Escombros que costumavam ser uma parede de 4,5 metros. Além do buraco, tudo que se pode ver é um tronco enorme, encapado com bronze – provavelmente, o aríete que fez o buraco.

Movendo-se através da abertura estão vários trolls horrendos. Os guardas da cidade parecem conseguir manter alguns ocupados, mas outros – dois em armaduras pesadas, um com duas cabeças, e um muito menor que os outros – estão passando sem dificuldades em direção as ruas.

Troll Cuspidor (P)	Soldado de Nível 10 (Líder)
Humanóide natural (Médio)	500 XP cada
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +8	
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>cura do troll</i>	
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 26; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 22	
Deslocamento 6, escalar 4	
Ⓛ Garra (padrão; sem limite) ⚡ Veneno	
+17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.	
Ⓛ Azagaia (padrão; sem limite) ⚡ Veneno , Arma	
À distância 10/20; +17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.	
☞ Cuspir Ácido (mínima; recarrega ☞ ☞) ⚡ Ácido	
À distância 5; +15 vs. Reflexos; 1d6 de dano ácido.	
Outorgar Regeneração (mínima 1/turno, sem limite)	
Um troll a até 10 quadrados cuja regeneração esteja inativa (como resultado de dano ácido ou flamejante sofrido) imediatamente reativa a regeneração.	
Cura do Troll ⚡ Cura	
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +13, Tolerância +14	
For 16 (+8) Des 21 (+10) Sab 17 (+8)	
Con 18 (+9) Int 10 (+5) Car 13 (+6)	
Equipamento corselete de couro, 10 azagaias	

TÁTICAS

O troll de duas cabeças é um combatente direto, investindo com a intenção de derrubar os PdJs no chão. Os trolls da guerra usam um pouco mais de inteligência tática, flanqueando ou tentando se beneficiar do terreno acidentado, se aproveitando totalmente do seu alcance. O troll cuspidor fica a distância e arremessa azagaias.

Troll de Duas Cabeças	Bruto de Elite de Nível 10
Humanóide natural (Grande)	1.000 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +7	
PV 264; Sangrando 132; veja também <i>cura do troll</i>	
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 25; Fortitude 27, Reflexos 19, Vontade 20	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 1	
Ⓛ Garra (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +13 vs. CA; 3d6 + 7 de dano.	
⚡ Beijar a Lona (reação imediata, quando um inimigo se mover para uma posição que flanqueie o troll de duas cabeças; sem limite)	
O troll de duas cabeças ataca uma das criaturas que o estiverem flanqueando; +11 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.	
Ações Duplas	
O troll de duas cabeças joga duas vezes para determinar a iniciativa, tem dois turnos por rodada e um conjunto completo de ações (padrão, movimento, mínima) por turno. Cada conjunto de ações corresponde a uma cabeça diferente. A capacidade de realizar ações imediatas do troll recupera-se em cada um dos seus turnos.	
Cérebro Duplo	
No final do seu turno, o troll de duas cabeças automaticamente obtém sucesso nos testes de resistência contra as condições pismo e atordoado e contra efeitos de encanto que podem ser encerrados dessa forma.	
Cura do Troll ⚡ Cura	
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Gigante	
For 24 (+12) Des 10 (+5) Sab 14 (+7)	
Con 22 (+11) Int 6 (+3) Car 10 (+5)	
Equipamento gibão de peles	

2 Trolls da Guerra Soldado de Nível 14

Humanóide natural (Médio) 1.000 XP cada

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +15**PV** 110; **Sangrando** 55; veja também *cura do troll***Regeneração** 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)**CA** 30; **Fortitude** 29, **Reflexos** 25, **Vontade** 25**Deslocamento** 67⚔ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

Alcance 2; +20 vs. CA; 1d12 + 7 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do troll da guerra.

⚔ **Garra** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +20 vs. CA; 2d6 + 7 de dano.

🏹 **Arco Longo** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

À distância 20/40; +20 vs. CA; 1d12 + 3 de dano.

⚔ **Golpe Arrebatador** (padrão; sem limite) ⚔ **Arma**

Requer espada grande; rajada contígua 2; +20 vs. CA; 1d12 + 7 de dano e o alvo fica derrubado.

Perseguição Sangrenta (reação imediata; quando um inimigo sangrando a até 2 quadrados se desloca ou ajusta; sem limite)

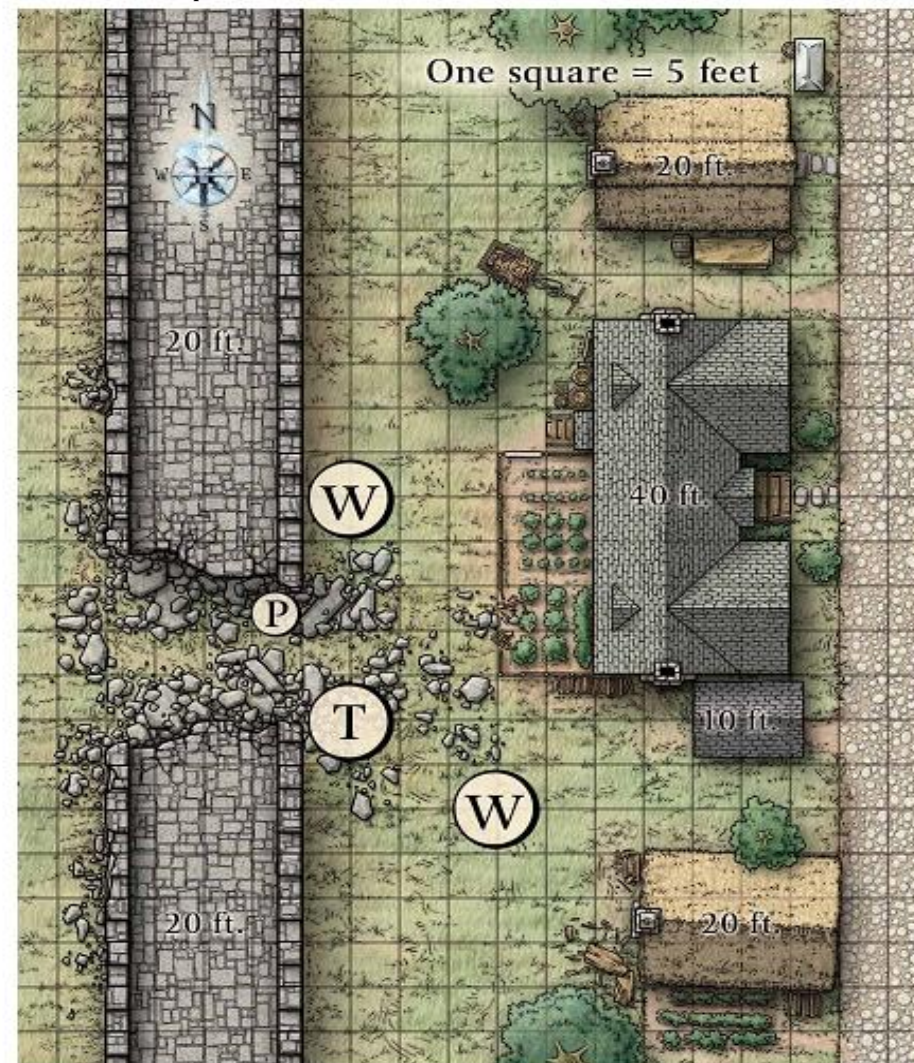
O troll da guerra ajusta 1 quadrado na direção do inimigo em questão.

Alcance Ameaçador

O troll da guerra pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Cura do Troll ⚔ **Cura**

Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante**Perícias** Atletismo +17, Tolerância +15**For** 24 (+14) **Des** 16 (+10) **Sab** 16 (+10)**Con** 20 (+12) **Int** 10 (+7) **Car** 12 (+8)**Equipamento** armadura de placas, espada grande, arco longo, aljava com 30 flechas**CARACTERÍSTICAS DA ÁREA****Iluminação:** Este encontro acontece sob luz intensa do dia.**Construções:** As construções medem de dois a oito andares (4 a 6 quadrados) de altura. Escalar as paredes requer um teste de Atletismo CD 15.**Entulho:** O entulho configura como terreno acidentado.

SC4: VASCULHANDO OS ESCOMBROS

Encontro de Nível 11 (1.800 XP)

PREPARAÇÃO

Um dos conselheiros está com problemas, e os PdJs recebem um pedido de ajuda. O desafio de perícias começa com esta solicitação.

Vasculhando os Escombros	Nível 11
Desafio de Perícias	1.800 XP

Sem aviso, vocês ouvem a voz do Grande Ancião Morgoff nas suas cabeças. "Nossos adivinhos localizaram a Conselheira Mountainhome. Um projétil de cerco atingiu sua casa, que agora queima enquanto ela está inconsciente! Por favor, salvem-na!"

Embora os PdJs provavelmente não saibam onde a Anciã Mountainhome mora, qualquer pessoa a quem eles perguntarem poderá apontar a direção certa: um luxuoso aposento no Martelo de Pedra.

Os PdJs devem procurar através de uma construção em chamas e em ruínas à procura da Conselheira Itrika Mountainhome.

Complexidade 3

(requer 8 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Acrobacia, Atletismo, Tolerância, Socorro, Percepção.

Vitória

O grupo encontra a inconsciente Itrika, e de maneira bem sucedida a levam para fora antes que ela morra sufocada ou seja esmagada.

Derrota

O grupo chega atrasado para salvar a conselheira, que morre nos escombros.

Recompensa Especial

Recompense o uso criativo de magia. Talvez várias magias baseadas em resistência possam garantir sucesso automático em Tolerância, enquanto magias baseadas em frio contra o fogo reduzam a CD de alguns dos testes.

Acrobacia (CD 21)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. Movendo-se tão cautelosamente quanto possível, os PdJ esquivam-se de vigas caídas e focos de chama.

Atletismo (CD 21)

Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. Com uma onda de força, o PdJ arromba portas, deflete pedaços de telhados, ou arrasta um companheiro para fora de uma escada desmoronando.

Tolerância (CD 17)

Pelo menos um personagem deve tentar este teste a cada turno, ou ele conta como tentativa e falha no teste. Um sucesso neste teste garante benefícios, uma falha neste teste custa a todos do grupo, um pulso de cura, mas não conta como uma falha no propósito do desafio de perícias. Apesar do calor ardente, a fumaça sufocante e o pó ofuscante, o PJ não apenas se mantém em condições de continuar avançando, mas conduz seus amigos em segurança.

Socorro (CD 25)

Um sucesso neste teste conta tanto como um sucesso no teste de perícias como garante um sucesso automático no próximo teste de Resistência neste desafio (ou conta uma falha de Resistência rolada mais cedo na rodada). Agindo com cautela, os PdJs usam roupas umedecidas e ervas medicinais para aliviar algumas queimaduras e asfixia entre o grupo.

Percepção (CD 21)

Este não conta como um sucesso no desafio de perícias, mas garante um bônus de +2 para todos os futuros testes de Acrobacia, Atletismo e Socorro no desafio, até a próxima falha. Mantendo os olhos meio fechados e concentrando, os PdJs encontram o caminho, e lideram aliados através da fumaça, brasas, e dos escombros caídos.

Se os PdJs forem bem sucedidos em resgatar a conselheira, eles recebem agradecimentos e uma oferta para encontrarem-se novamente depois que os problemas atuais forem superados. Se ela não for traga de volta à consciência pelos PdJs, você pode permitir a eles encontrar alguém que esteja disposto a fazê-lo e possivelmente até ajudar a mantê-la em segurança.

T5: O ENCONTRO FINAL

Encontro de Nível 15 (6.100 XP)

PREPARAÇÃO

General Zithiruun (Z)
Rathoraiax (R)
2 draconatos gladiadores (G)
1 draconato salteador (D)
1 cria vermelha lança-fogo (B)

É isso. O grupo está preste a enfrentar o General Zithiruun e conhecer a identidade do seu inimigo. Esta é a batalha final do cerco e da aventura, pelo menos onde interessa aos PdJs. E se eles não forem *muito cautelosos e habilidosos*, esta pode ser também sua *última*.

Quando os PdJs chegarem leia:

Disperso em torno do pátio aberto, e através da inclinação das construções próximas, estão os corpos de dúzias de soldados de Overlook. Alguns estão bastante queimados, alguns cortados em tiras, e alguns apodrecendo como se tivessem sido mortos há semanas atrás. Dois draconatos com armaduras pesadas esperam através do pátio; um permanece ao lado de um grande réptil de escamas vermelhas exalando baforadas de fumaça.

Teste de Percepção

CD 26: *Escondendo-se entre os escombros e ruínas está outro draconato, um de escamas negras e armadura, usando um par de adagas de lâminas largas.*

Na segunda rodada de combate, na iniciativa de Zithiruun, leia:

Um terrível estrondo reverbera de prédios próximos como se uma enorme besta subisse rapidamente ao longo do topo do telhado, derrubando várias das pedras do lugar. O que parece ser um dragão morto, com suas escamas aparentemente sem vida e sua pele de couro cinza mostrando-se entre os buracos, as asas quebradas levantadas no ar. A extremidade inteira da sua mandíbula está faltando, deixando à mostra dentes afiados e uma língua que agita-se como um verme que tivesse vida própria.

E montado sobre a besta há uma figura humanóide vestindo um gibão pesado, que envolve um corpo de arreios de ferro e couro. Seus membros e rosto são magros, quase desidratados. Várias feridas antigas estão abertas, vazando trilhas de sangue e pus, mostrando ossos nus em algumas partes e placas de metais em outras. Mas apesar de seus ferimentos antigos e deformidades, suas características estreitas, a pele amarelada e dura, claramente o identificam como um dos terríveis githyanki, invasores e conquistadores do Mar Astral.

Zithiruun, o General Esfacelado (Z)

Guerrilheiro de Elite de Nível 14 (Líder)

Humanóide natural (Médio) 2.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +9
PV 280; **Sangrando** 140
CA 30; **Fortitude** 26; **Reflexos** 29; **Vontade** 28
Resistências 10 vs. psíquico
Testes de Resistência +2 (+4 contra efeitos de encanto)
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Ⓢ **Sabre Prateada** (padrão; sem limite) ⚡ **Psíquico, Arma**
 +19 vs. CA; 1d8 + 6 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

Ⓢ **Sabre de Arremesso** (padrão; sem limite) ⚡ **Psíquico, Arma**
 À distância 5/10 se arremessada; +19 vs. CA; 1d8 + 6 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

Especial: Se arremessada, a arma retorna para mão de Zithiruun imediatamente após o ataque ser resolvido.

⚔ **Barragem Prateada** (padrão; sem limite) ⚡ **Psíquico, Arma**
 Zithiruun faz dois ataques de *sabre prateada*.

⚔ **Rajada Prateada** (padrão; recarrega Ⓢ Ⓢ) ⚡ **Psíquico, Arma**
 Zithiruun faz 2 ataques, cada qual contra um alvo diferente; ele pode ajustar 2 quadrados antes do primeiro ataque, entre cada ataque, e depois do ataque final; +19 vs. CA; 2d8 + 6 de dano mais 2d8 de dano psíquico.

Intuição Psiônica (reação imediata quando um aliado a até 5 quadrados fracassar num ataque; encontro)

O aliado pode refazer o ataque, utilizando o segundo resultado.

Mente Sobre o Corpo

Devido à energia psiônica de sua armadura e arreios, Zithiruun usa o Carisma no lugar de Constituição para determinar seus pontos de vida e Fortitude. (Ele ainda usa Constituição para outros propósitos como os testes de Tolerância.)

Abalar a Mente ⚡ Encanto

Quando Zithiruun causa dano a um alvo com seus ataques de *sabre prateada*, *sabre de arremesso*, *rajada prateada* ou *barragem prateada*, o alvo não pode fazer ataques de oportunidade até o final do próximo turno de Zithiruun.

Pulo Telecinético (movimento; sem limite)

Zithiruun pode voar 5 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo, Dracônico

Perícias História +16, Intuição +14

For 6 (+5) **Des** 23 (+13) **Sab** 15 (+9)

Con 6 (+5)* **Int** 19 (+11) **Car** 20 (+12)

*Veja mente sobre o corpo

Equipamento: Gibão de peles e arreios, duas sabres prateadas

Draconato Salteador (D)		Guerrilheiro de Nível 13	
Humanóide natural (Médio)		800 XP	
Iniciativa +13	Sentidos Percepção +13		
PV 129; Sangrando 64; veja também <i>fúria dos draconatos</i>			
CA 27; Fortitude 23, Reflexos 24, Vontade 21			
Deslocamento 7			
Ⓣ Katar (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
+19 vs. CA (+20 enquanto estiver sangrando); 1d6 + 4 de dano (dec. 2d6 + 10).			
↓ Golpe das Katares Gêmeas (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
Se o draconato salteador não realizar uma ação de movimento durante seu turno, ele ajusta 1 quadrado e desfere dois ataques com seus katares, ou vice-versa.			
↩ Sopro de Dragão (mínima; encontro) ⚔ Ácido			
Rajada contígua 3; +14 vs. Reflexos (+15 enquanto estiver sangrando); 1d6 + 3 de dano ácido.			
Vantagem de Combate			
O draconato salteador causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.			
Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)			
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.			
Travessia Infiltradora (movimento; recarrega quando ataca dois inimigos diferentes com seu <i>golpe dos katares</i>)			
O draconato salteador ajusta 3 quadrados.			
Tendência Qualquer uma Idiomas Comum, Dracônico			
Perícias Furtividade +16, História +8, Intimidação +9			
For 18 (+10)	Des 21 (+11)	Sab 14 (+8)	
Con 17 (+9)	Int 10 (+6)	Car 12 (+7)	
Equipamento corselete de couro, 2 katares			

TÁTICAS

Os draconatos gladiadores aproximam-se tão logo seja possível, enquanto o draconato salteador tenta furtivamente mover-se ao redor da batalha, na tentativa de obter vantagem de combate. A cria vermelha lança-fogo é treinada para evitar seus aliados; ele mantém-se a distância e atrai com precisão nos PdJs.

Quando eles aparecerem na segunda rodada, Zithiruun está montado em Rathoraiax, mas eles imediatamente separam-se, preferindo lutar como duas entidades. O dragão morto vivo é uma criatura alada desajeitada, então ele procura aterrissar e tomar parte na batalha, normalmente mantendo-se no chão.

Zithiruun utiliza *barragem prateada* para cortar através do grupo, e então faz uso de qualquer poder que for mais apropriado para as circunstâncias. Ele mantém-se em constante movimento e tenta evitar entrar em combate com defensores (desde que a perda de mobilidade o está incapacitando), preferindo deixar seus aliados lidarem com eles enquanto ele abate controladores e líderes. Ele está disposto a recuar da batalha, mas apenas para reagrupar e voltar-se contra os PdJs novamente. (Embora Zithiruun normalmente não lute até a morte, o sucesso desta operação é a única maneira dele de reconquistar sua posição entre os githyankis; portanto ele irá morrer tentando.)

Rathoraiax (R)		Bruto de Elite de Nível 13	
Autômato natural (Grande – Dragão, Morto-vivo)		1.600 XP	
Iniciativa +5	Sentidos Percepção +9; visão no escuro		
PV 328; Sangrando 164			
CA 27; Fortitude 29; Reflexos 22; Vontade 24			
Imunidades doenças, venenos; Resistências 15 vs. necrótico; Vulnerabilidade 15 vs. radiante			
Testes de Resistência +2			
Deslocamento 4, voo 8 (desajeitado)			
Pontos de Ação 1			
Ⓣ Garra (padrão; sem limite)			
Alcance 2; +16 vs. CA; 2d10 + 6 de dano, e o alvo fica derrubado se for de tamanho Grande ou menor.			
↓ Cauda Esmagadora (mínima; sem limite)			
Alcance 2; somente contra alvos derrubados; +14 vs. Fortitude; 3d8 + 6 de dano.			
↓ Fúria Selvagem (padrão; recarrega ☞ ☞ ☞ ☞ ☞ ☞)			
Rathoraiax faz dois ataques de garra.			
↩ Sopro do Túmulo (padrão; encontro) ⚔ Necrótico, Venenoso			
Rajada contígua 5; +14 vs. Fortitude; 4d10 + 6 de dano necrótico e venenoso, e o alvo recebe 10 de danos necrótico e venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).			
Tendência Imparcial Idiomas —			
For 22 (+12)	Des 9 (+5)	Sab 16 (+9)	
Con 24 (+13)	Int 1 (+1)	Car 3 (+2)	

ATAQUE ESPECIAL

Quando Rathoraiax aparecer pela primeira vez – e se ele voltar novamente ao ar mais tarde durante o combate – ele pode tentar lançar pedras soltas dos topos das construções no PdJs abaixo. Ele pode alvejar apenas personagens que estiverem dentro de 2 quadrados de uma construção, e ele deve estar adjacente ao topo desta mesma construção, do mesmo lado que o alvo. Esta é uma explosão de área 1, +14 vs. Reflexos do alvo. O alvo recebe 2d10+6 de dano e é derrubado. (Em um erro, o alvo recebe metade do dano e não é derrubado.) A área se torna terreno acidentado.

2 Draconatos Gladiadores (G)		Soldado de Nível 10	
Humanóide natural (Médio)		500 XP cada	
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +6		
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>fúria dos draconatos</i>			
CA 24; Fortitude 23, Reflexos 20, Vontade 21			
Deslocamento 5			
Ⓣ Espada Bastarda (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
+15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); veja também <i>guerreiro solitário</i> ; 1d10 + 5 de dano.			
↓ Golpe Liquidante (padrão; sem limite) ⚔ Arma			
Contra um alvo sangrando; +15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); 2d10 + 5 de dano e os aliados do draconato gladiador recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do draconato.			
↩ Sopro de Dragão (mínima; encontro) ⚔ Flamejante			
Rajada contígua 3; +12 vs. Reflexos (+13 enquanto estiver sangrando); 1d6 + 4 de dano flamejante.			
Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)			
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.			
Golpe do Gladiador			
Quando obtém sucesso num ataque de oportunidade, o alvo fica derrubado.			
Guerreiro Solitário			
O draconato gladiador recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo quando estiver adjacente a um único inimigo.			
Tendência Qualquer uma Idiomas Comum, Dracônico			
Perícias Atletismo +15, História +7, Intimidação +15			
For 21 (+10)	Des 15 (+7)	Sab 12 (+6)	
Con 18 (+9)	Int 10 (+5)	Car 16 (+8)	
Equipamento brunea, espada bastarda			

Cria Vermelha Lança-Fogo Artilheiro de Nível 12

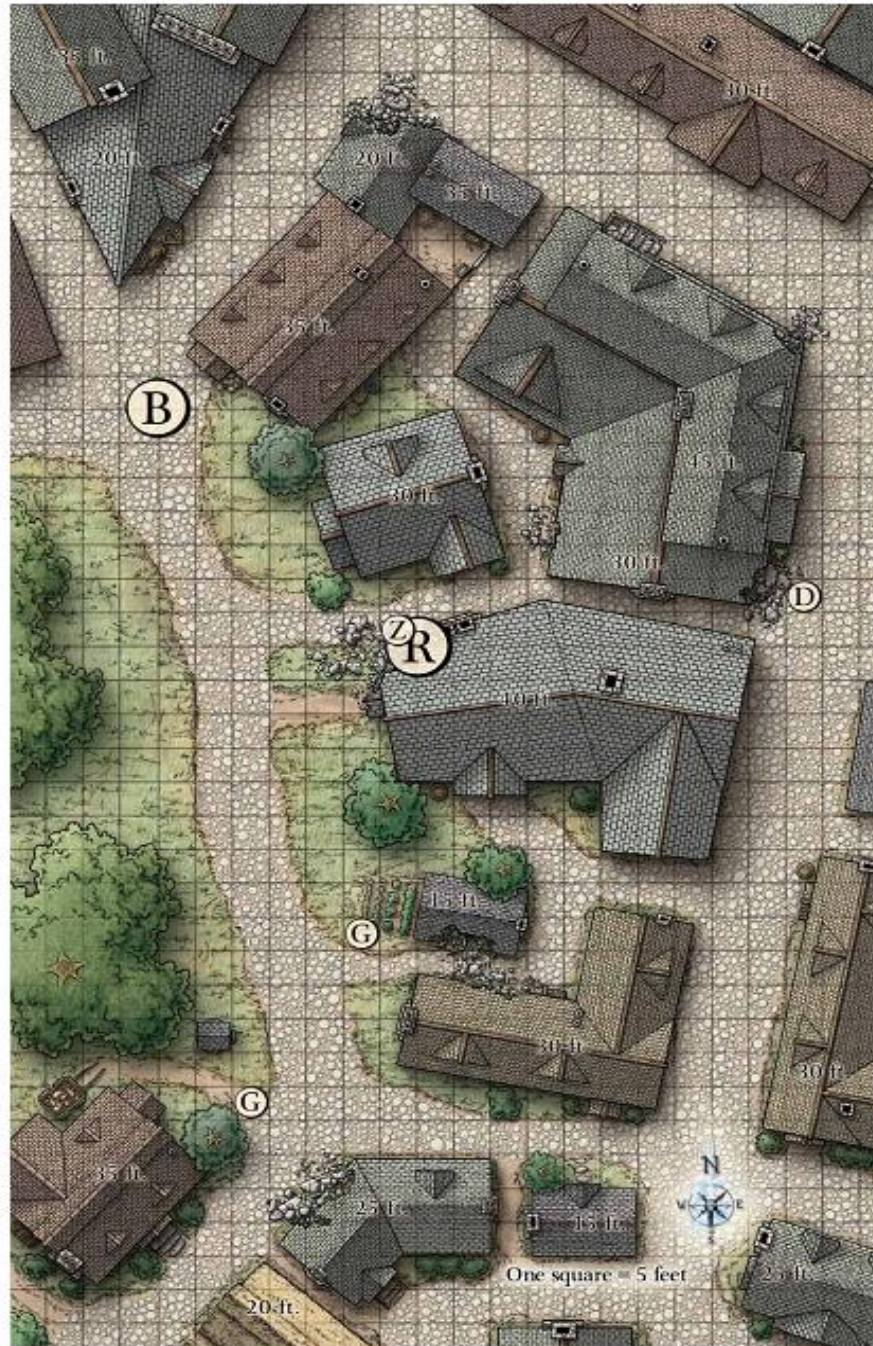
Animal natural (Grande – Réptil) 700 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra**Fogo Interior** (flamejante) aura 5; os aliados dentro da aura adquirem resistência vs. flamejante**PV** 97; **Sangrando** 48**CA** 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 21**Resistências** 20 vs. flamejante**Deslocamento** 4⬇ **Mordida** (padrão; sem limite) ⬆ **Flamejante**

+16 vs. CA; 1d10 + 4 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

➤ **Expelir Fogo** (padrão; sem limite) ⬆ **Flamejante**

À distância 12; +15 vs. Reflexos; 2d6 + 1 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

⬅ **Explosão de Fogo** (padrão; recarrega ☒ ☒) ⬆ **Flamejante**Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 3d6 + 1 de dano e o 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). *Fracasso*: Metade do dano, sem dano contínuo.**Tendência** Imparcial**Idiomas** -**For** 18 (+10)**Des** 13 (+7)**Sab** 13 (+6)**Con** 19 (+10)**Int** 2 (+2)**Car** 8 (+5)**CARACTERÍSTICAS DA ÁREA****Iluminação:** Este encontro acontece no início da manhã e o dia está bem iluminado.**Corpos:** Os corpos configuram terreno acidentado.**Construções:** As alturas das construções variam entre 2 e 8 andares (4 a 16 quadrados) de altura. Escalar as paredes requer um teste de Atletismo CD15.**Pedregulho:** Os pedregulhos são terreno acidentado.**Árvores:** As árvores concedem cobertura e podem ser escaladas com um teste de Atletismo CD15. A maioria mede apenas entre 3 e 6 metros (2 a 4 quadrados) de altura.

APÊNDICE I: NOVOS MONSTROS

HARPIA

HARPIAS USAM SUAS DOCES CANÇÕES para pacificar vítimas antes de as rasgarem em pedaços com suas garras. Para mais sobre harpias em geral, veja o *Manual dos Monstros*, página 169.

Harpiais guinchadoras estão estreitamente relacionadas com a harpia típica, mas elas são muito mais poderosas – e possuem um temível poder reservado.

Harpia Guinchadora	Controlador de Nível 9
Humanóide feérico (Médio)	400 XP
Iniciativa +7 Sentidos Percepção +6	
PV 96; Sangrando 48	
CA 23; Fortitude 20, Reflexos 20, Vontade 22	
Resistências 10 vs. trovejante	
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)	
⊕ Garra (padrão; sem limite)	
+14 vs. CA; 1d8 + 3 de dano.	
↵ Canção Tentadora (padrão; sem limite) ↗ Encanto	
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +15 vs. Vontade; o alvo é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).	
↵ Grito Brutal (padrão; recarrega ☞ ☞) ↗ Trojejante	
Explosão contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante. <i>Ataque Secundário</i> : Explosão de área 1 a até 5 quadrados; centralizada no alvo acertado pelo ataque primário de <i>grito brutal</i> ; apenas inimigos alvos; +15 vs. Fortitude; 1d6 + 5 de dano trovejante e o alvo é conduzido 3 quadrados.	
Tendência Maligno Idiomas Comum	
Perícias Furtividade +12	
For 16 (+7) Des 16 (+7) Sab 15 (+6)	
Con 16 (+7) Int 11 (+4) Car 20 (+9)	

TÁTICAS DA HARPIA GUINCHADORA

Como outras harpias, as guinchadoras usam *canção tentadora* para seduzir vítimas próximas, e elas preferem lutar a partir do chão ao invés de pelo ar. Uma harpia guinchadora usa *grito brutal* se inimigos se agruparem, não meramente para causar grande dano, mas para forçá-los a se dispersar, na esperança de deixar um ou mais em uma posição vulnerável.

CONHECIMENTO SOBRE A HARPIA

Em adição às informações dadas no *Manual dos Monstros*, um personagem sabe a seguinte informação com um teste bem sucedido de Arcanismo.

CD 20: As guinchadoras são parentes mais resistentes das harpias normais. Seus ataques parecem infundir o alvo com o próprio grito mortal das harpias, forçando-os a se desatrelar dos seus aliados.

HOMÚNCULOS

HOMÚNCULOS SÃO CONSTRUTOS MENORES criados para defender lugares específicos, objetos, ou seres. Eles não precisam comer ou dormir, e podem manter sua vigília indefinidamente.

Os tipos seguintes de homúnculos, ambos criados por anões, seguem as mesmas regras que outros homúnculos (*Manual dos Monstros*, página 173). Os martelos marchantes são pequenos corpos de ferro – moldados vagamente como bigornas – com pernas tortas e um par de longos, braços contorcidos que terminam em pesados martelos de guerra de duas cabeças. As correntes contorcidas são um pouco mais do que o seu nome implica – correntes pesadas e longas que se contorcem, se movem e golpeiam como serpentes.

TÁTICAS DO MARTELO MARCHANTE

Os martelos marchantes são encarregados de defender uma área em particular. Eles atacam diretamente, movendo-se para o inimigo – dando preferência aos inimigos já dentro da sua área defendida ao invés daqueles que apenas estão se aproximando – e esmagando-os em uma pasta.

Martelo Marchante	Bruto de Nível 10
Autômato natural (Pequeno – construto, homúnculo)	500 XP
Iniciativa +4 Sentidos Percepção +12; visão no escuro	
PV 129; Sangrando 64	
CA 23; Fortitude 23, Reflexos 17, Vontade 19	
Imunidades doenças, venenos, sono	
Deslocamento 6	
⊕ Mão de Martelo (padrão; sem limite)	
+13 vs. CA; 3d6 + 5 de dano.	
⊖ Investida Martelada (padrão; sem limite)	
O martelo marchador pode usar esse poder como parte de uma investida; +13 vs. CA; 3d6 + 5 de dano e o alvo fica derrubado.	
Bata Neles Quando Estiverem Caídos	
O martelo marchador causa 1d6 de dano extra quando atacam um inimigo derrubado.	
Defender Área (veja <i>Manual do Monstro</i> , página 173)	
Um martelo marchador pode fazer uma <i>investida martelada</i> contra qualquer criatura dentro de uma área defendida, mesmo se o poder não estiver recarregado. Se o martelo marchador usar uma investida para fazer uma <i>investida martelada</i> , seu deslocamento aumenta para 8 quando faz a investida.	
Tendência Imparcial Idiomas —	
Perícias Percepção +12	
For 21 (+10) Des 8 (+4) Sab 14 (+7)	
Con 19 (+9) Int 5 (+2) Car 13 (+6)	

Corrente Contorcista	Guerrilheiro de Nível 10
Autômato natural (Médio – construto, homúnculo)	500 XP
Iniciativa +10	Sentidos Percepção +7; visão no escuro
PV 131; Sangrando 65	
CA 23; Fortitude 23, Reflexos 23, Vontade 21	
Imunidades doenças, venenos	
Deslocamento 7; veja também <i>golpe sinuoso</i>	
⊕ Pancada (padrão; sem limite)	
+13 vs. CA; 2d6 + 5 de dano	
↓ Golpe Serpenteante (padrão; recarrega ☑ ☑ ☑)	
+13 vs. CA; 2d6 + 5 de dano, e o alvo é conduzido 2 quadrados e fica agarrado e impedido.	
Defender Área	
Quando fazendo ataques contra uma criatura que esteja numa área defendida, a corrente contorcista ganha um bônus de +2 pra acertar, e pode se esticar, concedendo a si alcance 3 em todos os ataques corpo a corpo.	
Alcance Ameaçador (somente na área protegida)	
Essa criatura pode fazer ataques de oportunidade contra todos os inimigos no alcance (3 quadrados).	
Golpe Sinuoso (movimento; sem limite)	
A corrente ajusta 3 quadrados.	
Tendência Imparcial	Idiomas —
Perícias Furtividade +13	
For 19 (+9)	Des 17 (+8)
Con 21 (+10)	Int 18 (+9)
	Sab 15 (+7)
	Car 12 (+6)

TÁTICAS DA CORRENTE CONTORCISTA

Como os martelos, as correntes contorcistas são normalmente designadas para defender uma área. Elas preferem permanecer fora do alcance dos inimigos dentro daquela área, acertando-os com seu alcance. As correntes contorcistas são particularmente inclinadas ao trabalho em equipe, o que permite que uma delas restrinja um inimigo enquanto as outras o esmurram.

ANÕES DILAPIDADOS RUFIÕES

ASTUTOS, MAU HUMORADOS E VIOLENTOS, os anões dilapidados são primos feéricos dos gnomos, com os quais eles partilham algumas semelhanças, embora eles mais se assemelhem a desprezíveis anões encolhidos. (sendo inclusive, essa semelhança, a origem do seu nome em comum). Os anões dilapidados possuem um dom que eles chamam de “a alma inflexível”, que os confere várias habilidades mágicas. O anão dilapidado rufião, abaixo, representa apenas uma das mais comuns variedades desta raça brutal.

Anão Dilapidado Rufião	Soldado de Nível 10
Humanóide feérico (Pequeno)	500 XP
Iniciativa +12	Sentidos Percepção +5; visão na penumbra
PV 104; Sangrando 52	
CA 26; Fortitude 23, Reflexos 22, Vontade 21	
Deslocamento 6; veja também <i>ofensiva insana</i>	
⊕ Martelo (padrão; sem limite) ♦ Arma	
+17 vs. CA; 2d6 + 5 de dano, e o alvo é marcado até o final do próximo turno do rufião dilapidado.	
↓ Golpe Poderoso (padrão; recarrega ☑ ☑ ☑) ♦ Arma	
+17 vs. CA; 3d8 + 5 de dano, e o alvo é empurrado 3 quadrados. O anão dilapidado rufião pode usar esse poder como parte de uma investida.	
Ofensiva Insana	
Quando o anão dilapidado rufião realiza uma investida, se obtiver sucesso o inimigo fica derrubado, em adição a quaisquer outros efeitos do ataque.	
Tendência Maligno	Idiomas Comum, Élfico
Perícias Atletismo +14	
For 18 (+9)	Des 21 (+10)
Con 16 (+8)	Int 11 (+5)
	Sab 11 (+5)
	Car 18 (+9)
Equipamento corselete de couro, martelo	

TÁTICAS DO ANÃO DILAPIDADO RUFIÃO

Os dilapidados rufiões iniciam o combate com *pedra imensa*, então investem para o combate corpo a corpo com *ofensiva insana*. Uma vez engajados em combate corpo a corpo, eles preferem golpear o inimigo pra longe com *golpe poderoso* se eles precisarem de alguma distância (talvez para usar *pedra imensa*) ao invés de retroceder.

ERRATA: O poder *pedra imensa* não aparece no bloco de estatística da criatura.



CONHECIMENTO SOBRE O ANÃO DILAPIDADO

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste bem sucedido de Arcanismo.

CD15: Os anões dilapidados foram confundidos pelos primeiros humanos a encontrá-los. Embora eles possam parecer anões pequenos, eles são de fato, primos dos gnomos, embora muito mais malignos e cruéis. Eles sentem prazer com a dor alheia, e revelam-se assassinos com o mais leve insulto.

CD 20: Alguns anões dilapidados servem aos reis fomorianos, outros a eladrins malignos. Eles são mercenários e ficam satisfeitos em trabalhar para qualquer um que possa oferecê-los oportunidades de praticar violência.

TROLL

UM TROLL COME QUALQUER COISA QUE SE MOVA, de larvas a humanos, e é temido com razão por seu voraz apetite, astúcia feral, e poderes regenerativos notáveis. Para mais sobre trolls em geral, veja o *Manual dos Monstros*, página 259.

Os trolls cuspidores são menores que os outros da sua espécie – alcançando apenas o tamanho de um humano adulto – mas eles são muito mais espertos. Uma combinação da sua inteligência natural e os poderes do seu *cuspir veneno* garante a eles a tomada de posições de liderança nos bandos de trolls.

Trolls Cuspidores	Soldado de Nível 10 (Líder)
Humanóide natural (Médio)	500 XP
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +8	
PV 106; Sangrando 53; veja também <i>cura do troll</i>	
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 26; Fortitude 22, Reflexos 23, Vontade 22	
Deslocamento 6, escalar 4	
Ⓢ Garra (padrão; sem limite) ⚡ Venenoso	
+17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.	
Ⓢ Azagaia (padrão; sem limite) ⚡ Venenoso, Arma	
À distância 10/20; +17 vs. CA; 1d6 + 5 de dano, mais 1d6 de dano venenoso.	
↘ Cuspir Ácido (mínima; recarrega ☑ ☑) ⚡ Ácido	
À distância 5; +15 vs. Reflexos; 1d6 de dano ácido.	
Outorgar Regeneração (mínima 1/turno, sem limite)	
Um troll a até 10 quadrados cuja regeneração esteja inativa (como resultado de dano ácido ou flamejante sofrido) imediatamente reativa a regeneração.	
Cura do Troll ⚡ Cura	
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Comum, Gigante	
Perícias Atletismo +13, Tolerância +14	
For 16 (+8) Des 21 (+10) Sab 17 (+8)	
Con 18 (+9) Int 10 (+5) Car 13 (+6)	
Equipamento corselete de couro, 10 azagaias	

Os raros trolls de duas cabeças são tão brutais como seus primos comuns, mas muito mais perigosos.

ERRATA: Deve querer dizer *cuspir ácido*

TÁTICAS DO TROLL CUSPIDOR

Os trolls cuspidores preferem deixar seus aliados se moverem para o ataque corpo a corpo e enfraquecer o inimigo, enquanto o troll cuspidor permanece atrás e arremessa azagaias. Depois de algumas rodadas, entretanto, sua sede de sangue fervilha e ele se aproxima. Quando lutam ao lado de outros trolls, os trolls cuspidores raramente usam seu *cuspir veneno* como arma, preferindo guardá-lo para auxiliar seus aliados trolls. O veneno nas garras e azagaias de um troll cuspidor é uma variação do seu veneno de ocorrência natural, mas o ato de tratá-lo para aplicações em armas remove suas propriedades especiais com as quais os outros trolls estão interessados.

TÁTICAS DO TROLL DE DUAS CABEÇAS

Como outros trolls, a variação de duas cabeças não é um combatente sutil. Ele avança contra seus inimigos, açoitando e contando com a regeneração para manter-se vivo. Essencialmente, ele luta do mesmo modo que um troll tradicional, mas com o dobro dos seus vários ataques.

CONHECIMENTO SOBRE O TROLL

Em adição às informações dadas no *Manual dos Monstros*, um personagem sabe as seguintes informações em um teste bem sucedido de Natureza.

CD 20: Os trolls cuspidores são menores, porém mais espertos que os outros trolls. Eles contam com um *cuspe venenoso* que pode tanto infligir ferimento em outros trolls como ácido, ou podem causar o reinício da regeneração de um troll depois de ser contida por fogo ou ácido.

Os trolls de duas cabeças são muito parecidos com os trolls normais, mas ainda mais brutais e perigosos. Os sábios debatem se os trolls de duas cabeças são o

resultado do cruzamento entre trolls e ettins, ou uma mutação causada quando a habilidade de regeneração do troll manifesta-se muito cedo distorcendo o embrião ainda no útero.

Troll de Duas Cabeças	Bruto de Elite de Nível 10
Humanóide natural (Grande)	1.000 XP
Iniciativa +5 Sentidos Percepção +7	
PV 264; Sangrando 132; veja também <i>cura do troll</i>	
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)	
CA 25; Fortitude 27, Reflexos 19, Vontade 20	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 1	
Ⓢ Garra (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +13 vs. CA; 3d6 + 7 de dano.	
↓ Beijar a Lona (reação imediata, quando um inimigo se mover para uma posição que flanqueie o troll de duas cabeças; sem limite)	
O troll de duas cabeças ataca uma das criaturas que o estiverem flanqueando; +11 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.	
Ações Duplas	
O troll de duas cabeças joga duas vezes para determinar a iniciativa, tem dois turnos por rodada e um conjunto completo de ações (padrão, movimento, mínima) por turno. Cada conjunto de ações corresponde a uma cabeça diferente. A capacidade de realizar ações imediatas do troll recupera-se em cada um dos seus turnos.	
Cérebro Duplo	
No final do seu turno, o troll de duas cabeças automaticamente obtém sucesso nos testes de resistência contra as condições pismo e atordoado e contra efeitos de encanto que podem ser encerrados dessa forma.	
Cura do Troll ⚡ Cura	
Se for reduzido a 0 pontos de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.	
Tendência Caótico e maligno Idiomas Gigante	
For 24 (+12) Des 10 (+5) Sab 14 (+7)	
Con 22 (+11) Int 6 (+3) Car 10 (+5)	
Equipamento gibão de peles	

APÊNDICE II: ZITHIRUUN, O GENERAL ESFACELADO

UMA VEZ, ELE REINOU SUPREMO.

General Zithiruun foi um grande herói – um dos líderes militares mais respeitados de uma raça beligerante. Da grande cidade de Tu'narath, ele liderou exércitos de githyanki em incursões através do Mar Astral, e em uma dúzia de diferentes reinos e regiões do reino mortal. Do convés do galeão astral *Siun'kara* ou das costas de Rathoraiax, sua montaria um dragão vermelho grande, Zithiruun demonstrou uma força impossível de ser parada – um campeão entre uma raça de campeões. Até mesmo Vlaakith, a temível rainha lich, de conhecido poder, expressou grande admiração sobre ele.

E então o grande General Zithiruun enfrentou um inimigo além até mesmo de suas superiores habilidades de combate.

Foi um dragão, um dragão de longe maior que Rathoraiax, todos sabem, mas contos do confronto divergem se foi um dragão negro, um dos dragões mais apavorantes e calamitosos, ou outra coisa. Mas apesar de nem todos conhecerem precisamente o que foi que Zithiruun enfrentou, todos sabem o que aconteceu como resultado.

Uma explosão horrível de alguma coisa – ácido talvez, ou pura energia necrótica – ceifou a vida do dragão vermelho Rathoraiax, triturando sua carne e obliterando pedaços inteiros da besta. E foi esse ataque que também derrotou Zithiruun. Tirou a força de seus membros, apodreceu pedaços de sua carne e até mesmo enfraqueceu seu osso. Qualquer combatente inferior teria morrido nesse momento horrível, mas o general se apegou a vida através de mera força de vontade, vontade maligna.

Levou anos para Zithiruun retreinar e revigorar seu corpo esfacelado. Mesmo hoje, ele é uma sombra do que um dia já foi – fraco no corpo, menos ainda na mente. Todo o seu próprio povo virou-lhe as costas; apesar de que seus grandes feitos evitaram a execução ou o exílio absoluto, eles desdenharam de sua fraqueza e o mantiveram em desprezo por permitir a si e a sua montaria serem derrotados completamente. Hoje Zithiruun serve como um simples operário das forças de Tu'narath e lidera somente combatentes inferiores em batalha enquanto reporta e obedece a um githyanki que uma vez temeu até mesmo falar em sua presença.

O poder nativo de Zithiruun se transformou através desses anos de esforço na tentativa de revigorar seu corpo em detrimento de suas habilidades mentais. A ambição partilhada por todo githyanki foi incluída por uma necessidade urgente de se provar e recuperar a posição que uma vez foi sua por direito – ao mesmo tempo em que ele nutre um ódio amargo por cada pessoa cuja adulação ele desesperadamente suplica.

APARÊNCIA

Zithiruun foi grande para um githyanki, mas desde a destruição e atrofia de muito de sua musculatura, ele parece quase impossivelmente alto e esquelético. Misturado e atado ao tradicional couro de seu povo, ele veste um dispositivo de braçadeiras e arreios, construído de tiras de couro e juntas de ferro. Essas braçadeiras, sustentadas em seus ombros e por uma tira transversal ao seu peito, administra o peso de seu braço e perna esquerdos, como também uma parte de sua perna direita. São as tiras que dão essa rigidez aos membros; sem elas, ele mal poderia se mover, e não aguentaria seu peso. Esses arreios também concedem a ele uma mobilidade completa; imbuídos com ambas as energias mágica e psíquica, lhe permite movimento e lhe concede força que caso contrário o faltaria.

Sua carne adere estreitamente seu esqueleto e comprime para fora feridas antigas, expondo músculos e até mesmo ossos queimados. Sua bochecha esquerda fica exposta, revelando um pedaço de metal que substitui um fragmento do crânio. Uma tira de couro segura o lado esquerdo de sua mandíbula, substituindo o músculo obliterado.

Ele parece verdadeiramente fraco, e em alguns momentos ele realmente está. Apesar disso Zithiruun branda sua grande sabre prateada com uma surpreendente, precisão impossível, e seus olhos ardem com ódio e ambição para humilhar até mesmo o outro githyanki.

Zithiruun, o General Esfacelado (Z)**Guerrilheiro de Elite de Nível 14 (Líder)**

Humanóide natural (Médio) 2.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +9**PV** 280; **Sangrando** 140**CA** 30; **Fortitude** 26; **Reflexos** 29; **Vontade** 28**Resistências** 10 vs. psíquico**Testes de Resistência** +2 (+4 contra efeitos de encanto)**Deslocamento** 6**Pontos de Ação** 1⊕ **Sabre Prateada** (padrão; sem limite) ⊕ **Psíquico, Arma**

+19 vs. CA; 1d8 + 6 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

⊕ **Sabre de Arremesso** (padrão; sem limite) ⊕ **Psíquico, Arma**

À distância 5/10 se arremessada; +19 vs. CA; 1d8 + 6 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

Especial: Se arremessada, a arma retorna para mão de Zithiruun imediatamente após o ataque ser resolvido.↓ **Barragem Prateada** (padrão; sem limite) ⊕ **Psíquico, Arma**Zithiruun faz dois ataques de *sabre prateada*.↓ **Rajada Prateada** (padrão; recarrega ⊕ ⊕) ⊕ **Psíquico, Arma**

Zithiruun faz 2 ataques, cada qual contra um alvo diferente; ele pode ajustar 2 quadrados antes do primeiro ataque, entre cada ataque, e depois do ataque final; +19 vs. CA; 2d8 + 6 de dano mais 2d8 de dano psíquico.

Intuito Psiônico (reação imediata quando um aliado a até 5 quadrados fracassar num ataque; encontro)

O aliado pode refazer o ataque, utilizando o segundo resultado.

Mente Sobre o Corpo

Devido à energia psiônica de sua armadura e arreios, Zithiruun usa o Carisma no lugar de Constituição para determinar seus pontos de vida e Fortitude. (Ele ainda usa Constituição para outros propósitos como os testes de Tolerância.)

Abalar a Mente ⊕ **Encanto**Quando Zithiruun causa dano a um alvo com seus ataques de *sabre prateada*, *sabre de arremesso*, *rajada prateada* ou *barragem prateada*, o alvo não pode fazer ataques de oportunidade até o final do próximo turno de Zithiruun.**Pulo Telecinético** (movimento; sem limite)

Zithiruun pode voar 5 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo, Dracônico**Perícias** História +16, Intuição +14**For** 6 (+5) **Des** 23 (+13) **Sab** 15 (+9)**Con** 6 (+5)* **Int** 19 (+11) **Car** 20 (+12)

*Veja mente sobre o corpo

Equipamento: Gibão de peles e arreios, duas sabres prateadas**DESENVOLVIMENTO**

Zithiruun arde com vergonha e ressentimento, até mesmo enquanto luta para executar as ordens de seus superiores. No lugar onde ele uma vez comandou legiões, agora ele lidera somente um punhado de soldados. Ele que desenhou o curso de guerras inteiras, agora apenas aceita o seu papel em estratégias maiores. Apesar disso, ele sofre de qualquer forma para atacar repentinamente aqueles que ousaram comandá-lo, sabe que por mentiras de obediência está sua única esperança de recuperar a honra e a posição que ele almeja.

O General Esfacelado é um gênio tático, mas sua paciência e inteligência uma vez renomadas são impedidas pelo seu temperamento sempre crescente. Zithiruun frequentemente explode em fúria com seus subordinados pelos fracassos mais leves ou desobediência percebida, transformando o ressentimento dele pelos de cima em castigo para os de baixo. A tira que substitui um de seus músculos do maxilar o impede de abrir a boca em demasia, forçando-o a comer pedaços macios, quase delicados de comida e ocasionalmente pronunciar inarticuladamente suas palavras. A fala de Zithiruun é completamente inteligível na maioria do tempo, mas nessas raras ocasiões quando ele erra uma palavra, ele culpa os outros pelo fracasso de compreender.

A despeito desse temperamento, Zithiruun permanece um planejador perfeito e um terror em combate, completamente capaz de conduzir seu pequeno time até mesmo em estratégias mais complexas. Zithiruun também pode usar sua reputação de fúria insana em sua vantagem, fingindo frequentemente um acesso de raiva para fazer os outros subestimarem sua habilidade de planejar, de ouvir, e de avançar com seus próprios planos.

TÁTICAS DO ZITHIRUUN

Zithiruun prefere lutar ao lado de sua montaria Rathoraiax. Ele se movimenta através de seus inimigos, iniciando com *barragem prateada* se eles forem muito mais numerosos e faz uso de *abalar a mente* para permanecer imóvel. Se pressionado, ele voa para as costas de Rathoraiax e tenta permanecer distante, usando ataques à distância.

Apesar do desejo ardente de se provar, o ódio de Zithiruun pelo outro githyanki significa que ele não está disposto a se sacrificar pelos objetivos dele. Assim, ele aceita se retirar do combate se as coisas irem mal, mesmo abandonando outros githyanki aliados.

Rathoraiax (R) Bruto de Elite de Nível 13

Autômato natural (Grande – Dragão, Morto-vivo) 1.600 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro**PV** 328; **Sangrando** 164**CA** 27; **Fortitude** 29; **Reflexos** 22; **Vontade** 24**Imunidades** doenças, venenos; **Resistências** 15 vs. necrótico; **Vulnerabilidade** 15 vs. radiante**Testes de Resistência** +2**Deslocamento** 4, voo 8 (desajeitado)**Pontos de Ação** 1⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +16 vs. CA; 2d10 + 6 de dano, e o alvo fica derrubado se for de tamanho Grande ou menor.

↓ **Cauda Esmagadora** (mínima; sem limite)

Alcance 2; somente contra alvos derrubados; +14 vs. Fortitude; 3d8 + 6 de dano.

↓ **Fúria Selvagem** (padrão; recarrega ⊕ ⊕ ⊕)

Rathoraiax faz dois ataques de garra.

← **Sopro do Túmulo** (padrão; encontro) ⊕ **Necrótico, Venenoso**

Rajada contígua 5; +14 vs. Fortitude; 4d10 + 6 de dano necrótico e venenoso, e o alvo recebe 10 de danos necrótico e venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** —**For** 22 (+12) **Des** 9 (+5) **Sab** 16 (+9)**Con** 24 (+13) **Int** 1 (+1) **Car** 3 (+2)

RATHORAIAX

Como um sinal de sua vergonha, nunca foi concedido a Zithiruun a honra de uma nova montaria dragão. Pelo contrário, ele precisa sobreviver com o corpo animado de Rathoraiax. Este ainda é outro insulto que arde no estômago de Zithiruun, no entanto ele é um guerreiro muito inteligente para abandonar uma arma útil puramente de propósito.

Rathoraiax está claramente morto; a maioria de suas escamas é de um sombrio cinza apodrecido, reluzindo com um lânguido vermelho somente sob luz intensa. Muitas se perderam por completo, revelando uma couraça ressecada. Toda a metade superior do focinho de Rathoraiax foi destruída no ataque que o matou. Isso fez com que restasse uma “protuberância” de sua mandíbula inferior destacando abaixo do crânio quebrado próximo a seus olhos, presas se projetando para cima, e uma sombria, língua morta balançando lentamente abaixo.

TÁTICAS DO RATHORAIAX

Rathoraiax movimenta-se pesadamente para dentro do combate e procura espancar seus inimigos no chão. Depois de algumas rodadas de combate (ou mais cedo, se Zithiruun ordená-lo), ele procura por uma oportunidade de capturar um punhado de inimigos em seu ataque *sopro do túmulo*. Rathoraiax é relativamente descuidado e luta até a morte a menos que seja ordenado a se retirar.

CONHECIMENTO SOBRE ZITHIRUUN

A informação seguinte pode ser obtida com um teste bem sucedido de História. (Em adição, veja o conhecimento padrão sobre o githyanki, adquirido com um teste de Natureza, no *Manual dos Monstros*.)

CD 25: O General Zithiruun foi um grande líder militar e herói dos githyanki de Tu'narath. É dito que ele foi incapacitado e sua montaria assassinada em uma batalha contra um tipo poderoso de dragão ou demônio. Rumores divergem se ele permanece vivo e qual posição ele possa manter (se alguma) entre os githyanki intolerantes a fraqueza.

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	The Temple Between (Scales of War)
Tradução	Thalles “Edward Oak” “Nossa Angelo” Jorge Harrison “Amazon Rider” Luiz “M3ZTR3” Agostinho Cléber
Revisão	Sérgio “Nauta” Souza
Editoração Gráfica	Marcelo “Warden” Lima

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

1ª edição – disponibilizada em 04/2010

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 – Punho do Luto