



PARAGON

11-20

O REFÚGIO DA REDOMA DE VIDRO

Por Kevin Kulp

Uma aventura para personagens do 12º nível

Ilustração de William O'Connor e Chris Seaman

♦ Cartografia de Mike Schley

Na suas cidades e cidadelas no Mar Astral, os githyankis foram incumbidos de assegurar sucesso na guerra que se aproximava, lidando com um problema: Qual a melhor forma de lidar com a comunicação entre os diferentes líderes do vasto exército Githyanki?



“O Refúgio da Redoma de Vidro” é uma aventura para cinco personagens de 12 ° nível. Os personagens devem ganhar cerca de um nível e meio de valores de experiência no curso da aventura. Isso significa que se você está utilizando esta aventura como parte da Série de Aventuras Escalas da Guerra, seus aventureiros deverão alcançar o 14° nível lá para o fim da aventura. Esta é a nona aventura na Série de Aventuras Escalas da guerra; você pode jogá-la como sequência de “Além da Torre Mosqueada”, a oitava aventura na Escalas da Guerra, ou adaptá-la para jogar como parte da sua própria campanha.

Nesta aventura os heróis devem se opor a um sofisticado e manipulador espião githyanki cujas perícias diplomáticas têm garantido a ele segurança dentro de uma cidade humana. No processo, eles podem livrar potenciais aliados githzerai de serem exterminados, forjarem uma aliança, infiltrarem-se na alta sociedade, e ouvir as linhas de comunicação githyanki – que irão mudar o curso da guerra.

HISTÓRICO

Na suas cidades e cidadelas no Mar Astral, os githyankis foram incumbidos de assegurar sucesso na guerra que se aproximava, lidando com um problema: Qual a melhor forma de lidar com a comunicação entre os diferentes líderes do vasto exército githyanki? O novo suserano githyanki, **Imperador Zetch'r'r'**, não era tão magicamente adepto como a falecida **Rainha Vlaakith**, e o mundo mortal era vasto; e seria apenas através da surpresa, força e comunicação, que eles venceriam e aniquilariam seus inimigos.

Cinco anos atrás, um obscuro sábio githyanki chamado **Kle'th** encontrou a resposta.

Quatrocentos anos atrás, o Mar Astral foi perturbado por um artefato artesanal humano chamado de a Redoma de Vidro, um enorme foco

arcano em uma cidade humana chamada **Auger** que ajudou na comunicação. Ele criou uma turbulência astral quando funcionou. Sob o governo da agora falecida **Rainha Lich Vlaakith CLVII**, os githyanki fizeram o que eles sempre fazem quando alguma coisa os perturba: em uma noite de fogo e morte, a cidade de Auger foi virtualmente aniquilada por uma força de ataque githyanki montada em dragões. A Redoma de Vidro foi destruída, enterrada metros abaixo de lama e pedregulhos, e poucos são os githyankis que sobreviveram e que se lembraram do que aconteceu. Os githyankis consideraram o problema resolvido.

Quando os githyankis colocaram em ação seu plano de invasão, Kle'th suspeitou que este dispositivo humano há muito esquecido, poderia ser a ferramenta que eles precisavam para organizar seus exércitos, mesmo que ele desencadeasse sonhos malignos de alta reflexão naqueles que encontrassem suas emanções psíquicas. Os githyankis despacharam um espião sutil e bem sucedido chamado **Telicanthus** à cidade humana de **Sayre**, que foi construída sobre as ruínas de Auger. Telicanthus foi logo capaz de verificar que a Redoma de Vidro existia nas profundezas abaixo da cidade, mas seria necessária uma grande escavação para encontrar e usá-la. Ele estabeleceu-se em Sayre para a longa missão utilizando um método não usual para manter-se em segurança em uma cidade humana. Diferentemente de um githyanki, ele adotou o disfarce de um encantador e aristocrático mercador, fazendo-se bem conhecido no centro da cena social da cidade.

O processo foi calculado e eficaz. Telicanthus chegou com uma grande quantidade de dinheiro, posicionando a si mesmo como um exótico nobre que buscou refúgio da maldade de sua própria raça. Ele certificou-se de parecer culto, misterioso, e importante. Deu belos presentes e promoveu grandes festas com listas de convidados exclusivos, gastando seu dinheiro livremente com aqueles que fizeram amizade com ele.

Com seis meses ele era o mais bem conhecido membro da elite social de Sayre, tinha estreita amizade com o governador e era um membro estimado entre os mais proeminentes cidadãos. Ele usou da influência para comprar privacidade e segurança para si mesmo, necessárias para perseguir sua verdadeira agenda: garantir a Redoma de Vidro.

Telicanthus então comprou a mansão localizada sobre onde se encontra o há muito enterrada Redoma de Vidro e, sigilosamente, contrabandeou githyankis para escavar abaixo da cidade de Sayre, à procura do artefato sobrenatural. Ele o encontrou em alguns meses e não ficou surpreso por encontrá-lo quebrado. Socialmente seguro e com a maioria da elite da cidade convencida que era irrepreensível, ele discretamente trouxe Kle'th para colocar a Redoma de Vidro em condições de operação. Infelizmente, a reconstrução do artefato estava acima das capacidades do sábio githyanki. Mas durante sua longa e minuciosa pesquisa sobre as dificuldades de comunicações githyankis, Kle'th também leu sobre a poderosa e antiga ilha nação de Nefelus, lar de sábios que tinham adotado relações comerciais com a cidade de Auger em eras passadas. Kle'th aprendeu que os poderosos sábios de Nefelus haviam conseguido os rituais e segredos por trás da construção da Redoma de Vidro e informou Telicanthus sobre sua pesquisa.

Uma equipe de elite dos githyankis foi formada e o grupo assaltou Nefelus. Lá eles conseguiram encontrar alguns dos planos e rituais originais por trás da construção da Redoma de Vidro, mas a equipe de assalto de Telicanthus foi descoberta antes que pudessem reunir tudo que precisavam. Eles descobriram que os Nefelenses têm melhorado o projeto desde a concepção original de Auger, mas a equipe de Telicanthus não foi capaz de determinar suas especificidades. Apenas o próprio Telicanthus conseguiu sair vivo, mas a informação que ele trouxe de

volta foi suficiente para Kle'th reparar a Redoma original e fazê-la funcionar mais uma vez. A ativação da Redoma de Vidro reconstruída marcou o início da invasão githyanki.

No início desta aventura, Telicanthus teve a Redoma de Vidro funcionando por seis meses. Kle'th descobriu um método para eliminar a sacudida astral através de um ritual que deve ser constantemente realizado, e Telicanthus agora se encontra no centro de uma rede de comunicação que conecta cada githyanki general (e vários importantes espíões) no reino mortal. Contanto que Telicanthus e a Redoma de Vidro mantenham-se desimpedidos, cada exército githyanki tem uma comunicação praticamente instantânea com cada um dos outros, permitindo a eles coordenarem seus ataques com precisão mortal. Se as raças mortais quiserem uma esperança de vencer a guerra que se aproxima, eles precisarão descobrir e destruir este recurso... mas primeiro eles precisarão descobrir sobre a sua existência.

SINOPSE DA AVENTURA

Na aventura prévia, "O Covil do Destruidor", os PdJs libertaram a misteriosa deva **Amyria** de seu aprisionamento da forma de uma espada de platina. Eles não ouviram falar dela desde que ela separou-se dos aventureiros em Overlook.

Se você jogou "Além da Torre Mosqueada", os PdJs acabaram de finalizar uma aventura memorável, perseguindo e destruindo Sarshan na sua torre dentro do Caos Elemental. Enquanto esta aventura assume que os personagens retornaram para Overlook, a abertura é facilmente alterada para uma locação da sua escolha.

Os aventureiros tiveram pelo menos uma noite para descansar e recuperar após o retorno de sua batalha com Sarshan; você pode desejar dar-lhes tempo adicional se eles têm itens para consertar, rituais para conjurar, incumbências para realizar ou aliados para lamentar. Quando estiver pronto para começar, os PdJs

serão convocados para os muros dos portões oeste de Overlook onde um misterioso navio voador foi avistado dirigindo-se para a cidade.

Este navio, o galeão de guerra githyanki Conquistador, colide próximo ao muro sudoeste quando os PdJs aproximam-se. A única pessoa a bordo é um explorador githzerai ferido chamado **Tokk'it**. Ele irá anunciar que sua raça é inimiga jurada dos githyankis e que sua última fortaleza na área está sob ataque das forças githyankis; ele roubou o navio githyanki para tentar obter ajuda dos Heróis do Vale Elsir (os aventureiros) antes que a **Fortaleza de Akma'ad** caia. O navio pode realizar mais uma viagem de volta para o local da batalha, e Tokk'it está pronto para iniciar a viagem de volta imediatamente com qualquer um que esteja disposto a acompanhá-lo. Durante a jornada, Tokk'it admite que um importante encontro de líderes githzerais está ocorrendo em Akma'ad e que suas vidas estão sob grave risco. De alguma maneira os githyankis tomaram conhecimento da reunião e a comunicaram para um grupo de mercenários próximos com a velocidade de um raio (usando a Redoma de Vidro), e os líderes foram emboscados quase que no instante em que todos chegavam.

Após lutar contra um esquadrão de resgate githyanki enviado para recuperar o Conquistador, os PdJs alcançam a fortaleza sitiada, onde suas ações decidem o desfecho do combate e o número de githzerais sobreviventes. Eles têm múltiplas opções para afetar a furiosa batalha abaixo. Se eles forem bem sucedidos em derrotar os githyanki, os PdJs descobrem que vários dos líderes githzerais foram escravizados durante a batalha, e os que restaram são hostis para os humanos. Os githzerais sobreviventes planejam rumar para a vizinha cidade de Sayre, até agora intocada pela guerra, e convidam os PdJs para acompanhá-los se quiserem desempenhar um papel no próximo conselho de guerra chamado, ignorado pelos PdJs, por sua amiga Amyria.

O QUE É UMA SÉRIE DE AVENTURAS

Uma série de aventuras é uma sequência de aventuras conectadas que compreendem uma campanha D&D completa, do despretenso heróico 1º nível ao triunfal pináculo do 30º nível. Estas aventuras cobrem todos os três estágios de jogo: heróico, exemplar e épico. Cada estágio é coberto por aproximadamente seis aventuras, significando que a série completa de aventuras contém cerca de dezoito aventuras. Cada aventura cobre entre um e três níveis. Nós também apontaremos sugestões de missões paralelas para ajudar na concessão de XP, garantindo que os seus PdJs estejam no nível correto para o desenrolar de cada aventura.

"O Refúgio da Redoma de Vidro" é a segunda aventura no estágio exemplar. As façanhas dos PdJs estão alcançando e afetando o mundo além do seu entorno imediato, e as ações dos heróis nesta aventura têm algumas consequências de longo alcance na guerra que se aproxima. Certifique-se de enfatizar isso ao longo do curso do jogo.

Esta Série de Aventuras foi planejada para ser uma campanha completa de D&D. Isso significa que nós estamos fazendo alguns pré-supostos sobre a história e a mitologia do mundo, na medida em que a aventura progride, assim como a morte da Rainha Vlaakith (um evento que nós adotamos a partir de uma aventura da *Dungeon*, "The Lich Queen's Beloved", da edição nº 100). Você verá ainda alguns heróis e vilões clássicos da história D&D, assim como grandes idéias de edições passadas da *Dungeon* e fontes impressas.

No percurso, um githyanki assassino sobrevivente ataca-os e possivelmente revela que um dos githzerai sobreviventes é um espião responsável pela destruição de Akma'ad.

Em Sayre os PdJs encontram uma celebridade githyanki local chamada Telicanthus, que os recebe como os Heróis do Vale Elsir e convida-os para o chá. Os githzerai que acompanham os PdJs sentem-se incomodados, uma vez que os locais os consideram estranhos, malignos e ladrões indesejáveis. Eles inicialmente recusam-se a entrar na cidade a menos que os PdJs intervenham e lhes dêem as garantias. No armazém abandonado onde os githzerai em Sayre são forçados a permanecerem, os PdJs encontram Amyria mais uma vez e ela solicita-lhes ajuda para organizar os zangados githzerai. Ao fazer isso, os PdJs descobrem uma trama githyanki maior na cidade envolvendo Telicanthus. Uma magia de adivinhação os aponta na direção de uma livraria, há muito esquecida, abaixo de um templo em ruínas de Ioun. Os PdJs são atacados por um bando de "mendigos" no caminho e descobrem da pior maneira que o templo de Ioun é agora um templo a Tiamat.

Com pistas e informações sobre Telicanthus estar mantendo magicamente uma rede de comunicação para os exércitos githyankis, os PdJs têm a oportunidade de infiltrarem-se na sua mansão e procurar por provas, talvez quando eles forem convidados para o chá formal. Confrontá-lo diretamente é a certeza de um triste fim, uma vez que Telicanthus tem os mais importantes cidadãos de Sayre como aliados políticos. Infiltrar secretamente na sua mansão revelará alguns túneis escavados que levam para a ruína de uma torre, e à própria Redoma de Vidro. Com provas de tropas githyankis escondidas e atividades de traidores, os PdJs podem publicamente confrontar Telicanthus com as evidências encontradas e dar cabo dele de uma vez por todas.

PREPARANDO-SE PARA A AVENTURA

"O Refúgio da Redoma de Vidro" possui um vilão pouco usual, uma vez que Telicanthus é um inimigo que não pode ser simplesmente atacado se os PdJs quiserem atingir seus objetivos. Isso quer dizer que, simplesmente atacar Telicanthus não soluciona todos os problemas (a existência da Redoma de Vidro). Ele também conta com amigos poderosos e influentes que também são bondosos e, de certa forma, aliados dos PdJs. Simplesmente matá-lo baseado em uma suspeita será considerado assassinato pelos locais e esforços consideráveis serão feitos no sentido de prender os estigmatizados PdJs fora da lei.

Para o melhor efeito, você irá querer interpretar Telicanthus como extremamente amigável e carismático, tendo em mente sua tendência de tratar com desprezo os githzerai mesmo quando isto não fizer parte do seu melhor interesse. Telicanthus não é um cara escancaradamente maligno, ele é um espirituoso e inteligente socialite que utiliza expectativas sociais em sua própria vantagem. Interprete-o desta maneira. Ele é quase impossível de ser forçado a um combate a menos que sua vida esteja por um fio, e mesmo assim é provável que ele corra enquanto grita que está sendo atacado por assassinos. Sua principal preocupação em qualquer ação é: "Como isso irá afetar a visão que as pessoas têm de mim?", pois sua missão para o Imperador Zetch'r'r é mais importante que suas vinganças mesquinhas.

Telicanthus não aparece até após a chegada dos PdJs a Sayre, então, para começar a aventura rapidamente, esteja certo de dar uma olhada nas diferentes porções da batalha de Akma'ad e entender como elas se encaixam. Após a grande batalha, a maior parte da aventura se passa em Sayre, então você deverá se familiarizar com a cidade e suas diferentes redondezas. Você também deverá se familiarizar com as agendas e

personalidades da argumentação githzerai, na página 58. Finalmente, reveja as descrições dos membros da Coalizão, na página 63, antes de executar o desafio de perícias A Coalizão (página 100).

AS MISSÕES

"O Refúgio da Redoma de Vidro" permite aos PdJs ganharem XP em vários lugares. Aqui é fornecida uma lista de missões para os aventureiros, junto com seu XP.

Missão Maior – Unindo os Githzerai

Os PdJs devem unir os diversos e conflitantes grupos githzerai refugiados em Sayre, convencendo-os a se unirem e ajudarem na defesa das terras humanas.

Recompensa: 4.000 XP

Missão Maior – Destruir a Redoma de Vidro

Os PdJs devem destruir ou capturar a Redoma de Vidro, impedindo os githyankis de continuarem seus rituais de comunicação.

Recompensa: 4.000 XP

Missão Menor – Destruir os Githyankis em Akma'ad

Através de combates e táticas, os PdJs devem impedir os githyankis de invadir a fortaleza de Akma'ad.

Recompensa: 800 XP.

Missão menor – Desacreditar Telicanthus Publicamente

Os PdJs devem publicamente desmascarar o espião githyanki Telicanthus, humilhando-o frente aos seus aliados e partidários

Recompensa: 800 XP.

PREPARAÇÃO DO TESOIRO

Assim como nas edições prévias da campanha de Escalas da Guerra, “O Refúgio da Redoma de Vidro” faz uso do sistema de recompensa de parcelas de tesouro como descrito no Guia do Mestre. Os personagens devem acumular dezessete parcelas pelo fim da aventura. Você pode fornecer estes tesouros da maneira que quiser, mas a coluna lateral a seguir apresenta os encontros com a maior probabilidade de terem tesouros. Durante sua preparação, atribua parcelas daquelas que seguem para os encontros indicados. Utilize a lista de desejo dos jogadores para fazer surgir itens mágicos nas primeiras oito parcelas. (Considere reservar pelo menos um ou dois dos maiores níveis de itens mágicos para mais tarde na aventura, após os PJs terem atingindo o 13º nível).

PARCELAS DE TESOIRO

- Parcela A:** _____, D1 (Nos lanceiros githyankis).
- Parcela B:** _____, A1 (Nos githyankis dragonknight).
- Parcela C:** _____, A2 (No capitão githyanki).
- Parcela D:** _____, A3 (Pilhagem dos githyankis mortos, ou recompensa por salvar Akma’ad).
- Parcela E:** _____, A4 (Pilhagem dos githyankis mortos, ou recompensa por salvar Akma’ad).
- Parcela F:** _____, A5 (Pilhagem dos githyankis mortos, ou recompensa por salvar Akma’ad).

- Parcela G:** _____, A5 (Pilhagem dos githyankis mortos, ou recompensa por salvar Akma’ad).
- Parcela H:** _____, T5 (Na pessoa do Monarca Imundo).
- Parcela I:** _____, T6 (No monte do tesouro guardado pelo golem de moeda).
- Parcela J:** _____, T6 (No monte do tesouro guardado pelo golem de moeda).
- Parcela K:** _____, T6 (No monte do tesouro guardado pelo golem de moeda).
- Parcela L:** _____, T6 (No monte do tesouro guardado pelo golem de moeda).
- Parcela M:** _____, T8 (Na pessoa do bibliotecário morto-vivo).
- Parcela N:** _____, U10 (Na pessoa dos githyankis executando um ritual dentro da Redoma de Vidro).
- Parcela O:** _____, Z1 (O Encontro Final, na pessoa de Telicanthus ou seu secretário Pennel).
- Parcela P:** _____, Z1 (O Encontro Final, na pessoa de Telicanthus ou seu secretário Pennel).
- Parcela Q:** _____, Z1 (O Encontro Final, na pessoa de Telicanthus ou seu secretário Pennel).

Baseado nas diretrizes do Guia do Mestre, as seguintes parcelas podem ser inseridas nas linhas acima. Consulte a lista de desejo que seus jogadores lhe deram para as primeiras oito parcelas, fazendo com que os itens pareçam ser de manufatura githyanki quando apropriado.

- Parcela 1:** Item Mágico, nível 17.
- Parcela 2:** Item Mágico, nível 16.
- Parcela 3:** Item Mágico, nível 16.
- Parcela 4:** Item Mágico, nível 15.
- Parcela 5:** Item Mágico, nível 15.
- Parcela 6:** Item Mágico, nível 14.
- Parcela 7:** Item Mágico, nível 14.
- Parcela 8:** Item Mágico, nível 13.
- Parcela 9:** Uma impressionante estatueta de ouro de um dragão de cinco cabeças com gemas nos olhos, valor 7.200 po.
- Parcela 10:** 7.000 po em um enorme pilha de moedas de ouro, prata e cobre.
- Parcela 11:** Um arreio de couro para equitação cravejado com quatorze diamantes, valor 500 po cada (7.000 po total).
- Parcela 12:** Três *poções de vitalidade*; um diamante de 1.000 po; um retrato de Auglos requintadamente pintado, fundador de Auger, valor 400 po.
- Parcela 13:** Uma *poção de vitalidade*.
- Parcela 14:** 2.000 po.
- Parcela 15:** Oito globos artesanais de vidro e aço, muito bem talhados, cada um mostrando diferentes cenas do governo recente da Rainha Lich Queen Vlaakith’s, valor 1.000 po cada (8.000 po total); e 1.500 po.
- Parcela 16:** Uma ampulheta de cristal e prata com areia feita de pó de gema, valor 8.500 po.
- Parcela 17:** 5.700 po.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR

Esta aventura contém tudo que você precisa para jogar, incluindo as informações de histórico, preparação, encontros e mapas. Você pode querer rever qualquer regra apropriada de Dungeons & Dragons 4ª Edição antes de começar o jogo. Certifique-se de ter lido ao menos a seção de abertura e os encontros iniciais antes de começar. Reveja também a descrição Telicanthus na página 55, uma vez que ele é um vilão um tanto incomum que usa a pressão social de uma sociedade leal para manter-se seguro contra ataques.

COMEÇANDO A AVENTURA

A aventura começa uma vez que os PdJs tenham tido uma chance de recuperarem-se dos eventos de “Além da Torre Mosqueada”, mais provavelmente na cidade de Overlook. O mestre deve certificar-se de que os PdJs não tenham nenhuma outra missão urgente antes de começar esta aventura; uma vez que os PdJs forem contatados, eles precisarão deixar o local quase que imediatamente.

Os eventos começam quando os PdJs são interrompidos por um exausto e ofegante soldado da milícia de Overlook. O soldado, um humano chamado Coggin, tem corrido ao longo da cidade com cerca de vinte outros soldados de Overlook tentando encontrá-los. Entre pausas para respirar, o subjugado (e ligeiramente assustado) guarda conta-lhes o motivo de ter sido enviado.

Leia em voz alta o seguinte:

“Meu nome é Coggin, senhores. Eu fui enviado para encontrá-los. O capitão da guarda pede que vocês se apresentem imediatamente no Portão Oeste. Um dos nossos batedores ao sul relatou que há uma espécie de navio de guerra voador rumando para a cidade. Ele está armado e não é construído por nenhuma raça que eles pudessem reconhecer. Depois de tanto terem ajudado a cidade, o capitão gostaria de contar com vocês para o caso de haverem problemas. Senhores.”

Dependendo de onde os PdJs estiverem em Overlook quando o mensageiro os encontrar, pode ser que levem algum tempo para chegarem ao Portão Oeste. Eles serão conduzidos através dos postos de guarda por quaisquer guardas que eles encontrem, todos os quais reconhecerão os heróis só de olharem para eles. Uns poucos minutos depois que os PdJs chegarem ao Portão Oeste, eles escutam um ruído alto de raspagem e rangido, como o som de uma pesada viga de madeira sendo duramente arrastada pelo chão. Este é o som de um barco voador aterrissando – colidindo na realidade – fora dos limites da cidade.

QUEDA DO CONQUISTADOR

Quando os heróis alcançarem um ponto que permita ver além do oeste e sudoeste da cidade, eles vêm que um galeão voador chamado **Conquistador** teve a infâmia de cair na relva além dos limites da cidade. O mastro sustenta uma bandeira branca improvisada frouxamente pendurada. O galeão derrapou até afundar no chão e o barco parece ter, de fato, estado em uma guerra. Remendos da embarcação foram carbonizados por fogo intenso, com outras seções bem danificadas como se atingidas por grandes armas. Um teste de Arcanismo CD 21 identifica a embarcação como alguma coisa nativa do Mar Astral, enquanto um teste de Natureza CD 23 identifica o barco como uma construção githyanki. Um segundo teste bem sucedido de Arcanismo CD 23 revela que o dano no navio é similar ao dano infligido por um sopro de dragão vermelho.

Uma figura humanóide solitária é visível a bordo, amparada pelo corrimão. Cidadãos fora da cidade estão fugindo dos destroços tão rápido quanto possível, e os aventureiros podem ouvir seus gritos facilmente a partir do ponto onde estão. Cada guarda próximo tem uma besta apontada para o humanóide.

Com a chegada dos PdJs, a capitã da guarda local – uma humana chamada **Jerra Dauralis** – pede para que eles a acompanhem para aproximarem-se da embarcação. Apenas alguns poucos minutos são

necessários para descer as escadas e sair dos portões da cidade. A Capitã Dauralis está claramente abalada e irá concordar com os PdJs no encontro que seguirá.

ADAPTANDO A AVENTURA

“O Refúgio da Redoma de Vidro” foi designada tendo-se em mente cinco jogadores. Você pode facilmente ajustar a aventura para grupos maiores, através da adição de mais alguns monstros e aumentado a quantidade de tesouro, usando as diretrizes apresentadas no Guia do Mestre. Quando adicionar monstros, faça as mudanças de maneira simples; quando possível, apenas adicione um monstro cujo nível iguale o nível do encontro para cada PJ adicional. Você pode similarmente facilitar a aventura para menos do que cinco jogadores, reduzindo o número de monstros e a quantidade de tesouro.

Esta aventura foi concebida para personagens de 12º nível, que estarão no 14º nível lá pelo final da aventura. Se o seu grupo tiver nível menor que 12º no início, você pode querer utilizar uma ou duas aventuras previamente para dar-lhe experiência antes de iniciar o “Refúgio do Cálice Amargo”. Se não, um grupo de 11º nível maior que o normal pode jogar esta aventura, mas certifique-se de dar-lhe oportunidades necessárias para descansos prolongados quando parecer necessário, para que eles tenham uma melhor chance de sobreviver. Para grupos de nível maior, você irá desejar adicionar um número correspondente de monstros e tesouros para garantir que o grupo tenha um desafio adequado. Você também poderá precisar ajustar as CDs dos desafios de perícia utilizando a tabela de Classe de Dificuldade de Desafio de Perícia na página 61 do Guia do Mestre. Com alguns ajustes, você estará pronto para mestrar esta aventura para grupos de três a oito jogadores e para personagens entre o 10º e o 15º nível.

Aproximando do Navio

Um githzerai masculino aproxima-se sozinho do navio, exausto e ansioso ao mesmo tempo. Ele não carrega armas e não faz movimentos ameaçadores. Este é Tokk'it, o único githzerai que escapou do cerco dos Githyanki à sua fortaleza.

Encontro de interpretação: Reunião com Tokk'it (página 72).

A Bordo do Conquistador

Uma vez que os PJs estejam a bordo do galeão de guerra Githyanki, Tokk'it vai perder um tempo manobrando o navio de volta no ar e aponta em direção a Akma'ad. Ele faz isso movendo-se para a proa e de pé no círculo ritual, pega o leme, e se concentra. Ergue as velas eo barco começa a endireitar-se, levantando-se ao ar com um gemido estridente. O barco começa a ganhar altitude e se mover para o sudoeste.

O Conquistador foi especialmente construído para ser um transporte de tropas, carregando tantos soldados quanto possível, as tarefas realizadas pelos marinheiros são normais, em comparação aos ecos psíquicos utilizados pelos marinheiros Githyanki. Esses ecos não apresentam personalidade ou a capacidade de ataque, e se manifestam como um brilho translúcido ordenados por qualquer pessoa que esteja dentro de um círculo rúnico na proa do navio. A tripulação fantasma some se este círculo for destruído.

Tokk'it gastará seu tempo falando sobre githyanki e githzerai se ninguém ficar na proa com ele. Ele explica que não tem muita influencia dentro do mosteiro e ele espera que suas ações hoje tenham algum impacto sobre o seu estatus. Ele também irá discutir a sua afeição por uma mulher githzerai chamada Gallia, que ele espera que ainda esteja viva, apesar de terem rompido seu relacionamento há vários anos. Enquanto ele

No Caso de Atraso

Esta aventura pressupõe que os PJs se unem rapidamente a Tokk'it para voltarem a fortaleza de Akma'ad. Se atrasarem por mais de uma hora a partida, os dois lanceiros Githyanki, e seus dragões, chegam a Overlook e observam do céu antes de tentar roubar de volta o seu galeão. Adaptar o encontro tático D1. Grupo de Reposição (página 74) se isso ocorrer. Se os PJs atrasarem por mais de três horas antes da partida, todos os PJs que chegarem a Akma'ad vão descobrir a fortaleza vazia - com exceção das centenas de mortos githyanki e githzerai jogados no chão. Sem os PJs para ajudar os githzerai, os Githyankis foram capazes de romper a fortaleza e matar quase todos os seus habitantes, deixando apenas um punhado que conseguiu fugir e se juntar a seus irmãos em Sayre. E assumindo que Odos e Gallia estavam entre os poucos sobreviventes que fugiram para Sayre. Se recusarem em ajudar, a reputação dos heróis pode ficar manchada entre as pessoas que ouvir estas histórias. Além disso, todas as formas de controles necessários para influenciar Odos (incluindo o desafio de habilidade Coalizão na página 100) são feitos com uma penalidade de -5.

Se os PJs não optarem por viajar para Akma'ad por alguma razão, três dias depois eles recebem um Chamado enviado por Amyria, pedindo-lhes para se juntarem a ela em Sayre. Continue a aventura com a chegada dos personagens em Sayre.

não podia dizê-la explicitamente, mas é claro que ele ainda é apaixonado por Gallia, e não entende por que ela o deixou. Ele acredita que é porque ele não seguiu sua vida no mosteiro.

Durante a viagem é que Tokk'it explica a importância de vencer essa luta.

Leia em voz alta o seguinte:

"Este ataque Githyanki não poderia ter vindo em pior hora. A maioria dos githzerai em Akma'ad são visitantes. O nosso abade está em uma reunião de extrema importância, com líderes religiosos e políticos. Kath'ik do Mosteiro de Nove Pedras, Odos, o Mais Exaltado, da Casa de Represália, Élder Wellik da Torre da Chama Dançante... todos são líderes respeitados de meu. Eu acho que eles estão decidindo quem vai nos conduzir na guerra que se aproxima, e como estaremos envolvidos em ajudar seu mundo. "

A conclusão é inevitável: Ajude o githzerai, e talvez ganhe aliados githzerai para ajudar durante a guerra. Se perguntarem de onde são o povo githzerai? Se eles veem o reino mortal como o mundo dos PJs, mas não o deles?; Tokk'it pode revelar as informações básicas sobre os githzerai que estão no Manual dos Monstros (páginas 147-148).

O Vôo do Navio

Um dirigível normal custa 85.000 PO, e, o Conquistador, é melhor que a maioria, uma vez que não necessita de uma tripulação. O Conquistador transporta rapidamente os PJs para Akma'ad; pressupõe-se que o navio está muito avariado e não vai durar muito nesta viagem. O leme psíquico do Conquistador foi danificado enquanto o navio se movia em alta velocidade, e qualquer dano no navio durante a luta, fará com que o comandante githyanki, que está em Akma'ad, interrompa os encantos que o mantem no ar.

Conquistador, Dirigível Githyanki Veículo Imenso

400 PV (atualmente 90) **Espaço** 6 por 23 quadrados

Custo 125,000 PO

CA 4; **Fortitude** 20, **Reflexo** 4

Velocidade 0, voar 12 (pairar), vôos por terra 15

Piloto

O piloto deve ficar em um círculo ritual em frente ao leme, localizado na proa.

Tripulação

O Conquistador não requer tripulantes, como a equipe de humanóides possuídos pelos ecos psíquicos.

Ariete na Proa

O Conquistador também pode atacar seus alvos com uma ariete. Quando ele faz isso, o Conquistador, não recebe nenhum dano de alvos grandes ou menores, e apenas metade do dano normal de alvos imensos ou maior. Passageiros não tomam nenhum dano, a menos que o alvo seja imenso ou maior. Em seguida, tomam metade do dano normal.

Balista

O navio está armado com duas balistas no seu deck principal. Estes são utilizáveis pelos PJs.

Carga

Cinquenta criaturas Médias, trinta toneladas de carga.

Fora de Controle

O Conquistador avança na metade da velocidade. A cada rodada, tem 50% de chance de descer. Ele desce 5 quadrados nas primeiras 10 rodadas, ele está fora de controle. Depois de 10 rodadas, ele desce 10 quadrados por rodada. Se o navio descer mais de 20 quadrados, ele atinge o chão e é destruído.

Convés

O Conquistador tem quatro pavimentos: uma plataforma de observação exterior, o convés superior principal, o convés central da tripulação, e um porão inferior de carga.

Leme da Alma

O leme da alma Githyanki localizado na área C18 comanda a propulsão, flutuabilidade e a tripulação psíquica. Esse objeto exige infusões regulares de almas, a fim de operar, algo que só pode ser feito no cais de Tu'narath, a capital githyanki no Mar Astral. Se o leme da alma for destruído, a tripulação psíquica do navio e sua capacidade de voar desaparece depois de 5 horas. O leme da alma tem CA 4, Fortitude 20, Reflexo 4, e 100 PV.

O Conquistador

Este galeão de guerra githyanki foi construído fora da cidade githyanki de Tu'narath, e (além dos recentes danos de batalha) mostra todos os sinais de um navio novo: madeira brilhante, novos acessórios, e poucos pertencentes a bordo. Com um convés principal, que tem espaço para quase cinquenta tropas ficarem e lutarem, é projetado principalmente para o transporte de tropas.

C1. Convés Principal

O convés principal possui uma abundância de cordas soltas, tradicionalmente usadas por tropas Githyanki quando estão a bordo do navio. Elas também são úteis para os PJs lutarem no convés, caso não desejem cair acidentalmente na água. As duas balistas aqui podem ser usadas pelos PJs, usando as regras da "Balista" ao lado.

C2. Castelo da Proa

Esta área tem uma balista e vista para o pico.

C3. Castelo da Popa

Esta área tem uma balista.

C4. Ameias

Diferentemente da maioria dos navios tradicionais, os lados do galeão de guerra githyank têm ameias para ajudar a proteger as tropas. Qualquer um no convés tem cobertura dos inimigos que estão fora do navio, e que não estão atacando de cima.

C5. Pico

Com trinta metros de comprimento, esta estaca afiada é projetada para penetrar navios inimigos ou enormes adversários. Funciona através do capitão do navio na proa (área C6).

BALISTA

Balista de Luz

Arma de Cerco

Carga: ação padrão

Apontar: ação menor

CA 23; **Fortitude** 24, **Reflexo** 23

☯ **Fogo** (padrão; à vontade) ♦ **Arma**

Variação 20/40; bônus de ataque conforme indicado, 4d6 de dano.

Regras para Arma de Cerco

Sem Poderes: Você não pode usar uma arma poderosa como uma arma de cerco.

Ações: Carregar e disparar requerem ações múltiplas, o que pode ser dividido entre os diferentes personagens. Cada personagem deve estar ao lado da arma. Ações necessárias para carregar, apontar e fogo são indicados acima.

Apontar: Escolha um quadrado como destino. Passe a próxima ação se quiser continuar atirando no mesmo quadrado como na rodada anterior. Você pode carregar, então apontar; então carregar novamente.

Bônus de Ataque: Use o seguinte cálculo.

♦ Metade do nível do membro da tripulação de nível mais baixo.

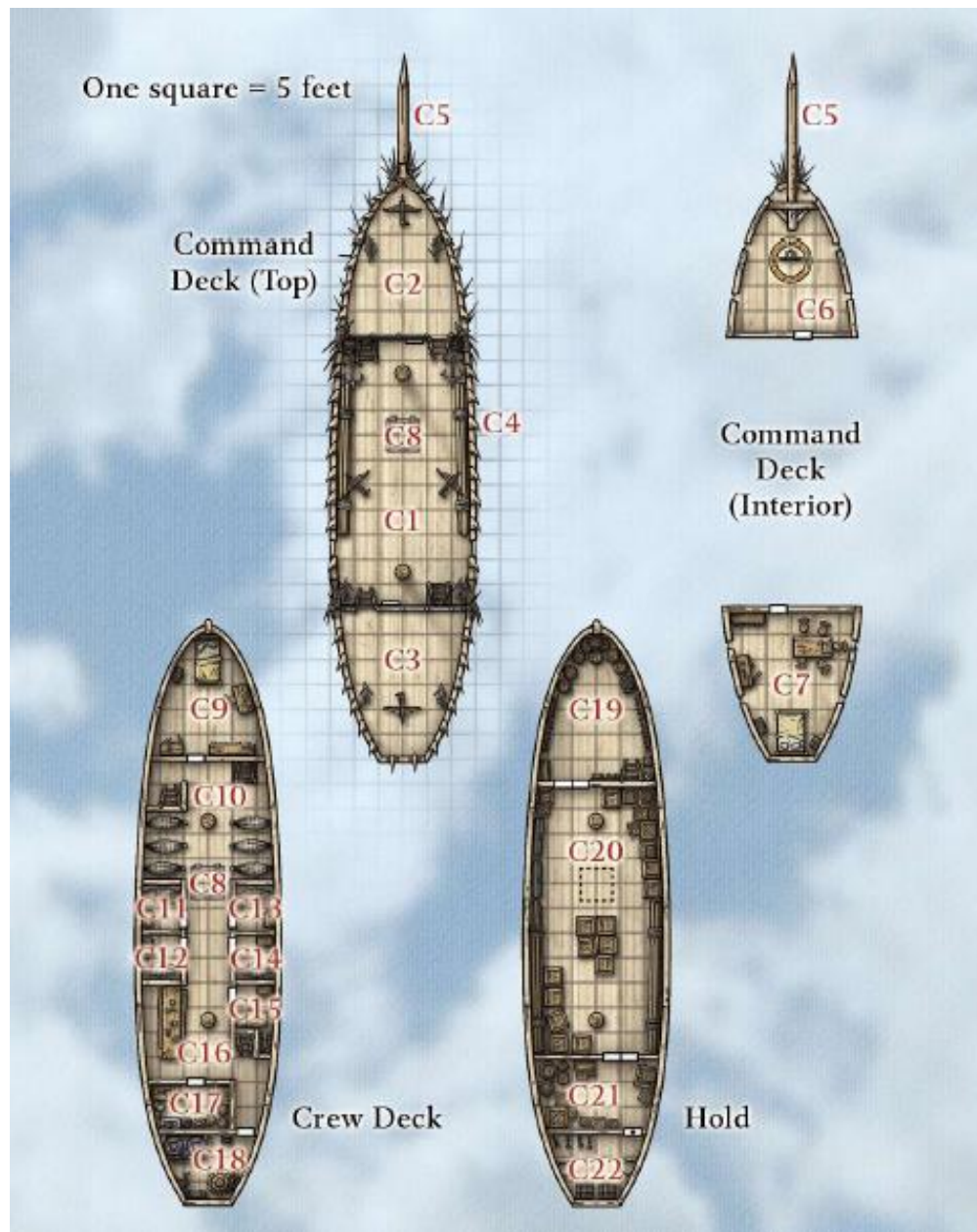
♦ O modificador de Inteligência do tripulante que fez a última ação.

♦ O bônus de arma de cerco de competência, caso qualquer membro da tripulação tenha competência (+2 para uma balista de luz).

♦ A penalidade do membro da tripulação balista consede um bônus a qualquer condição que se aplica a ataques armados.

♦ Todos os membros da tripulação podem aplicar sanções de qualquer condição que se aplica a ataques com armas. Por exemplo, se qualquer membro da tripulação está enfraquecida, um ataque de balista causa metade do dano.

Danos: Faça a rolagem de dano indicada. A balista não adiciona nenhum modificador de habilidade nas jogadas de dano.



C6. Proa

O navio inteiro é dirigido e controlado a partir desta localização. A sala é relativamente deserta, com um círculo rúnico no chão e um leme antes dele. Janelas em volta deste quarto permite que o capitão olhe a frente e permite aos conjuradores alvejarem atacantes que estejam por fora a bombordo ou estibordo do navio.

O corpo morto do capitão Githyanki encontra-se em uma pilha do lado da sala. A parte traseira da proa possui uma tapeçaria pesada com a imagem de um cavaleiro githyanki de pé diante de um trono. Esta é a imagem do Imperador Zetch'r'r, o governante githyanki.

O capitão do navio pode tentar fazer ataques contra um outro navio batendo em um único ponto. Fazer isso requer um ataque bem-sucedido de Inteligência contra CA 20. O ataque causa 4d10+20 pontos de dano.

C7. Cabine do Capitão

Esta sala é onde o agora falecido capitão githyanki Dav'ot dormia. A gaveta está trancada, exigindo um teste de Ladinagem CD 23 para abrir.

A mesa contém as ordens do capitão. Estes são assinados pelo capitão Iquel, e ordena o capitão do Conquistador a acompanhar os navios de guerra Sacrifício e Tirania de Tu'narath para ataquem a fortaleza githzerai de Akma'ad. O manifesto do navio apresenta um contingente completo de 140 soldados, um dragão e lanceiro, e um assassino chamado Brann'ot. Uma nota manuscrita adicional (ver página 45) pode fornecer informações adicionais.

C8. Entrada Segura

Pranchas removível, levando segurança para baixo.

Dav'ot,

Esperamos que o ataque ocorra sem problemas e depressa. Nosso informante já está dentro do Akma'ad, e concordou em auxiliar Brann'ot no assassinato dos líderes githzerai que sobraram. Depois de receber o sinal da ponte de comando que as defesas foram neutralizados, o Conquistador irá a terra com uma distância segura da fortaleza e desembarcará todas as suas tropas junto com a Tirania.

*Pela graça do Grande Imperador Zetch'r'r,
Senhor do Mar Astral,
Capitão Iquel
O Sacrifício*

C9. Cabine do Primeiro Oficial

Sem o primeiro oficial a bordo, esta cabine era habitada pelo assassino Brann'ot. Os únicos itens de interesse são pequenos retratos desenhados à mão de três githzerais: Odos, Kath'ik e Wellik, líderes githzerai reunidos hoje em Akma'ad. Se Tokk'it ver os retratos, ele ficará bastante preocupado. Ele não só reconhece os líderes, mas reconhece o estilo artístico de Gália, o monge githzerai está apaixonado, e ele dirá o mesmo.

C10. Alojamento da Tripulação

Esta área central, tem espaço para duas dúzias de redes. Tripulação e soldados comuns dormem aqui.

C11-14. Alojamento da Tripulação de Elite

Estas cabines são utilizadas por todos os membros da tripulação que são muito importantes para usarem beliches em áreas públicas. Isso inclui o

primeiro oficial do navio, mindslicers, Gish, ou lanceiros.

C15. Alojamento do Lanceiro

Esta cabine é de um lanceiro Githyanki, o guerreiro de elite que cavalga um dragão em batalha. Cheira um pouco como o dragão, e apresenta um chicote de equitação e selas empilhadas debaixo de duas redes.

C16. Alojamento da Tripulação

Uma dúzia de redes são armazenadas contra as paredes, pronto para serem penduradas, quando necessário. Esse espaço aberto é usado como uma área central quando a tripulação está acordada.

C17. Cozinha do Navio

Esta área é usada para preparar comida para a tripulação do navio e dos passageiros.

C18. Leme Psíquico

Esta sala é dominada por um dispositivo complexo feito de aço, cristal e couro. Este leme psíquico Githyanki mantém o navio no alto e mantém sua equipe de memórias psíquicas. O leme parece emitir um som fraco quando em operação. Destruí-lo deixa o navio funcionando por mais 5 horas, antes que a magia falhe. O navio estremece violentamente quando começa a perder o poder, o capitão espera ter tempo suficiente para chegar à terra. Destruindo o leme da alma é possível, e as repercussões de fazê-lo são descritos na página 43 na descrição do Conquistador.

C19-21. Armazenamento

Esta área está praticamente vazia, como o Conquistador guarda apenas tropas a caminho de Akma'ad. O githyanki espera que esta área esteja cheia de bens saqueados em seu caminho de volta para Tu'narath. A área também tem munição para as balistas do navio e comida e bebida extras para os soldados githyanki.

C22. Ponte

Cinco pares de algemas balançam aqui.

Grupo de Reposição

Menos de uma hora após a partida dos PJs com Tokk'it no galeão (a menos que se atrasem consideravelmente em Overlook), os cavaleiros do dragão enviados pelo Githyanki chegam até o navio.

Se o lanceiro Githyanki for capturado e interrogado após a batalha, ele se gaba de que a batalha estava indo como previsto, e que o githzerai não têm chance de sobreviver. Eles também ameaçam o Capitão Iquel, que vai lidar com Tokk'it que tentará roubar seu navio.

Encontro Tático: D1. Grupo de Reposição (página 74).

CERCO A AKMA'AD

Akma'ad é a fortaleza do convento githzerai pouco utilizada, localizada a 140 quilômetros a sudoeste de Overlook. Apesar de ter espaço para mais de quatrocentas pessoas, moram lá de quarenta a cinquenta githzerai monges e peregrinos para treinar e se purificar.

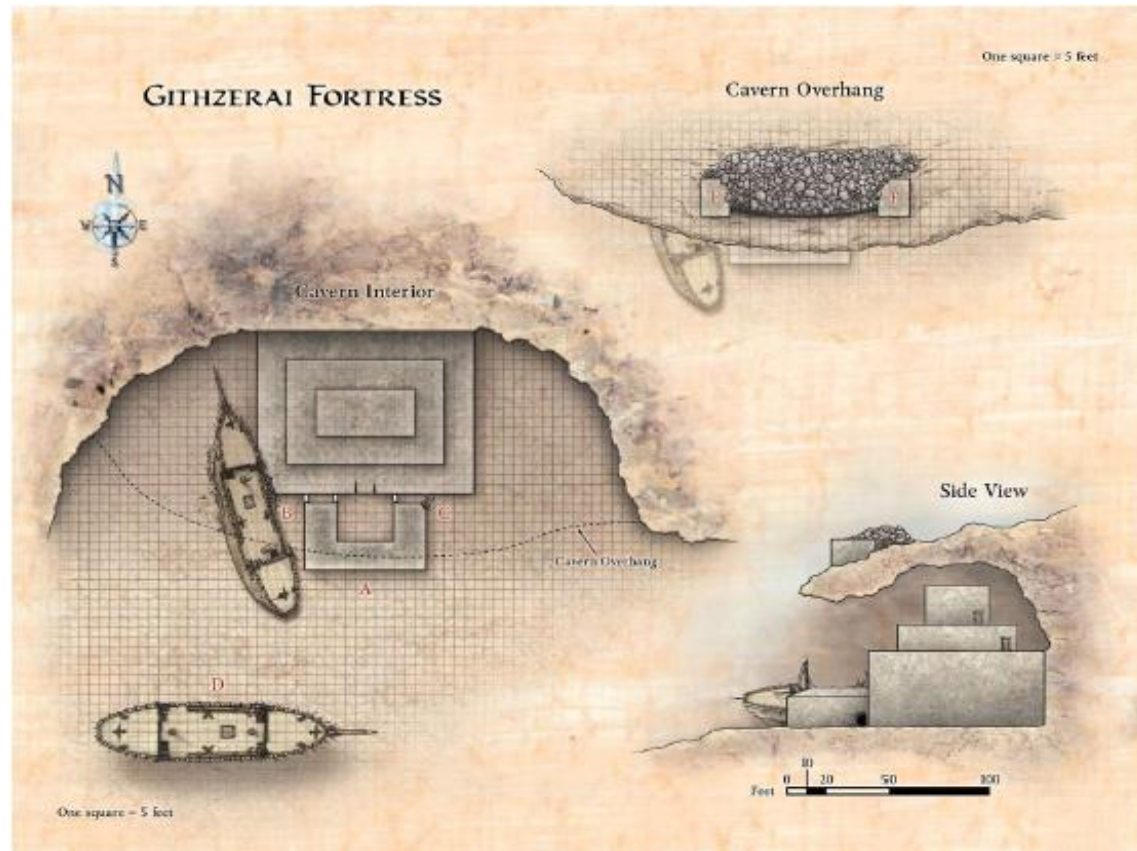
Na última semana, o local foi palco de uma reunião de líderes githzerai importantes de todos os planos. Com a intenção de viajar para a cidade de Sayre para um conselho sobre os conflitos na região (especificamente, os problemas recentes em Overlook não tem escapado à atenção de fora do Vale Elsir), os líderes estão decidindo o papel dos githzerai no próximo conflito. Eles sabem que os Githyankis estão em pé de guerra, e líderes monásticos githzerai discordam quanto ao melhor caminho a se tomar. Agindo conforme sua tradição, os líderes githzerai chegam ao coração da crescente guerra para discutir seu envolvimento nesta.

Akma'ad foi escolhida por ser um local de encontro neutro e seguro, mas um githzerai chamado Gallia foi possuída por um Githyanki no mês passado. Ela revelou o local para seus contatos Githyanki logo que soube que uma importante reunião estava ocorrendo. O Githyanki sorrateiramente se aproximou da fortaleza, vasculhou a área sem ser detectado, assassinando vários líderes githzerai, e lançou um ataque em grande escala com força suficiente para superar os githzerai. Os githzerai tem gasto muito tempo desde o ataque para defender desesperadamente sua fortaleza. Se os PJs não ajudarem, a fortaleza cairá inevitavelmente.

Quando os PJs chegarem

Os aventureiros passam por campos e florestas que, gradualmente, dão lugar a uma ruína de rochas avermelhadas, indicando que se aproximam da fortaleza githzerai. Eles vêem sinais da batalha antes mesmo de ver Akma'ad; fogo e fumaça sobem do local como um pilar negro. A fortaleza ainda é útil e rígida, com paredes vermelhas levantando-se sobre um vale poeirento. Uma caverna na montanha se torna extremamente defensável.

Quando o Conquistador fechar Akma'ad, os githzerai estão perto de perder. Os Githyankis se apossaram do penhasco superior e o deslizamento defensivo dos githzerai não foi acionado. Um assassino



gith conseguiu se infiltrar na fortaleza e assassinar vários líderes importantes antes de fugir. O campeão githyanki com seu dragão vermelho e qualquer agressão as fortalezas defensoras que se revelam. Tropas githyanki rompem as defesas githzerai diversas vezes e conseguem entrar na fortaleza, apenas para serem repelidos pelos githzerai. Atualmente, os Githyankis ainda estão do lado de fora da fortaleza em formação militar, lançando ataques e trabalhando em um ataque

final e os githzerai tem organizado três unidades para manter a fortaleza o maior tempo possível.

Entretanto, a notícia não é das piores. O navio githyanki Tirania caiu e está queimando do lado de fora da fortaleza, derrubado por ataques concentrados dos githzerai. Muitas mortes ocorreram no campo de batalha, muito mais githyanki do que githzerai, mas o githzerai ainda estão em desvantagem de quase cinco pra um.

O Fluxo da Batalha

Você deve estar familiarizado com os diferentes encontros, para executá-los na ordem que desejar. A maioria dos encontros permitem um breve descanso entre os inimigos. Somente o dragão pode atacar rapidamente os PJs, não importa onde eles estão no campo de batalha, tornando-se taticamente sensato combatê-lo primeiro. Até mesmo para que você (mestre) possa descrever brevemente o que está acontecendo em outra parte do campo de batalha. Você (mestre) pode querer que os PJs se sintam como parte de uma grande batalha.

Os PJs podem avançar no campo de batalha em Akma'ad por diversas maneiras. Alcançando o sucesso em todos os quatro encontros seguintes, o cerco estará quebrado e os sobreviventes githzerai salvos. A seguinte ordem de encontros é a mais provável.

Campeão Dracônico

O *Conquistador* é visto se aproximando do campo de batalha. O dragão vermelho restante, montado pelo campeão Githyanki, aborda para ver a tripulação do navio. O ataque do dragão e do cavaleiro, e o sacrifício dos navios restantes que lentamente se unem à batalha após reunir algumas tropas Githyanki que batalham abaixo.

Encontro Tático: A1. Campeão Dracônico (página 76).

Embarque do Sacrifício

O navio *Sacrifício* - quase tão danificado como o *Conquistador* neste momento - se une ao *Conquistador* para comandá-lo. O comandante Githyanki e seu guarda-costas, bem como as tropas adicionais que só retornam com os PJs. É possível que os PJs ou Tokk'it tentem acertar o *Sacrifício* no pico do *Conquistador*. Se tiver sucesso, os dois navios perdem altitude quando começarem a colidir.

Encontro Tático: A2. Embarque no *Sacrifício* (página 78).

Pedras Caindo

Os PJs matam os guardas posicionados na zona de deslizamento de terra acima do precipício e soltam várias toneladas de rocha para as tropas Githyanki assaltarem a fortaleza.

Encontro Tático: A2. Pedras Caindo (página 80).

Entrada Lateral e a Quebra da Muralha

Os PJs eliminam os retardatários com auxílio do contra-ataque githzerai. Matam a Githyanki que apenas começava um ritual para entrar na fortaleza, e parar uma rachadura na parede (Encontros Táticos: A4 e A5).

Encontro Tático: A4. Entrada Lateral (página 82).

Encontro Tático: A5. Rachadura na Parede (página 84).

Outra possibilidade envolve os PJs desembarcarem do navio antes de serem vistos e soltarem o deslizamento de terra, evitando que sejam detectados. Isso é difícil, mas possível caso o navio esteja próximo ao chão quando atacado. Esta tática requer coordenação com o piloto (Tokk'it provavelmente), que se não for instruído, terá seu percurso mais curto e óbvio da batalha. Se os PJs descobrirem sobre este ataque, eles serão atacados pelo dragão vermelho antes que possam voltar aos céus.



Consequência

Uma vez que a batalha tenha acabado, summarize os resultados baseados nos pontos de vitória totais dos heróis (veja a barra lateral “Quem Vence?”). Os aliados ou inimigos fogem, feridos são atendidos, inimigos feridos são despachados ou capturados, e a pilhagem é reunida. Os githzerai sobreviventes se reúnem em frente à Fortaleza para medirem os custos.

Leia em voz alta:

Os githzerai sobreviventes, muitos deles feridos, se reúnem ao redor de um velho githzerai cego que parece estar ciente do seu redor como se ele ainda pudesse ver. O monge fala num tom áspero: “Estamos vivos. Eu não sei como eles sabiam que estávamos aqui, mas o custo foi alto. Muito alto. Kath’ik e Wellik estão mortos, ao lado de dúzias de nossos irmãos e irmãs. Nós perdemos o abade e a maioria do monastério. Nossa conferência está encerrada. Agora preciso decidir nosso caminho.” Com uma careta quase imperceptível, o estóico githzerai vira suas órbita vazias em direção as linhas de mortos e feridos. “Reúnam seus pertences. De manhã viajaremos para Sayre. Haverá uma conferência na qual serei obrigado a estar antes de partirmos para casa.” Ele pausa e vira seu olhar sem visão em sua direção. “Vocês não são githzerai, mas lutaram por nós. Quem são vocês?”

Os PJs podem se introduzir e explicar sua função na batalha. A maioria dos githzerai os saúda como heróis, e Odos (o githzerai cego) agradece relutante, porém ele está exausto e de luto pelos seus amigos mortos. Ele não está passível de ouvir que os githzerai precisam se aliar com os humanos. Se Tokk’it mencionar que ele comprometeu as tropas githzerai a servirem em Overlook como um acordo para obter ajuda, Odos não ficará feliz dirá a ele para que a leve com o Githzerai em Sayre.

Odos não é um líder inspirador; ele é duro, pessimista, e desconfiado. Porém ele não é uma má pessoa. Ele é respeitado por seu povo por mantê-los a

salvo e fortes no Caos Elemental, seu conhecimento de história e tradição é lendário. Enquanto muitos dos githzerai poderiam as vezes discordar individualmente com ele, todos eles morreriam para protegê-lo.

Encontro Interpretativo: Negociando com Odos (página 85).

Quem Vence?

Em uma luta dessa magnitude, com centenas de tropas lutando entre si além dos PJs, é útil ter uma forma rápida de determinar o sucesso ou falha no decorrer da batalha. Você poderia fazê-lo usando um sistema de pontos de vitória. Para cada um dos seguintes objetivos que os PJs cumprirem, totalize os pontos de vitória e consulte a tabela.

Objetivo	Pontos de Vitória Adquiridos
Desmoronamento despejado no exército githyanki	5
O comandante githyanki do <i>Sacrifício</i> é morto	3
O <i>Sacrifício</i> é destruído ou capturado	2
Derrotar o githyanki campeão no dragão vermelho	2
As tropas atacando a fortaleza são dispersas	2
O ritual de passagem é interrompido	1
A tropa githyanki do portão leste é derrotada	1

0-5: Quase todos os githzerai são capturados ou mortos pelos githyanki. Muitos escapam na confusão, incluindo a espiã Gallia. Odos da Casa da Represália também sobrevive.

6-10: Os githyanki são contidos antes de tomarem a fortaleza. Cerca de vinte githzerai sobrevivem, incluindo Gallia e Odos da Casa da Represália.

11+: Os githyanki são derrotados e dispersados. Quase todos os githzerai sobrevivem, incluindo Gallia e Odos da Casa da Represália.

Odos, Ancião Githzerai			Controlador de Elite de Nível 16
Humanóide natural (Médio – Cego)			2.800 XP
Iniciativa +15	Sentidos Percepção +20; percepção às cegas 20		
PV 312; Sangrando 156			
CA 30; Fortitude 28, Reflexo 28, Vontade 30; veja também <i>mente de ferro</i>			
Testes de Resistência +2			
Deslocamento 8			
Pontos de Ação 1			
Ⓢ Golpe Martelo (padrão; sem limite)	+21 vs. CA (decisivo 19-20); 2d8 + 5 de dano e o alvo estará derrubado.		
† Rajada de Martelos (padrão; sem limite)	O githzerai ancião desfere dois golpes martelos.		
† Tirar de Sincronia (padrão; sem limite)	+21 vs. CA (decisivo 19-20); 3d8 + 5 de dano e a contagem de iniciativa do alvo é reduzida em 5. Caso a contagem de iniciativa do alvo seja reduzida abaixo de 0, ele perderá seu próximo turno e então volta a entrar na contagem com 20.		
✂ Faíscas Salteadoras (padrão; sem limite) ⚡ Elétrico, Teleporte	À distância 10; contra três criaturas; +19 vs. Fortitude (nenhuma jogada de ataque contra os aliados); os inimigos sofrem 2d8 + 7 de dano elétrico, e o alvo teleporta 7 quadrados para um quadrado desocupado à escolha do ancião.		
↩ Socos Psíquicos (padrão; recarrega ao sangrar pela primeira vez)			
⚡ Psíquico	Explosão contígua 5; contra inimigos; +20 vs. Vontade; 2d8 + 5 de dano psíquico.		
Tempestade Vingativa (interrupção imediata; quando atingido por um ataque à distância ou de área; encontro) ⚡ Teleporte	Um ataque à distância atinge outra criatura a até 10 quadrados do ancião. O ancião teleporta 10 quadrados para um quadrado adjacente ao atacante e desfere dois ataques de golpe martelo.		
Mente de Ferro (interrupção imediata; quando o githzerai ancião pudesse ser atingido por um ataque; encontro)	O githzerai ancião recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.		
Tendência Imparcial	Idiomas Comum; Dialeto Subterrâneo		
Perícias Acrobacias +20, Atletismo +18, Intuição +20			
For 16 (+11)	Des 21 (+13)	Sab 24 (+15)	
Con 20 (+13)	Int 15 (+10)	Car 15 (+10)	

Após a batalha, Tokk'it procura pela monja Gallia para apresentá-la aos PJs. Durante a busca, Tokk'it conversa com outros githzerai, muitos dos quais comentam que acham que ela foi morta ao ficar presa no telhado superior e cercada. Quando Tokk'it a encontra, ela friamente ignora quaisquer explicações (ou perguntas) sobre como ela foi capaz de sobreviver tempo o bastante para voltar à fortaleza.

Gallia é educada e formal com os PJs e com Tokk'it. Ela nega qualquer má conduta se acusada de espionagem, mas embora devido a outros indivíduos possuídos que os personagens tenham encontrado, um teste de Intuição CD 21 revela que ela está sob influência de uma fonte exterior. Baseado em suas experiências em "O Templo do Meio" eles poderiam assumir que um espírito githyanki esteja controlando a mulher githzerai.

Convencer qualquer githzerai que Gallia é um githyanki espião não será tão difícil quanto os PJs possam esperar, mesmo com Tokk'it. Seu comportamento esteve estranho nos últimos meses desde sua possessão, e os githzerai estão familiarizados com a tendência dos githyanki de possuir indivíduos para utilizá-los como espiões. Mesmo assim, como forasteiros, é necessário um teste de Diplomacia CD 23 para convencer Odos e outros githzerai que Gallia deveria ser questionada sobre suas atividades realizadas antes e durante o ataque. Caso descubram os retratos no *Conquistador*, eles terão provas concretas que Gallia estava enviando as informações githyanki, e recebem +5 de bônus nos testes de Diplomacia. Ela deveria ser apreendida e examinada, ela possui uma pequena peça de vidro verde pálido com ela que ela não pode ou não irá explicar o que seja. O vidro é mágico, e um teste de

Arcanismo CD 23 revela que ele é um dispositivo de comunicação unidirecional; quando ativado com um ritual, apenas o githyanki no comando do corpo de Gallia saberá, o vidro a permite enviar mensagens para um receptor desconhecido (Telicanthus em Sayre, no qual Gallia se recusa a divulgar quem seu contato é). O vidro não a permite receber mensagens.

Gallia não pode ser intimidada. Assim como os indivíduos possuídos que os PJs encontraram nas aventuras passadas da Scales of War (veja "O Templo do Meio"), o espírito no corpo de Gallia não pode ser realmente ameaçado, uma vez que ele pode deixar o corpo quando quiser. Caso Gallia seja morta, o espírito githyanki possessor simplesmente desperta em seu verdadeiro corpo, deixando para trás apenas um corpo githzerai sem vida. O espírito em Gallia se recusa a responder perguntas. Em termos da aventura, ela está aqui para confirmar que os espiões githzerai estão em todo lugar, e que eles planejaram este ataque durante algum tempo debaixo dos narizes de seus odiados inimigos githzerai.

Caso o vidro seja descoberto e ela tenha a oportunidade após ser acusada, Gallia tentará fugir para se encontrar com o gish assassino Brann'ot. Caso os PJs sejam capazes de provar sua cumplicidade como uma espiã, Odos ordena sua execução no local. Ela irá rir e não resistirá. Ela se recusa a responder perguntas. Os heróis poderão tentar interceder em seu favor com um teste de Diplomacia ou Blefar CD 25 (blefar para Odos significa convencê-lo que eles possuem um meio expulsar o espírito). Um sucesso significa que Odos ordena prender Gallia em correntes e a colocar sob vigilância 24 horas.



Gallia		Soldado de Nível 11
Humanóide natural (Médio), githzerai		600 XP
Iniciativa +12 Sentidos Percepção +13		
PV 108; Sangrando 54		
CA 27; Fortitude 22, Reflexo 23, Vontade 23; veja também <i>mente de ferro</i>		
Deslocamento 7; veja também <i>destino certo</i>		
Ⓢ Ataque Desarmado (padrão; sem limite)		+17 vs. CA; 2d8 + 3 de dano.
⚡ Ataque Atordoante (padrão; sem limite)		+14 vs. Fortitude; 1d8 + 3 de dano e o alvo estará atordoado até o final do próximo turno de Gallia.
Destino Certo (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta para longe de Gallia; sem limite)		Gallia ajusta para permanecer adjacente ao inimigo. Gallia não pode usar este poder se o inimigo ajustar usando uma forma de movimento que Gallia não possua.
Mente de Ferro (interrupção imediata, quando Gallia pudesse ser atingida por um ataque; encontro)		Gallia recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.
Salto Telecinético (movimento; encontro)		Gallia pode voar 5 quadrados.
Traçar a Chance (padrão; recarrega [1])		A distância 5; sem jogada de ataque; o próximo ataque corpo a corpo que Gallia desferir contra o alvo receberá +5 de bônus na jogada de ataque e caso ela atinja, será um sucesso decisivo automático.
Tendência Imparcial		Idiomas Comum; Dialeto Subterrâneo
Perícias Acrobacias +15, Atletismo +9, Intuição +13		
For 15 (+7)	Des 17 (+8)	Sab 16 (+8)
Con 12 (+6)	Int 10 (+5)	Car 11 (+5)

O líder githzerai Odos é o único membro sobrevivente do grupo de líderes githzerai encontrados em Akma'ad. Como dito acima, como regra ele é taciturno, desconfiado especialmente de estrangeiros, e tais características apenas são exacerbadas pela experiência recente. Ele perdeu muitos amigos próximos e pupilos no ataque githyanki, ele não estará interessado em negociações com Overlook agora. Ele se recusa a enviar qualquer githzerai lá cidade para ajudar em sua defesa, apesar das promessas que Tokk'it poderia ter feito. Odos planeja liderar seu povo sobrevivente até Sayre para

unir-se aos outros githzerai lá refugiados. Apesar de sua decisão sobre tais questões, os PJs têm a opção de aprender alguns detalhes importantes com Odos. Veja o encontro interpretativo “Negociando com Odos” na página 85 para mais detalhes.

Caso os PJs não se ofereçam para seguir com os githzerai até Sayre, Odos simplesmente reúne os sobreviventes e prepara-se para iniciar a longa jornada sozinho. Aqui, Tokk'it se aproxima silenciosamente e pede aos heróis para virem, deduzindo que Odos não esteja fazendo as decisões mais sábias em seu estado de luto. Tokk'it diz que isso poderia dar à Odos uma chance de conhecer “humanos”, e a estrada será perigosa. Além disso, os PJs poderiam desejar aprender mais sobre o suposto conselho de guerra que os githzerai se reuniram para discutir a adesão em primeiro lugar. É claro, caso os personagens já tenham se envolvido com Odos, eles já poderia saber tudo sobre a viagem até Sayre e sobre o conselho de guerra (veja “Negociando com Odos” na página 86). Apesar disso tudo, Tokk'it gostará se sua companhia. Ele se sentirá mais como um herói quando ele está com os aventureiros, e ele poderia gostar de passar mais tempo ouvindo suas histórias.

Sayre está à quilômetros de distância de terreno irregular, e os githzerai possuem feridos que devem ser carregados em pequenas carroças. Devido ao ritmo lento, levará dois dias para os githzerai alcançarem Sayre com seus pacientes. Sob os cuidados dos PJs e de quaisquer githzerai curandeiros, as tropas feridas começam a se recuperar.

Emboscada

Apesar do ataque githyanki ter passado, Brann'ot o gith assassino sobreviveu fugindo cedo. Ele sozinho matou dois dos acióes githzerai, e ele espera terminar o serviço

enquanto o grupo maior está viajando. Ele ataca durante a noite do primeiro acampamento.

Aliados em Akma'ad

Caso queira, você poderia certamente decidir que um número de soldados de Overlook acompanharam os PJs no galeão, ou introduzir um grupo de aventureiros para atuar como os rivais dos heróis. Estes outros combatentes poderiam batalhar contra outros githyanki durante a batalha na Fortaleza githzerai, permitindo-o enfatizar o grande número de adversários sem ter que desenvolver cada batalha individual.

Encontro Tático: S1: Emboscada (página 86).

Caso os PJs consigam de algum modo salvar um galeão de guerra githyanki e usá-lo para viajar até Sayre, Brann'ot esconde-se a bordo e ataca na primeira oportunidade. Ele destrói o círculo rúnico que permite o navio ser controlado e então inicia a caçada a Odos e aos PJs. Sua habilidade *passo astral* facilita a ele se mover pelo navio rapidamente. Conduza o encontro tático “Emboscada” no mapa do galeão de guerra em vez do mapa tático indicado na página do encontro.

A CIDADE DE SAYRE

Sayre é uma artística cidade lotada de monumentos erguida em um vale particularmente bonito. Sayre possui uma universidade e um grande número de artesões, tornando-a um lugar popular para aqueles que negociam informações ou arte fina.

População: Aproximadamente 12.000, incluindo quase 1.500 estudantes da Universidade. A maioria dos habitantes são humanos, elfos, eladrins ou halflings. Alguns

anões também vivem em Sayre, embora eles tendam a guardarem-se para si próprios.

Governo: Sayre é governada pelo Lord Divian Torrance, um nobre politicamente astuto perito em lançar diferentes facções da cidade umas contra as outras. O poder recai sobre Lord Torrance, assim como na Guilda dos Artesãos, e na Universidade.

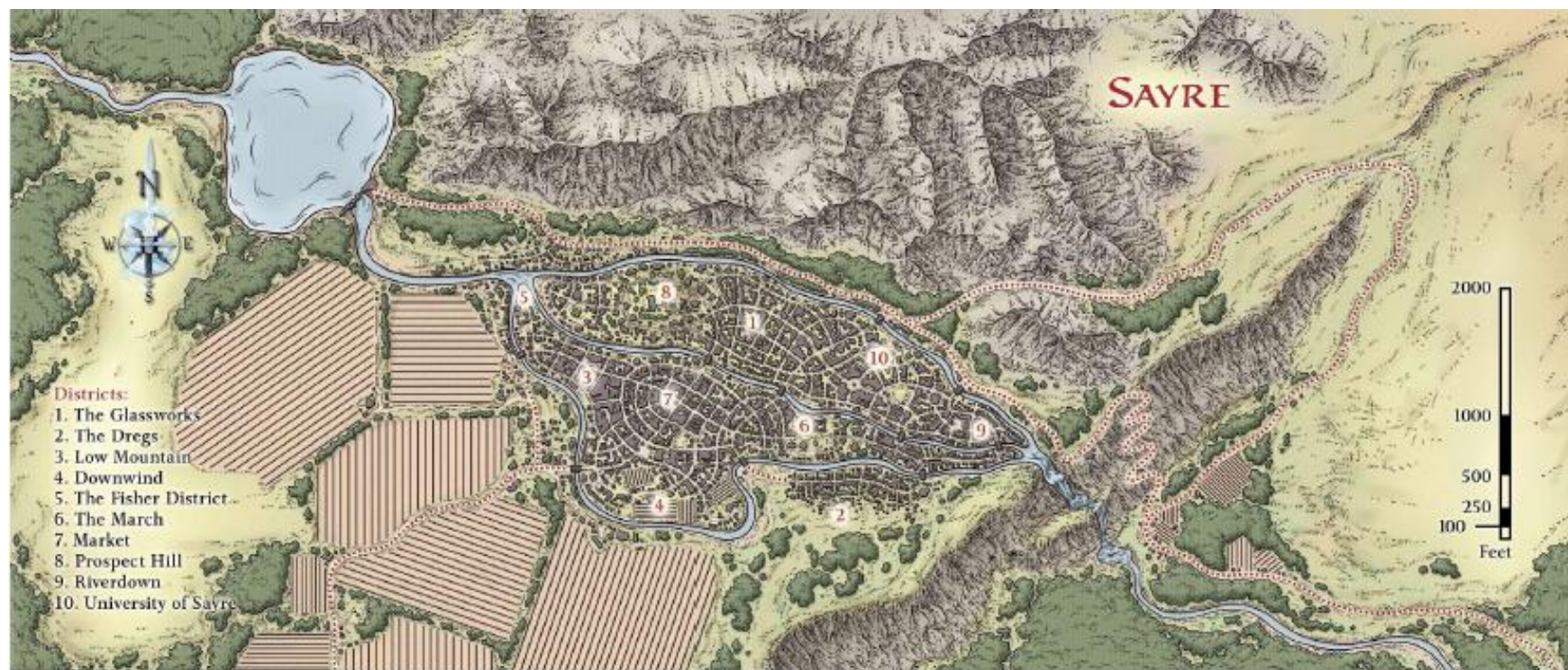
Defesas: Os Guardas do Marco são uma força de 100 soldados, liderados pelo General Alvro Taramin, que tem pouco a fazer, além de patrulhar as áreas seguras dentro e no entorno da cidade. A maioria dos mercadores, guildas, e famílias nobres possuem suas próprias guardas mercenárias, que protegem suas propriedades e trabalham juntas quando a ameaça

surge. Em tempos de crise, General Taramin tem autoridade para convocar qualquer casa com sua guarda privada a ceder o comando de suas tropas diretamente a ele. Felizmente, ele nunca precisou fazer isso, mas se precisasse, ele poderia convocar mais de 2000 soldados. Com um penhasco, um lago, e elevações íngremes protegendo três lados de Sayre, os Guardas do Marco investem muito do seu tempo fora da cidade, patrulhando as áreas de fazenda a oeste.

Estalagens e tavernas: Salão de Dança de Caperly; Firetree Alehouse; Estalagem O Rato e o Martelo; Estalagem O Rio Cantante; A taverna do Mago Encharcado; A taverna Caneca de Tinta. O Jóia do Rio na

Vidraria é a mais cara estalagem da cidade, e a Estalagem do Cão Perigoso no Dregs é a mais barata.

Suprimentos: O Mercado; A Vidraria; Montanha Baixa. O Distrito do Mercado é o lar de centenas de diferentes fornecedores de praticamente todo produto conhecido, embora nem todos sejam legítimos. A Vidraria é o lar dos mais finos artistas e artesãos da cidade, e o lugar a ir se você está procurando por joalheiros ou escultores. Montanha Baixa é o lar da maioria dos anões de Sayre, e fabricantes secretos de armas e armaduras estão disponíveis a qualquer um que possa receber uma recomendação de um anão.



Templo: Casa da Cobiça (Tiamat, oculta); Forja Radiante (Moradin); Grande Salão (Ioun); o Ponto na Estrada (Avandra); Santuário das Águas Cantantes (Corellon); a Torre Fundadora (Erathis).

História

Sayre foi erguida em um pequeno vale defensivo. As colinas íngremes ao norte fornecem proteção contra exércitos terrestres e possuem excelente vista para pequenos postos de vigia defensivos. O Lago das Canções situa-se morro acima a noroeste da cidade. O fluxo da água ajuda a controlar as inundações, este lago é usado todo o ano para pesca e recreação; ele é extraordinariamente belo e já serviu para muitas pinturas e tapeçarias pelos artistas locais. O Rio Cantante desce do lago e separa-se brevemente em três direções através de Sayre. Um alto despenhadeiro guarda o flanco leste de Sayre, descendo 60 m para o vale abaixo. A única direção que um exército invasor poderia facilmente se aproximar de Sayre é o oeste, cruzando as fazendas e campos, e torres de vigia alertam a cidade sobre qualquer ameaça que se aproxime daquela direção.

Antes de Sayre ser construída, a cidade de Auger ficava neste lugar, construída cerca de 400 anos atrás como um refúgio para adivinhos exilados. Um adivinho chamado Auglos e seus aprendizes vieram da ilha de Nefelus após ele ter profetizado a morte e um nobre local e foi acusado pela família do homem. Após fugir da ira da família Auglos estabeleceu-se neste particularmente belo e vale defensivo vale para continuar com sua pesquisa sobre adivinhação e comunicação. Mais acadêmicos e sábios juntaram-se a ele, e uma pequena cidade—Auger formou-se ao redor de sua torre.

A habilidade de Auglos como um artesão trouxe-lhe fama. Primeiramente ele se especializou em artefatos de adivinhação, como bolas de cristal. Sua

obra-prima foi um imenso globo de cristal da cor do céu vespertino, um aparelho que poderia transmitir mensagens por milhares de quilômetros e até mesmo entre os planos se espelhos individualmente criados primeiramente fossem sintonizados a ele. Auglos vendia os espelhos de comunicação por preços extremamente altos, geralmente para consórcios mercantes ou para governantes de cidades estados mais prósperas. Seus clientes nunca sabiam que se ele quisesse, ele poderia ouvir e ver tudo o que passava através de um de seus vidros, e que ele também vendia muitos das informações que ele obtinha através de suas escutas, resultando em uma atividade secundária ainda mais lucrativa no mercado de espionagem.

Auglos sabia que seu globo de vidro criava ondas psíquicas no Mar Astral quando era usado, mas ele não considerava isso um problema; qual a probabilidade de incomodar alguém? Ele devia ter pesquisado mais. Seu vidro mestre, o aparelho sintonizado a todos os outros que o permitia ouvir tantas conversas fascinantes, criou ondulações próximas a cidade githyanki de Tu'narath, e pedaços psíquicos da comunicação do vidro logo chamaram a atenção dos githyanki. Os gith-yanki logo determinaram que alguém no reino mortal estava usando a energia do plano para abastecer um aparelho de comunicação. Paranóicos ao extremo, dentro de três meses, a Rainha Lich Vlaakith em pessoa nomeou este aparelho de Vidro Amargo e decretou que a poluição psíquica deveria ser eliminada. Seus cavaleiros rapidamente seguiram suas ordens.

O ataque em Auger foi terrível de se ver. Os cava-leiros dracônicos githyanki derrubaram a barragem da cidade, inundando as ruas com água e lama, então perseguiram os cidadãos fugitivos um por um. No final da noite, Auglos e seus assistentes foram mortos, e o Vidro Amargo foi quebrado e enterrado abaixo da torre arruinada que o abrigava. Os bens de Auger foram sa-

queados e abandonados, os sobreviventes do ataque deixaram o local, sem nunca saber o motivo do ataque.

Reconstrução

Pastores voltaram ao local após sessenta anos, mas sem uma barragem no Rio Cantante, o local tornou-se uma planície inundada sempre que chovia. Finalmente, anões engenheiros reconstruíram a barragem no Lago das Canções e Sayre foi construída onde existia Auger. O nível da terra cresceu após os anos de inundações, e nenhuma das antigas construções eram visíveis acima do solo. Os moradores da nova cidade sabem que existe uma antiga cidade abaixo das ruas, e algumas famílias escavaram para recuperar algumas adegas ao através dos telhados dos antigos edifícios, mas muitas pessoas já causaram desabamentos ou libertaram monstros, agora é ilegal escavar para a antiga cidade.

Sayre é governada por um astuto político meio-elfo chamado Lorde Divian Torrance, sob suas ordens, a cidade possui formas de atrair os artistas e artesãos mais finos. Como resultado, muitas famílias ricas chamam Sayre de lar, e todas possuem suas próprias forças mercenárias de segurança para protegerem seus lares e oficinas. Uma milícia pública não é muito necessária, apesar de uma pequena força controlada pelo bom amigo de Torrance, o General Taramin, existir. A milícia pública é subsidiada por um decreto público criado por Lorde Torrance. Cada família acima de certa renda deve ceder parte de suas tropas de guarda pessoal para a defesa da cidade. Assim a segurança da cidade interessa a todas as famílias ricas, e isto requer um carismático e perito general para manter todas as diferentes tropas na linha. Sayre possui um pequeno teatro e uma grande universidade que atrai estudiosos de vários cantos do mundo. Para uma pequena cidade, Sayre é um brilhante ponto de luz. E Lorde Torrance deseja mantê-la assim

O Distrito Pesqueiro

Localizado ao norte da cidade, esta área baixa é acidentada devido as enchentes das chuvas. Os pescadores e peixeiros que vivem aqui usam o lago para o comércio e moram em cabanas. É possível comprar peixes no distrito do mercado, mas os peixes mais frescos podem ser comprados por aqueles bravos o bastante para irem até as ruas lamacentas e comprar da safra ainda nos botes. Não há muitos crimes no aqui; a maioria dos pescadores possui famílias grandes, eles mesmos vigiam bairro com clavas e em multidões. Curiosamente, esta é o único bairro que não foi definido pelas divisões do rio. Os pescadores vivem nas duas margens, cruzando os rios em pequenos botes ou sobre pontes de cordas oscilantes.

A Safra dos Ketch: Esta pequena tenda de peixes possui a fama de ter os maiores e mais saborosos peixes do lago. O local é administrado por Gloriana Ketch. Ela vende a safra enquanto seu marido está fora pescando, ela é uma boa fonte para os que queiram saber dos últimos rumores da cidade sobre os nobres ou alguém importante. Caso tenha a necessidade de criar rumores sobre os eventos na ou a redor da cidade—ou mesmo além—Gloriana é uma boa fonte para os PJs procurarem.

Colina Prospecta

Esta área residencial conserva a maioria das grandes residências e mansões da cidade. Cercada por rios em ambos os lados, a colina baixa ergue-se aos poucos sobre Sayre. A Colina possui o coração da antiga Cidade dos Videntes. Todos os ricos de Sayre vivem aqui. Virtualmente não há crimes aqui, unidades mercenárias privadas asseguram que o bairro fique a salvo. Os tipos suspeitos andando pela Colina Prospecta podem esperar ser abordados várias vezes, principalmente ao anoitecer.

O Pilar da Esperança Renascida:

Este memorial ostentoso é um pilar de 18 m de altura com uma chama mágica eterna no topo. De acordo com a placa, aqui marca o local da “torre de Auglos, o Sábio em Auger, primeiro fundador da cidade que se tornou Sayre”. O pilar não é preciso, estando localizado a quase 60 m da mansão de Telicanthus e também atual localização da torre, mas ele é um bom ponto de encontro para os jovens casais da Colina Prospecta que desejam namorar ao anoitecer. Os mendigos de Sayre possuem uma competição anual, recompensando com 50 po aquele que possam ilicitamente escalar o pilar e apagar a chama. Os guardas já encontraram mendigos aleijados e mortos próximo ao pilar semanas após.

Mansão de Telicanthus: Marcado pelos pilares do portão ostentando lanternas feitas de um primoroso vidro marrom, esta mansão foi comprada por Telicanthus e reformada após o antigo proprietário ter se mudado para o sul. Ela é um os epicentros sociais da Colina Prospecta, os servos e convidados entram e saem dela durante quase todo o dia (ou da noite caso Telicanthus esteja realizando uma festa). Um competente e astuto mordomo (o servo sociopata de Telicanthus, Pennel) monitora todos os convidados e intercepta aqueles que não sejam. Os guardas de Telicanthus são notavelmente educados quando eles escoltam os intrusos para fora. Um teste de Manha CD 23 bem sucedido revela que diferente das outras partes da cidade, ninguém da milícia da cidade do General veio dos três blocos da mansão de Telicanthus. Veja a SC3: Festa do Chá de Telicanthus para mais detalhes desta informação.

As Vidrarias

Este bairro a leste da Colina Prospecta é o lar dos artistas da cidade. Sayre atrai muitos dos mais finos artesões da área. Lojas e armazéns preenchem as extensas ruas, e são mal agrupadas pelo tipo de comércio. Os

comerciantes que vendem coisas caras como ouro e jóias, às vezes possuem seus próprios seguranças. Há uma atmosfera de camaradagem em Vidrarias, em épocas de problemas, todos se reúnem para resolver o problema. Muitos artistas e lojistas vivem em apartamentos logo acima de suas lojas.

O Rio das Jóias: Esta é uma das mais finas estalagens da cidade, com serviços e preços soberbos para apropriar. Os quartos são grandes, seguros, belamente decorados e extremamente confortáveis. Os funcionários oferecem toda a cortesia que os convidados queiram, e buscarão por comida ou itens não oferecidos no local, os chefes renomados pelas verdadeiramente deliciosas refeições. Os quartos custam 15 po por noite, uma exorbitante quantidade comparada com as outras estalagens da cidade, porém os quartos raramente estão vazios. Telicanthus custeia abrigo aos PJs aqui, em quartos individuais se preferirem. Caso o faça, os funcionários serão informados que seus convidados são os Heróis do Vale Elsir, e irão tratar os PJs com respeito excessivo.

A Janela Rósea: Esta loja vende os mais finos vitrais e esculturas de cristal. Bando Martelo Vítreo é o mais instruído anão artesão que se possa encontrar, ele consegue identificar o vitral de um artesão se este for famoso. Ele cobra altos preços por artes de alta qualidade, e conversará com os PJs caso venham com perguntas. Bando ficará intrigado se os PJs trouxerem partes do Vidro Amargo para identificá-lo, ele imaginará que o trabalho é de Telicanthus. Não é, e sim de um estilo similar graças aos reparos de Kle'th no original. Ele não dirá isso aos PJs de imediato, ele os dispensará durante uma tarde enquanto ele próprio consulta Telicanthus. Apenas um teste de Diplomacia CD 23 encoraja Bando a dividir esta informação num primeiro encontro. Se Bando falar com Telicanthus, o githyanki enviará Pennel naquela noite para assassinar

Bando em sua cama e dispor de seu corpo para impedi-lo de falar com os aventureiros.

Bando não pode identificar positivamente os pedaços de vidro que podem ter sido achados em Akma'ad, ou os cacos de vidro rejeitados que os mendigos estão usando como facas no encontro V1: a Praça da Visão, mas ele pode confirmar que eles vieram do mesmo extremamente qualificado vidreiro.

A Universidade de Sayre

Fundada por uma sacerdotisa de Ioun que ficou horrorizada com a falta de conhecimento entre muitas pessoas que ela conheceu, a universidade é uma agitada instituição de ensino superior que ensina tudo de agricultura a teoria mágica esotérica. Estudantes tendem a ser jovens e de fora da cidade, já que a universidade recruta os melhores e mais brilhantes em muitas diferentes áreas. A universidade é frequentemente vista como uma excelente opção para filhos e filhas nobres concluírem o estudo, e não é incomum para serevos leais serem vistos carregando seus mestres bêbados de volta pra casa, após uma turbulenta noite no Dregs.

A Caneca de Tinta: Essa é uma taverna popular para estudantes que desejam voltar tropeçando aos seus quartos após beber e para aqueles que não se importam em estar no Dregs. Muitos professores da universidade adotaram a Caneca como sendo sua também. Esse é o lugar para ir se você deseja um debate filosófico ao invés de uma briga de socos.

Montanha Baixa

Enquanto muitas raças vivem bem integradas em Sayre, os habitantes anões tendem a ser reservados. Montanha Baixa é uma vizinhança de altos muros de pedra e ruas tortuosas. Os que não são anões têm problemas em encontrar lugares em Montanha Baixa, onde nenhuma das ruas apresentam nomes, e nenhuma das construções apresentam números ou nomes. Como eles dizem, "Se você precisa saber onde você está em Montanha Baixa, você provavelmente não deveria estar lá." A área é

segura, com esquadrões formados exclusivamente por guardas anões patrulhando as ruas depois do anoitecer, mas isso não é particularmente confortante para os que não são anões. Isso muda se você é um anão, ou se tem a confiança de um. Maravilhosos restaurantes, sábios talentosos, e mestres artesãos escondem-se nas inexpressivas contruções. Alguns anões aceitarão dinheiro para guiar forasteiros ao lugar certo e apresentá-los ao contato certo.

Cartografia Profunda: Essa pequena loja contém dois irmãos anões, Andor e Toris Pergaminho de Pedra, sábios especializados em mapas e localizações. Comumente consultados por exploradores sobre o Subterrâneo e mercadores que tenham longas jornadas à frente, os irmãos Pergaminhos de Pedra são as pessoas a consultar se os PJs quiserem saber mais sobre o que há abaixo de Sayre. Embora eles nada saibam sobre a Redoma de Vidro, eles podem conversar sobre Auger e sua destruição por mãos desconhecidas. Eles possuem mapas antigos mostrando que lugares as construções costumavam estar. Um teste de Exploração CD 21 revela aos PJs que a torre de Auglos estava originalmente abaixo do lugar onde hoje encontra-se a mansão de Telicanthus. Na verdade, ambos os anões sabem disso se perguntados, uma vez que a posição incorreta da placa comemorativa em Prospect Hill os irrita.

O Mercado

Esse é o coração da cidade para todos, menos os cidadãos mais ricos. As ruas estão cheias de gente de todas as esferas da vida, e qualquer objeto que não seja exótico (assim como muitos exóticos e raros) podem ser encontrados aqui. Esteja você procurando por tinta de um polvo gigante ou a pena de um anjo, você provavelmente conseguirá comprá-lo - ou algo que o vendedor jure ser autêntico - em algum lugar do mercado. Essa área é caracterizada por ruas estreitas, pequenos estúbulos, vendedores gritando, e uma grande

variedade de lojas. Junto com a universidade, o mercado contém um grande número de livrarias e produtores de pergaminhos. Sábios endividados que foram forçados a vender suas livrarias colocam-se lado a lado com ladrões itinerantes vendendo pelas ruas grêmios roubados.

Agnes Rançosa: Essa mendiga idosa mantém-se à beira do mercado. Ela é cuidada por frequentadores do mercado que consideram boa sorte jogar para ela algumas moedas quando passam por ali. Em contrapartida, ela é infalivelmente amigável com qualquer um que não tratá-la com desprezo. Agnes está sempre feliz por passar alguns minutos conversando com estranhos, e ela é o melhor recurso para encontrar algo rapidamente, uma vez que ela tem boa memória sobre que tipo de item cada vendedor tem. Secretamente ela é também uma espiã da igreja de Tiamat, passando qualquer boato que valha a pena para a alta sacerdotisa. Agnes é uma das mendigas originais da cidade, e apesar do seu trabalho para o templo, ela tem inveja dos novos "mendigos" que Telicanthus trouxe para fomentar discórdia entre os residentes da cidade e os refugiados githzerai. Um teste de Diplomacia CD 21 acompanhado de pelo menos 10 PO resultam em Agnes fazendo um comentário espontâneo e irado fazendo referência aos "novos mendigos" na cidade e seu "trabalho contra os refugiados," mas se confrontada sobre esses comentários, Agnes parece assustada e foge rapidamente.

A Favor do Vento

O nome do distrito de fazendas e curtureiras está usualmente correto, com o fedor do gado invadindo o sudoeste. Esse distrito é caracterizado por largos galinheiros, armazéns e matadouros, e currais onde rebanhos de animais são vendidos. Nas raras ocasiões em que animais exóticos ou monstros são trazidos para a cidade, eles são mantidos em A Favor do Vento até serem vendidos.

A Marcha

A Marcha parece mais com um campo de desfile militar. O lugar era o local preferido de Lorde Limbic, o Sábio, um antigo governante que tinha a obsessão por santuários e monumentos. Em resultado, ele gastou grandes quantias dos cofres da cidade em monumentos em seu nome. Mais de duas dezenas de grandes estátuas, arcos triunfais de batalhas não existentes, e outros monumentos espetaculares existem na área. Eles estão começando a decompor-se devido a falta de interesse em conservá-los, apesar de eles definirem esta seção da cidade.

O Balanço: Seu nome original era —O Arco Triunfal de Limbic o Gracioso— até ter sido transformado no local de execuções públicas e punições da cidade. Assassinos são enforcados no arco de 9 m de altura e deixados balançando por alguns dias. Troncos públicos existem aqui, para punições de natureza menos severa. As execuções públicas são raras em Sayre, e a cidade não viu uma há meses.

Os Alojamentos da Guarda: Sayre não exige uma grande armada graças a proliferação dos guardas privados, porém uma centena integral da milícia da cidade atua nesta cinzenta construção austera que também é conhecida por sua estátua do Lorde Limbic localizada no telhado.

Os Refugos

Boa parte do entretenimento da cidade está nesta decaída parte antiga da cidade. Salões de dança, tavernas decadentes, lojas de penhores, cervejarias e, casas confortam toda a multidão em suas ruas estreitas. A área não é imediatamente perigosa para os visitantes, capangas pagos pelos comerciantes locais andam pelas ruas para manter a segurança, na teoria que —um cliente vivo é um cliente pagante—. Eles são conhecidos por agir diferente após anoitecer, especialmente com um suborno considerável.

Estalagem do Cachorro Feio: Esta pequena estalagem fica acima de uma barulhenta taverna. O cachorro homônimo foi empalhado por um taxidermista e animado magicamente; ele anda pela taverna para agradar os visitantes. A estalagem possui cerveja barata, quartos quase limpos, bons preços, e uma sempre variada gama de donos já que a propriedade é uma aposta comum nos jogos de azar.

Rio Inferior

São as favelas de Sayre, onde vivem os miseráveis. Mendigos e tipos suspeitos se reúnem aqui, assim como os pobres que não podem pagar por abrigo em outro lugar. Armazéns abandonados e desagregados guardam pertences imundos ou ilegais e posses contrabandeadas. As ruas são estreitas, entrelaçadas e lisas devido a névoa que vem das cachoeiras. Prédios escuros e manchados de fumaça abrigam mendigos com tosses úmidas devido a umidade constante. Ratos correndo através das janelas sem vidro fornecem uma das poucas fontes de alimento gratuito para os moradores locais. Não é um local atrativo para se viver, os visitantes que se mostrem fracos estão sujeitos a serem roubados.

A Praça da Visão: Esta praça abandonada é cercada de prédios vagos. Os githzerai vivendo em Sayre moram num deles, reforçando-o e usando-o como um quartel general temporário.

Ponte Baixa: O templo local de Tiamat, venerada como a Deusa da Ganância e da Inveja, fica em um armazém abandonado ao lado da rua da última ponte de Sayre. Mendigos reúnem-se aqui toda manhã antes de se espalharem pela cidade. Os mendigos, estranhamente não falam com ninguém quando estão próximos da Ponte Baixa. Eles não pedem esmola até que estejam em outras partes da cidade, eles tem cuidado para não chamar a atenção para as atividades do Rei Lixo (líder dos mendigos da cidade).

Aproximando-se de Sayre

Ouvindo o distante som dos sinos da igreja, logo adiante vocês vêem Sayre. Localizada em um vale abaixo de vocês, e cortada por três rios. A luz do sol reflete dos canais da cidade. Apesar de possuir quase o mesmo número de pessoas de Overlook, Sayre é bem diferente. Dizem ser uma cidade de artistas, artesões e estudiosos, e vocês confirmam o porquê. A luz do sol filtrada através das colinas fornece um brilho dourado ao vale. De onde estão, vocês vêem mansões e palácios erguendo-se de ilhas entre os rios, salões acadêmico arqueados para cima, monumentos e grandes estátuas e a fumaça dos ferreiros subindo para o ar. A neblina de uma cachoeira espalha-se ao sul da cidade.

Uma guarita da guarda existe à frente da grande ponte que atravessa o rio para a cidade. Uma multidão de pessoas se alvoroça—artistas, vendedores, viajantes, mendigos e guardas. Alguns ricos e nobres podem ser vistos em suas abertas carruagens elegantes. Um servo se aproxima, hesitante. “Desculpem-me” ele diz, “mas há um chance de serem os Heróis do Vale Elsir?”

Caso os PJs digam sim, ele sorri.

“Meu mestre ficará tão feliz! Vocês são muito famosos; ele estava falando sobre vocês no chá. Poderiam vocês me dar a honra de apresentá-los?”

Caso recusem, ele ficará desapontado e dirá que seu mestre Lorde Telicanthus lamentaria por não oferecê-los hospitalidade. Caso aceitem, ele ficará feliz e os conduzirá diretamente pela multidão até uma carruagem negra de madeira com a porta avermelhada e com notáveis janelas de vitrais. A carruagem é puxada por dois cavalos. O servo bate uma vez e abre a porta.

“Meu Lorde Telicanthus, tenho o prazer de apresentá-lo os famosos Heróis do Vale Elsir”.

Um homem alto e magro sai da carruagem. Lorde Telicanthus é um githyanki.

Ele é totalmente diferente dos githyanki que os PJs tenham visto. Lorde Telicanthus possui um sorriso animado e olhos que demonstram que ele está muito interessado em quem esteja falando. Suas roupas são modernas e caras, ele não possui jóias ou armamento githyanki. Seu aperto de mão é firme, sua voz é clara, e ele possui um fraco sotaque quando se dirige aos PJs.

“É um prazer imenso encontrá-los. Nós ouvimos algumas notícias de nossos amigos do norte, mas eu jamais esperava encontrar os heróis em pessoa! Alguns viajantes trouxeram histórias de suas muitas batalhas. É muito raro encontrar heróis vivos, por isso este é um raro momento para mim. Vocês acabaram de chegar aqui em Sayre?”

Caso a resposta seja sim, Telicanthus continua.

“Bem, permitam-me oferecê-los o mais humilde abrigo! A mais refinada estalagem da cidade, a Rio das Jóias, à direita após a ponte no nosso Distrito de Vidrarias. Pennel?” Ele se dirige a seu secretário, que sai da carruagem. “Corra para a Jóia e agende . . .” Ele olha pra vocês contando. “Quartos para cada um deles. Agente sob minha conta, refeições incluídas. Deixem saber que seus convidados são pessoas de honra, e que sejam tratados assim”. O secretário acena e sai. “É raro receber pessoas do mundo aqui, artistas a parte.” Ele considera. “Me dariam a honra de viram para o chá amanhã? Toda a elite da cidade, incluindo o prefeito, sem dúvida ficaria honrada em conhecê-los. Vocês terão a atenção da cidade. Amanhã, em minha estadia—Pennel levará mais detalhes à vocês de manhã, e enviarei uma carruagem.”

Se ele os vê com as githzerai, sua atitude entesa-se um pouco. Um teste de Intuição CD 23 revela que ele não gosta muito dos githzerai, mas ele procura ser educado. Caso o acusem de ser um githyanki, ele sorri.

“É claro que sou! Contudo eu não estou associado com meus contemporâneos assassinos do Mar Astral. Não, eu deixei aquela vida há anos e eu nunca voltarei a ela. Sou um vidreiro agora, e um leal cidadão desta bela cidade. Não temos culpa de como nascemos, mas podemos escolher como viveremos nossas vidas. Uma coisa que todos deveriam aprender.”

Telicanthus está mentindo, mas ele contou esta mentira tantas vezes que ela sai de seus lábios facilmente. Ele faz um teste de Blefar com +5 de bônus (+28 ao todo) caso os PJs tentem discernir se ele está mentindo ou não. Odos e os githzerai, por outro lado, ficam visivelmente nervosos por um githyanki viver na cidade. Odos tenta se conter para não atacar Telicanthus, apenas para não arriscar que seu povo seja expulso de Sayre por atacar um morador da cidade—e no caso, um rico. Odos reúne seu povo e imediatamente deixa o local em silêncio, sua ira é evidente em cada gesto rude.

O Que Está Acontecendo

Telicanthus sabia da chegada dos PJs devido a um de seus agentes que os viram viajando com os githzerai. Telicanthus vê os heróis como inimigos em potencial, e que certamente poderiam se opor em sua missão caso a descubram, mas ele é tão egotista para vê-los como uma atual ameaça crível. Ele está confiante que ele irá convencê-los que ele é inofensivo, assim como ele fez com todos na cidade. Ele acredita que se ele se mostrar bondoso, bajular seus egos com respeito e atenção, e presenteá-los com coisas caras, eles irão subestimá-lo e inconscientemente se tornarão aliados sem mesmo eles imaginar tê-lo feito. Ele soube da derrota do General Zithiruun, assim como de sua busca por Sarshan, mas não acredita que desfazer qualquer antipatia inata por sua raça irá fazer mais do que trazer incômodo como ele teve com os moradores de Sayre. Telicanthus está tão

acostumado com o racismo que isso nem o preocupa mais.

Seu convite para o chá é uma grande honra, qualquer um na cidade pode confirmar isso aos PJs. Os convites de Telicanthus são fortemente contestados, a cena social local costuma discutir quem é convidado e quem não é. As pessoas na cidade sabem que Telicanthus é um mercador local, e que ele é imensamente popular. Eles ficariam surpresos se souberem que os githyanki são os responsáveis pelos ataques aos povoados próximos. De fato, a maioria dos cidadãos de Sayre são tão bem isolados do mundo exterior que poucos estão ciente que uma guerra está em andamento logo além de suas muralhas.

Entrando na Cidade

Uma vez que os PJs e Telicanthus se separam, os aventureiros rapidamente descobrem um novo problema. Seus aliados githzerai estão sendo barrados nos portões, seu rude e agora nervoso líder Odos não está ajudando muito. A guarda da cidade não permite os githzerai cruzar a ponte para a cidade. Eles são extremamente rudes, dizendo que —sua espécie não é bem vinda aqui, já que tudo o que fazem é roubar e causar problemas. Caso os PJs interfiram, um teste de Diplomacia CD 18 pode permitir os githzerai entrar; um githzerai tentando o teste de Diplomacia sofre –5 de penalidade no teste. Um teste de Percepção CD 18 durante esta negociação permite notar que Telicanthus observa da janela de sua carruagem enquanto ela passa por Sayre. Sua expressão é de deleite, e um teste de Intuição CD 23 revela uma certa satisfação cruel pelo constrangimento dos githzerai. Sinta-se livre a conceder aos PJs um bônus em seus testes por interpretarem a cena bem (por exemplo, caso eles falem sobre o ataque espontâneo à Akma’ad). Ao serem bem sucedidos, os guardas relutantemente permitem a passagem dos githzerai.

Se os aventureiros falharem, os Githzerai não serão permitidos passar por esta passagem. Eles terão de caminhar para sul ao longo do Singing River para chegar à ponte sul em Riverdown, O pior ponto de Sayre.

Os PJs tem a opção de dirigir diretamente à River Jewel, que acompanha a hospedagem dos Githzerai em Riverdown, ou encontrar alojamento próprio. A facção é mais provável de entrar na cidade do leste se eles vêm de Akma'ad. Entrando na cidade, aqui vai levá-los através das amplas ruas pavimentadas da universidade, caminhando ao lado de prédios acadêmicos e estátuas de mármore de reitores mortos há muito tempo, no topo da colina e descendo em direção a bifurcação central do Rio. Seguindo a noroeste até a porta do River Jewel, a melhor pousada em Sayre. O secretário de telecanthus, Pennel, terá chegado aqui antes do PCs, e os seus quartos estarão prontos. São oferecidos banhos, comida e as comodidades mais requintadas, à custa do Telicanthus.

Após a bifurcação a leste do Singing River ao sul introduz a Riverdown. A qualidade dos edifícios começa a degradar rapidamente uma vez que estão fora da universidade, e um mofo oleoso cobre as paredes de pedra. A neblina constante da cachoeira enche o ar aqui. Se estiver durante o dia, as ruas apresentam pessoas menos ricas levando recados. Embalagens de crianças sem vigilância, cães de rua, e as pessoas de reputação duvidosa. Há um grande número de mendigos que vivem em Riverdown, e qualquer um com o tipo de riqueza e estatura que os PJs tenham será cuidadosamente vigiado. Enquanto os personagens estão sendo observado, um teste de manha com CD 23 revela que, curiosamente, não há mendigos abordados livremente em outras partes Sayre. Enquanto uma emboscada organizada às pressas de membros das gangues locais é possível se o PJs se colocarem em uma situação especialmente vulnerável,

valentões locais não são suicidas, e ninguém iria atacar uma combinação de PJs e muitos githzerai.

O Santuário dos Githzerai

Os PJs que acompanha o githzerai chegar à praça da visão, uma área aberta no Riverdown que só é acessíveis por meio de becos sinuosas que se ramificam das ruas terciárias. As ruas terciárias são lugares isolado e escuros rodeado de armazéns abandonados e apodrecendo. Uma estátua em corrosão de um mago olhando em direção ao céu, está em uma fonte vazia no meio da praça. Não é raro encontrar um mendigo ou dois vagabundagem aqui. Encontrar a praça da visão vai exigir algumas desafios pelos PJs, mas não é particularmente um desafio difícil.

Odos Sabe que os githzerai em Sayre vivem em um prédio vermelho ao lado da praça, e chefia o grupo lá diretamente. Odos está horrorizada que os githzerai não está vivendo em algum lugar melhor. Riverdown é extremamente pobre, especialmente quando comparado com o bairro da universidade, que já passou, e Odos considera que esta área está abaixo da dignidade dos githzerai. Ele fica furioso no momento em que chegam, principalmente quando se percebe que o prédio usado pelo Githzerai está um antigo armazém pintado com lasca, descascando a tinta vermelha. A Githzerai na porta admite-los e ao fazer um teste de percepção CD 15 revela levantaram vozes que vêm do interior do prédio. As palavras são incompreensíveis, mas que soa como vozes githzerai.

Kark'din, o Templo de Baixo

No momento há trinta e cinco Githzerai dentro do improvisado "Templo de Baixo", um armazém aberto que foi dividido em pontos de dormir e comer. A estrutura está áspera e em ruínas, mas limpo e

organizado. Seu interior bem iluminado é um bom contraponto para as ruas sujas do lado de fora.

O estado atual da comunidade githzerai em Sayre poderia ser melhor descrita como fragmentada. O githzerai se dividiram em dois grupos que acreditam que elas devem proceder de maneiras muito diferentes. Uma das líderes, Aziff, pede paciência e cuidado. Ela está convencida de que o local sentimentos são temporários. Ela viveu em Sayre por muitos anos, ea recente mudança na opinião pública sobre os cidadãos da cidade githzerai tem angustiado o seu excelente negócio (embora ela não revela nada, mas uma atitude estoica abertamente), Aziff tem o apoio de outras iniciativas locais githzerai e também de um amigo que os PCs vai reconhecer (Ver "um velho amigo " abaixo).

O outro líder, um githzerai atipicamente impetuoso chamado Gal'ott, está pedindo recurso. Jovem e com raiva, ele quer levar a luta para as ruas, organizando o que equivale a uma gangue githzerai. Gal'ott e vários outros githzerai são refugiados de cidades e mosteiros de outras partes do mundo. Muitos viajaram centenas de quilômetros para chegar ao Sayre depois de ver Githyanki destruir suas casas, e eles estão horrorizados que nada está sendo feito aqui para luta contra a ameaça. Estes githzerai usar braçadeiras vermelhas e nunca viaja sozinho, acrescentando que só o medo dos moradores locais "do que exatamente Gal'oot está pedindo aos seus companheiros para fazer.

No momento que os PJs chegarem, os dois líderes locais estão a debater do melhor caminho com perseverança e volume. A chegada dos PJs e do githzerai refugiados de Akma'ad interromper quaisquer divergências ou discussões acontecendo dentro do edifício, como do githzerai reúnem ao redor do recém-chegados, procuram notícias da cúpula que deveria acontecer em Akma'ad.

Problemas Locais

Além de discutirem o que houve em Akma'ad, os githzerai locais relatam os problemas que eles estão passando em Sayre. Eles não sabem o motivo, já que não fizeram nada para provocar isso, mas as pessoas têm se voltado contra eles. Assim, mesmo acompanhando Odos, os dois líderes debatedores cessam a discussão quando os aventureiros entram na sala. Apenas após Odos ter falado por eles—algo que ele faz imediatamente—os PJs são informados o que está acontecendo com os githzerai na cidade desde quando eles chegaram.

Os guardas os incomodam e limitam seus passos, os mendigos os atacam e os espionam, e os roubos ou ataques que ocorrem na cidade a culpa é jogada nos githzerai. O mais perturbador, quatro githzerai saíram por conta própria durante a noite e foram brutalmente mortos por alguém com uma faca. Os githzerai foram incapazes de achar o assassino, os guardas da cidade parecem desinteressados em ajudar, clamando que outros githzerai estão cometendo crimes e que eles “se voltam um contra o outro como um bando de cães ferozes.” O racismo e o ódio são crescentes. Eles culpam o githyanki Telicanthus por isso, apesar de não terem uma prova sólida e do mesmo desejar publicamente moderação com os githzerai.

Uma Velha Amiga

Amyria ouviu que os PJs chegaram na cidade em companhia de Odos e dos githzerai refugiados de Akma'ad, assim ela veio até Rio Baixo para aguardar sua chegada. Amyria não procurará os PJs em Rio das Jóias. Caso os aventureiros tenham se separado com Odos e não vieram com ele até Rio Baixo, um garoto de rua chega na estalagem com uma mensagem do líder githzerai requisitando sua presença.

O Debate Githzerai

Através das decisões do líder githzerai, os PJs têm a oportunidade de influenciar em como os milhares de githzerai interagem com os defensores do mundo mortal na vinda da guerra. Eles ficarão neutros? Ajudarão os humanos? Assassinar Telicanthus e fugirão da cidade, deixando os PJs arrumarem tudo? O ancião githzerai Odos irá decidir o curso de ação de seu povo e cabe aos PJs a ajudar a convencê-lo. Durante o desafio de perícias e da discussão, aqui estão as pessoas que possuem fortes opiniões sobre o assunto.

Amyria. Amyria é sábia, quieta e totalmente sincera. A deva possui uma pele cinzenta escura com marcas púrpuras, e está veementemente contra em assassinar Telicanthus. Não apenas porque ela acha que isso seria uma sentença de morte para os mártires que tentaram isso, ela teme que a reação política de seus amigos possa colocar cada githzerai da cidade em risco. Ou pior, assumindo que ele esteja por trás de uma possível teia de comunicação githyanki, ela não teria a certeza que matá-lo poderia acabar com isso; ele poderia ser completamente inocente. Ela é a favor de mais investigações, revelando Telicanthus como uma fraude e traidor antes de lhe dar com ele publicamente. Dessa forma os githzerai possivelmente não poderiam ser culpados. Ela apontará também que Sayre ainda não foi atacada pelos githyanki ainda, e isso possa ser porque Telicanthus esteja vivo, embora não tenham certeza.

Gal'ott. Gal'ott é um jovem líder githzerai com um forte temperamento e um grande orgulho. Ele está cansado de ser maltratado pelas outras raças, na qual ele considera inferior aos githzerai. O fato que eles possam permitir um githyanki em seu meio os torna suspeitos. Ele é desconfiado, e acredita que ele poderia liderar um pequeno grupo de githzerai até a mansão de Telicanthus para matá-lo.

Azitt: Esta jovem fêmea githzerai cresceu próxima de Amyria no curto tempo em que a conheceu. Ele viveu em Sayre por um tempo e se lembra da época em que os githzerai não eram tratados tão miseravelmente. Enquanto ela não tem muita voz nos procedimentos, ela representa facções o suficiente de githzerai locais que Gal'ott foi forçado a reconhecê-la.

Chend. Chend um githzerai idoso que prefere deixar os humanos e os githyanki guerrearem. Ele acha que eles deveriam deixar o plano até que a Guerra esteja decidida, e então lidem com os sobreviventes. Odos conhece Chend de longa data e valoriza os pontos de vista do ancião.

Gallia. Esta githzerai de Akma'ad é uma traidora, com um githyanki tendo destruído sua alma quando possuiu seu corpo meses atrás. No improvável evento na qual ela ainda não foi sido revelada, ele ficará do lado de Chend em preferir que os githzerai abandonem o plano mortal. Neste caso, permita aos PJs outro teste de Intuição CD 21 para ver se eles notam a posseção de Gallia.

Mais Exaltado Odos da Casa da Represália: Agora que teve tempo de se acalmar após o cerco de Akma'ad, Odos permanece neutro ao que os githzerai poderiam fazer. Ele pessoalmente prefere matar Telicanthus e então abandonar o plano, porém deseja ouvir cada argumento antes de fazer sua decisão. Ele sabe que Amyria deseja que ele se junte a sua Coalition, mas ele não está seguro que ele queira ter algo haver com o mundo mortal e sua defesa contra a os githyanki. Todos os githzerai respeitam a decisão final de Odos, como o último principal ancião remanescente no mundo mortal. Mas caso os PJs falhem no desafio de perícias “O Debate” e os githzerai deixem a cidade para irem até um local desconhecido, Azitt ficará para atuar como um companheiro e assistente para Amyria em seu trabalho com a Coalizão.

No entanto eles chegam, uma vez que eles alcancem o acampamento githzerai, Amyria emerge de uma câmara posterior, encoberta por uma pesado manto.

Encontro Interpretativo: Reconnectando-se com Amyria (ver página 87).

Convencendo Odos

Trazer odos para o ponto de vista de Amyria é a primeira tarefa que ela delega aos Pj's em Sayre. Ela sabe que irá precisar de outro aliado na Coalisão que irá ecoar seu chamado por solidariedade, bem como a maneira de descobrir os meios de comunicação githyanki e expandir a amplitude da Coalisão, afim de incluir outras cidades e regiões do mundo. Este desafio de perícias deve acontecer logo após os personagens se encontrarem com Amyria e observarem o estado fraturado da comunidade githzerai em Sayre.

Desafio de Perícias: SC1. O Debate (Página 89).

Interpretando as Pistas

Os Pj's ainda não possuem bastantes informações para ter qualquer conclusão sobre Telicanthus, mas pode valer a penas para eles considerar as pistas que já tem. Se eles convenceram Odos (ver 'O Debate' página 89) ele pode trazer a tona a possibilidade de usar de ritual mágico para ajudar na investigação. Alternativamente, eles podem pensar nesta possibilidade eles mesmos. Todavia, eles tem outros meios para aprender sobre Telicanthus. As possibilidades incluem o seguinte:

- ◆ Um pedaço mágico de um vidro azulado usado pelo capitão gitjyanki em Akma'ad.
- ◆ Um vidro mágico esverdeado usado por Gallia.
- ◆ O sonho de Amyria com uma teia, com uma aranha dentro de Sayre (ver "reconnectando-se com Amyria " página 87).
- ◆ O fato estranho que os mendigos de Sayre parecem odiar os githzerai, sem um motivo aparente.

- ◆ Alguém na cidade matando githzerai.

Alguma desatadas pistas podem ser investigadas em Sayre: por enquanto os Pj's já tem o convite de Telicanthus para o chá em sua mansão na próxima tarde, e eles podem aprender mais sobre os mendigos da cidade dando uma volta na Casa da Cobiça (ver "O Debate" página 89 para mais detalhes).

Emboscada na Praça

Secretamente contratados por Telicanthus para atacar e matar qualquer um emergente de Kark'din, um bando de mendigos treinados esperam na praça fora do santuário githzerai. Eles não são mendigos normais da cidade. Telicanthus contratou um grupo de mercenários conhecidas como Sombras Sorridentes para fazer este trabalho sujo. Compostos de espiões, ladrões e homens de armas, os Sombras Sorridentes colocam-se como guardas pessoais de Telicanthus, bem como mendigos encubidos de eliminar qualquer solitário githzerai que eles encontrarem na cidade. Os Sombras Sorridentes se infiltraram tão bem na cidade como mendigos, que nem mesmo os mendigos mais nativos não os reconheceram, Mas eles certamente foram todos comprados pela diversão de destacar os githzerai como alvos de escárnio e medo.

Os mendigos Sombras Sorridentes atacam os Pj's quando eles deixam a construção, a não ser que eles saiam com um largo grupo de githzerai. Depois de ataque bem ou mal sucedido, qualquer sobrevivente dos mendigos se espalha.

Encontro Tático: P1. Emboscada na praça (pág. 90).

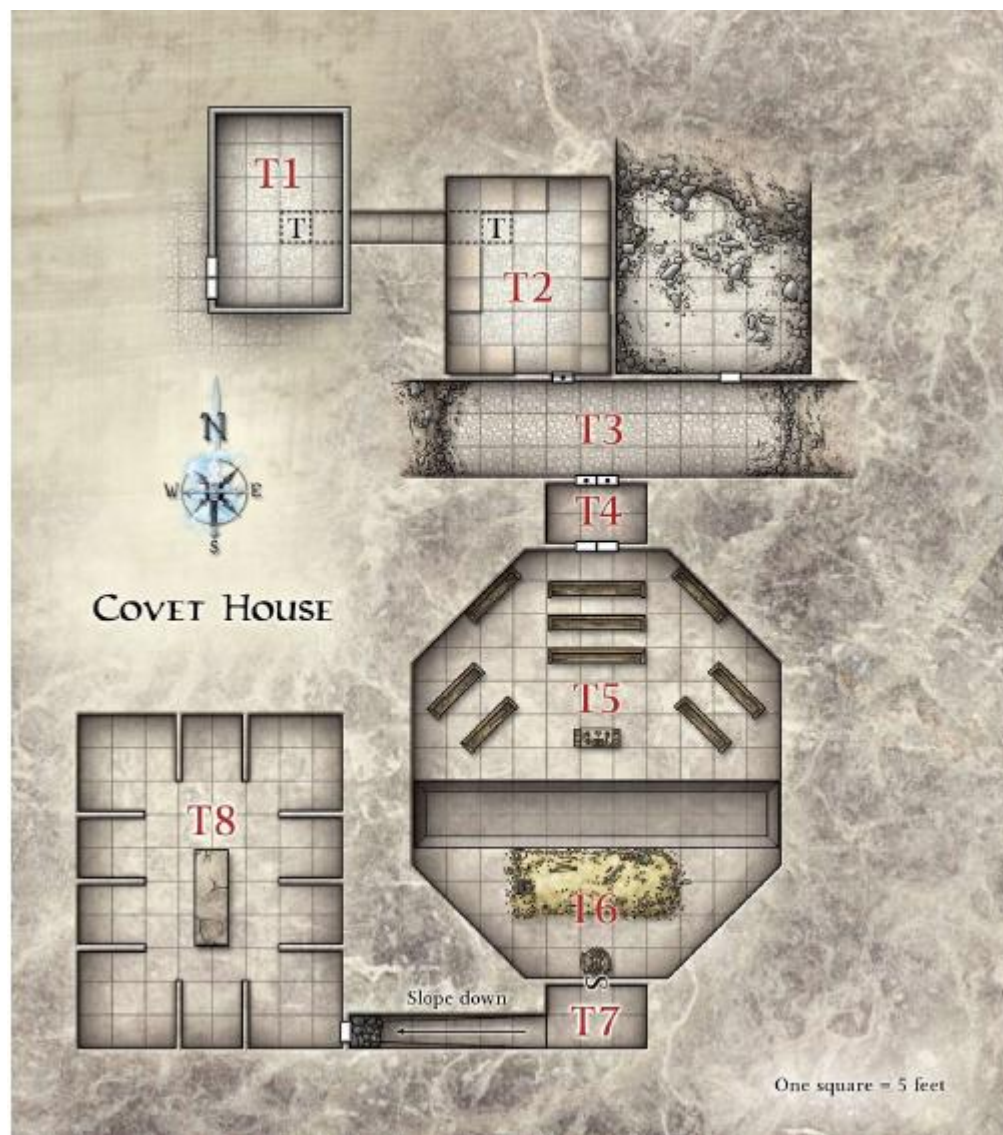
Casa da Cobiça

Se o ataque dos mendigos na "Emboscada" não fizerem os Pj's suspeitarem o suficiente para investigar, talvez a mencionada Casa de Especiarias durante "O Debate" possa. A Casa de Especiarias referente a adivinação (ver

"O Debate" pág. 89) é um armazém em LowBridge que foi abandonado há uma década, mas que ainda emana um cheiro de especiarias exóticas. As pinturas desbotadas e lascadas sobre as portas principais abordam especificamente "Ridolf e Filhos, Mercadores de Especiarias". Esta construção é uma entrada secreta para a Casa da Cobiça, um templo de Tiamat mantido pelo s mendigos da cidade. Os Pj's podem achar com um teste bem sucedido de manhã CD 18. Se os Pj's não fizeram o ritual, eles ainda podem encontrar a casa de especiarias depois do encontro "A Emboscada". Todos os mendigos que atacaram os Pj's cheira fortemente a especiarias. Em teste bem sucedido de manhã é suficiente para apontar aos Pj's a direção de Casa da Cobiça.

Uma criança sem teto está sentada em frente a Casa da Cobiça. Se ele perceber que os Pj's estão investigando as portas da frente, ela disfarça e pede dinheiro. Se ela desconfiar que eles pretendem entrar, ela sai e dá a volta por uma casa para uma corda habilmente escondida que leva as fundações da construção. Ela dá três fortes puxões na corda, o que indica sinal de problemas. Sem mendigos na Casa da Cobiça ou no Templo, todos ficarão surpresos caso ela não consiga avisá-los. Os Pj's podem fazer um teste de intuição cd 18 para determinar suas intenções.

As portas para a Casa da Cobiça parecem estar seladas, na verdade, estão fechadas por uma combinação de pregos e ganchos que precisam ser manipulados na ordem certa para abrir. Um teste de ladinagem CD 23, é suficiente para abrir a porta, do contrário uma falha no teste ativa um alarme interno com som de sino, prevenindo todos que estão dentro.



T1. Entrada

O Interior da casa de especiarias tem 6 metros por 9 metros, e é em grande parte escuro. Uma Penumbra é fornecida pela luz exterior que se infiltra através de frestas na madeira. A construção carece de uma escada para o andar superior, já que sua escada apodreceu anos atrás. O andar atual é coberto de escombros, e o som do chiado de ratos pode ser ouvido. O cheiro das especiarias é muito forte no interior do edifício. Um teste de percepção CD 21 pode revelar um caminho livre através dos escombros. Este caminho termina em um alçapão escondido no piso. O alçapão tem uma armadilha.

Este alçapão abre uma pequena cova com 1,5 metro de profundidade. Esse buraco é a entrada de um túnel estreito de apenas 1,2 metros de altura que deve ser percorrido engatinhando com as mãos e joelhos por personagens de tamanho Médio. O túnel corre por 9 metros para leste por sob a rua, e termina em um segundo alçapão no chão do túnel. O túnel é completamente escuro.

Daggerspring Floor Trap	Level 13 Lurker 800 XP
The ceiling above the trapdoor is rigged to collapse if the trap on the trapdoor isn't first disarmed. If triggered, a pile of old garbage, debris, and disease-ridden rats is dropped on the trapdoor square and all adjacent squares. Any character in one of the affected squares is subject to the trap.	
Perception ♦ DC 23: The character discovers the trap on the trapdoor.	
Trigger Any creature that attempts to open the trapdoor without first disabling the trap sets it off.	
Attack	
Standard Action	Close burst 1
Targets: All creatures in burst	
Attack: +16 vs. Reflex	
Hit: 2d10 + 8 damage. On a critical hit, the target is knocked prone and subject to the secondary attack. All affected squares become difficult terrain.	
Secondary Attack: +16 vs. Fortitude; 5 damage, and the target is infected with cackle fever (see <i>Dungeon Master's Guide</i> page 49).	
Miss: Half damage.	
Countermeasures	
♦ A character adjacent to the trapdoor can disable the trap with a DC 23 Thievery check.	

T2. A entrada.

Este alçapão vindo do túnel da área T1 abre-se para baixo, e é encravado no telhado de um edifício antigo e enterrado. Esculpido na madeira do alçapão estão as palavras "Dê, e a você será concedido." em linguagem comum. A porta só pode ser aberta desse lado colocando-se uma moeda em uma fenda ao lado da porta, ou com um teste de Ladinagem CD 23.

Uma escada de corda presa sob o alçapão conduz por 6 metros de profundidade até o imundo piso de um dos edifícios originais de Auger. Este edifício com paredes de pedra reforçada foi feito para ter um piso inferior também, mas ele está apodrecido. Se o sino de alerta foi tocado pela menina lá fora, ou os personagens não destrancarem corretamente a porta da primeira vez e dispararem o alarme, haverá vários "laughing Shadows scrabblers" aqui.

Encontro Tático: T2: A entrada (página 92).

T3. Rua Antiga

Esta área já foi uma rua aberta na velha cidade de Auger, mas está completamente cheia de lama e lodo, de quando a cidade foi destruída. Está parte da rua foi escavada a várias gerações atrás e tem servido como um lugar para dormir e abrigo para gerações de mendigos. Bloqueada em cada extremidade pelo lodo e o solo, esta câmara de 15 metros de comprimento é revestida com paralelepípedos antigos e cheia de sonolentos colchões de palha e miseráveis posses de dezenas de pessoas. Outro edifício esquecido, esta bloqueado com entulhos ao lado do onde os personagens acabaram de sair. Do

outro lado da rua há uma escavação, entrada para o que já foi um grande templo de ioun. A imagem de ioun da soleira da porta foi roubada não deixando nenhum sinal a respeito de a quem o templo é dedicado agora.

T4. As Portas do Templo

As portas exteriores do templo estão destrancadas. O vestíbulo tem 3 metros de comprimento, e as paredes de ambos os lados têm uma pintura amadora de uma bela mulher em pé sobre uma montanha de riquezas, com os braços abertos convidativa. Um teste de religião CD 18 revela que esta é uma pintura de um aspecto humano de Tiamat, deusa da ganância e inveja.

A porta interna está fechada, presa, mas não trancada. Vários adoradores estarão ocupados no culto quando os aventureiros adentrarem o Templo da Ganância, e se ninguém da área T2 escapou para dar o alarme, ninguém no interior do templo notará a aproximação dos aventureiros. A porta interior tem uma imagem pintada: Um dragão de cinco cabeças, agachado sobre uma montanha de riquezas. A imagem da montanha de riquezas está desgastada, pela passagem de muitas mãos gananciosas.

T5. O Templo da Inveja

Este templo de ioun foi construído a centenas de anos e ficou seriamente danificado, quando Auger foi destruída por Githyanki 400 anos atrás. Desde então tem sido escavado e restaurado pela população de mendigos de Sayre. O Rei Imundo, um ser humano corrupto que governa os mendigos da cidade, encontrou-o quando

escavava o subterrâneo da cidade quase quinze anos atrás. Já devoto de Tiamat, ele converteu o templo em uma igreja para a deusa da ganância. O objetivo do templo é para lembrar a todos os adoradores que qualquer um, tem uma vida melhor do que eles. O templo inspira a inveja, ao mesmo tempo em que fornece um lugar para adorá-la. Como tal, cada assento parece ser mais confortável, para se sentar, do que o lugar onde você está sentado. Um efeito mágico sutil faz todo mundo no templo perceber os outros mais ricos e atraentes, e provoca no espectador a sensação de ser mais pobre do que realmente é.

A sala é octogonal, com nove bancos diante de um altar. Pinturas grosseiras, nas paredes, mostram os mendigos olhando através de janelas, vendo as pessoas ricas festejando e comendo em pratos de ouro. Atrás do altar está uma cova que percorre toda a extensão da sala. Tem 3 metros de largura por 6 metros de profundidade. O fundo do poço está vazio, exceto por mais de uma dúzia de esqueletos de ladrões fracassados, junto com um punhado de moedas que caíram ao serem lançadas na pilha de tesouros (área T6). Não há nenhuma escada no poço, quem cai deve escalar as paredes (Atletismo CD 23). Para qualquer um no templo, a pilha reluzente de riquezas repousando do outro lado do abismo negro do poço, tem uma inconfundível atração, mesmo com o áspero olhar da estátua de Tiamat sobre ele.

A menos que ele tenha sido avisado da aproximação, o Rei Imundo está conduzindo uma oração devocional a Tiamat quando os aventureiros entram.

Encontro Tático: T5. O Templo da Inveja (Página 94).

T6. O Guardião da Ganância.

No outro lado do poço, uma grande pilha de riquezas chama os gananciosos. A pilha contém muitas, muitas moedas, juntamente com um punhado de objetos de arte. Depois que o Rei Imundo e seus seguidores tiverem sido derrotados, é provável que os aventureiros atravessarão o poço para este amontoado de riquezas em T6. Isso ativa o golem de moedas, o guardião dos tributos a Tiamat.

Encontro Tático: T6. O Guardião da Ganância. (Página 97).

T7. Corredor Secreto.

Esse corredor não foi adentrado desde que foi convertido a templo de Tiamat. Naquela época, os mendigos desceram este corredor e ouviram sons de arranhões vindos do quarto T8. Eles correram de volta ao corredor e construíram a estátua na frente da porta secreta. Gerações posteriores se esqueceram até mesmo que este corredor existe.

A rampa íngreme desliza para baixo e termina em uma pequena pilha de escombros de pedra, que caíram do teto e bloquearam a porta atrás dela. Esse entulho pode ser movido facilmente. A porta leva ao Cofre do Conhecimento. A porta está emperrada e requer um teste de Força CD 18 para ser aberta. Uma

fraca e tremeluzente luz pode ser vista por sobre a porta uma vez que o entulho é removido.

T8. O Cofre do Conhecimento

Quando Githyanki atacou a cidade dos profetas, muitas pessoas não conseguiram escapar. Nos cofres sob o templo de Ioun, um bibliotecário de pesquisa sênior e seus assessores foram lacrados no cofre do conhecimento. Depois que um Dragão atacou e estourou a barragem, uma parede de água e lama atingiu a cidade, um pedaço do teto caiu e os bloqueou, prendendo-os no cofre subterrâneo da biblioteca. Os bibliotecários não conseguiram arrombar a porta, e nenhuma ajuda chegou para eles. À luz de lanternas mágicas, presos sob a terra e enterrados debaixo de água e entulhos, eles lentamente morreram de fome.

"Ler", aconselhou o bibliotecário sênior, e assim eles leram, até que eles morreram. Eles se mantiveram lendo, mesmo após a vida tê-los deixado. Após duzentos anos, quando os livros e pergaminhos estavam começando a se desintegrar, uma vez que o bibliotecário sênior declarou que eles deveriam preservar as palavras por toda a eternidade. Seguindo sua instrução, e com não tinham nada para escrever, exceto com os ossos dos próprios dedos, os assessores passaram a transcrever cada frase de cada pergaminho nas rochas das paredes da biblioteca secreta. Eles levaram mais de uma centena de anos para terminar, e

os últimos resquícios de sua sanidade arruinaram-se junto com sua carne. Agora, os arquivistas e os escribas esperam e lêem as palavras escritas nas paredes, desesperados por novas informações para consumir e documentar.

Quando os aventureiros abrirem a porta, eles começam um encontro tático.

Encontro tático: T8. Cofre do Conhecimento (Página 98).

Depois do Templo da Inveja

Os aventureiros podem desejar retornar para sua pousada ou voltar para o santuário githzerai de Kark'din. Se a noite ainda não caiu, eles também podem explorar a cidade e investigar sobre Tel-icanthus, o Cálice Amargo, e a localização da torre de Auglos em Auger. Eles agora têm conhecimento suficiente para entender que o dispositivo na cidade está permitindo que Githyanki se comunique com outro. Eles ainda não têm provas de que Telicanthus está envolvido, no entanto.

Os aventureiros podem seguir como quiserem até Amyria levá-los ao encontro dos membros de sua coalizão na manhã seguinte. Se parecerem frustrados ou incertos de como proceder, permita que Amyria faça uma visita e os encoraje a ter paciência, uma vez que as coisas se tornaram mais clara após a reunião com sua coalizão.

A COALIZÃO

Os membros da coalizão que Amyria conseguiu unir estão em Sayre, mas ela está desapontada que passem dias brigando e discordando sobre qual a melhor maneira de quebrar a aliança militar Githyanki. (Na verdade, eles nem sequer foram capazes de chegar a acordo sobre um nome para o grupo, razão pela qual Amyria refere-se ao grupo como a Coalizão. Ela espera que algo mais inspirador saia dessas conversas, algo que irá ajudar a unir os líderes.) Ela espera que a reputação dos aventureiros (todos os membros já ouviram falar sobre a bem sucedida defesa do Vale elsir neste momento), sua investigação de Telicanthus e o Cálice Amargo e a inclusão do novo aliado githzerai, Odos, irá ajudar a aliança a encontrar o foco.

A deva encontra os aventureiros bem cedo em sua pousada, acordando-os se necessário. Odos está com ela. O tempo está bonito lá fora, e Amyria sugere que eles sigam a pé para o local do encontro com a Coalizão no centro da cidade. Demora cerca de 15 minutos de caminhada para o grupo chegar a um edifício antigo e maravilhoso. Amyria menciona que o edifício já foi usado para reuniões da cidade, mas não atualmente. Ela alugou o local para servir como um local de encontro central para os seus aliados.

Os aventureiros sobem uma larga escadaria de mármore para o segundo andar, onde Amyria abre um conjunto de portas duplas que levam a uma sala circular dominada por uma grande mesa semicircular. A sala está cheia de estrangeiros de várias raças, todos envolvidos no calor da discussão. Todos olham para Amyria quando ela entra, e ela apresenta a todos, os aventureiros e Odos.

A coalizão está dividida, assim como o githzerai tinha sido no dia anterior. A natureza reativa e a falta de uma liderança clara levaram-nos a adivinhar a sua melhor estratégia.

Desafio de Perícias: SC2. A Coalizão (página 100).

Os Membros

Amyria não terminou de formar seu grupo, para se opor à Githyanki, mas fez um grande progresso. Membros da Coalizão incluem:

Kalad: visto pela última vez em "Siege of's Watch Bordrin", quando ele foi resgatado pelos Aventureiros, este musculoso paladino anão já não parece tão assombrado como nos túneis de "Bordrin's Watch". Ele é grosseiro, mas amigável, e um fiel aliado dos aventureiros. Kalad também tem falado várias vezes com Amyria, e ele apóia seu (UNF linchingly). Infelizmente, seu aparentemente cego desejo de apoiar a Deva faz com que ele pareça intratável e tolo para os mais esclarecidos politicamente, e seu apoio incondicional quase se mostra irresponsável de vez em quando. se Kalad não sobreviveu ao "Cerco de Bordrin's Watch" em sua campanha, está tudo bem. O Clérigo de Moradin em Overlook devia vários favores a Kalad e tinha enviado o corpo dele através do país para um ritual "Raise Dead" que foi executado sobre ele. Ele foi encarregado de representar os interesses de Overlook na coalizão de Amyria.

Fariex o Scalehammer: O adulto dragão de cobre tem um interesse doentio nas atividades dos seres humanos. Ele passou sua vida na forma de humanos ou elfos, vivendo em cidades humanas e estudando os seus hábitos. Ele é alegre por natureza, e sabe a maioria das piadas mais bobas. Ele está longe de ser de um palhaço, no entanto, e espera respeito. Sua única fraqueza é uma tendência para pesar os fatos de um problema em vez de agir rapidamente.

Fariex tem a capacidade de assumir a forma humana, e ele faz isso em todas as reuniões da coalizão, ou em qualquer outro lugar, quando esta na cidade para esse assunto. Ele não revela abertamente sua verdadeira natureza, mas se faz passar por um poderoso mercador

com interesses em várias cidades. Fariex não representa uma cidade ou outro órgão político, mas foi convidado por causa de suas ligações com muitas fazendas, entrepostos comerciais, portos e a riqueza e o poder militar que eles representam. Em reuniões, Fariex é mais quieto, mas ocasionalmente lançar questões pontuais, principalmente se o tema da conversa toca sua área de especialização (ou seja, dinheiro e seu movimento através de relações comerciais). Ele também tem um senso de humor interessante, e às vezes tentam abertamente pegar os outros em contradição ou em algum jogo de palavras sobre uma declaração que ele percebe ser um absurdo. É o mais rico membro da Coalizão, Fariex é um jogador chave para aliar-se, já que ele pode financiar muitas das operações que a Coalizão ambiciosamente persegue.

Caliandra do Stagrunners: Esta anciã elfa pode traçar seus descendentes de volta aos elfos que migraram do agreste das fadas, quase onze gerações atrás. Ela leva não só a sua própria tribo, os stag-runners, mas também tem sido chamada a voz de todas as tribos que vivem nos confins selvagens do norte ao oeste do vale elsir. Ao todo dito, ela fala por um grupo de 25 tribos.

Feroz, selvagem, e ativa, ela é teimosa e opinativa, e não tem receio de se envolverem em uma argumentação sobre aspectos da história que a maioria das pessoas já há muito tempo esqueceu. Ela detém influencia com muitos gnomo, duende, e eladrins líderes, como uma avó ou um respeitado conselheiro tem. Em uma crise, ela se inclina em direção a soluções que proporcionam a maior segurança para o maior numero de pessoas. Ela parece esperar subserviência, fazendo Caliandra quase intolerável para se lidar. Mas ela também tem grande ascendência entre as tribos bárbaras que ela representa, fazendo dela um recurso valioso.

Um dos "naysayers" da Coalizão, Caliandra assume automaticamente a sua idade e experiência, fazendo de sua voz a voz que todos os outros devem ouvir. Ela fala alto e ferozmente, e muitas vezes, ela não mede as palavras. Ela chega a seu ponto mais rapidamente. Ela favorece a ação muitas vezes, mas é como um navio que precisa de um piloto. Se lhe for dado um curso de ação que possa aprovar, algo que vai deixá-la conduzir seu povo para uma batalha gloriosa contra os invasores, que já mataram tantos do seu povo, ela irá lutar com honra e sem hesitação. Mas ela exige respeito, e gosta de rejeitar a idéia de outros, apenas para trazer de volta minutos mais tarde, como uma ideia toda sua.

Lord Divian Torrance: O governador de Sayre, eleito por uma associação de estudiosos e comerciantes, é um político potente e hábil. Seu objetivo, em primeiro lugar e acima de tudo, é ver que a sua cidade saia na frente na guerra. Ele não está disposto a aliar-se com os invasores Githyanki, mas sua meta é levar essa coligação para que a sua pequena cidade tenha a devida representação. Ele sabe que a liderança de Sayre não teria sido consultada se não tivesse a sorte de sediar a primeira reunião, e a ausência de um representante de Nefelus, que foi a primeira escolha de Amyria para sediar a reunião. Mas ele pretende aproveitar ao máximo a oportunidade e deixa claro em cada oportunidade como relevante e importante Sayre é para o conflito que se aproxima. Lord Torrance pode ser cortejado se ele acreditar firmemente que Sayre continuará sendo um jogador importante. Ele se opõe a qualquer plano que possibilite trazer Nefelus para a Coligação, embora ele não vá dizer isso abertamente. Ele está preocupado que, se Nefelus trouxer sua experiência e conhecimentos mágicos para a Coligação a posição de Sayre como um centro de conhecimento vai ser dramaticamente

enfraquecida. Felizmente, esse não é um problema que passe pela sua cabeça. . . Ainda.

Quelenna Entromiel: A eladrin entromiel dita as regras sobre o comercio mercantil de Dornaihtos, que comercializa tanto artesanato fino (incluindo bens do Agreste das Fadas) como os itens do dia a dia. Ela tem relações com o consorcio de elsir, um grupo de comerciantes do vale elsir, e com os comerciantes em cada povoação principal deste canto do mundo mortal. Gregária e astuta, Quelenna é bem conhecida pela sua perspicácia empresarial e eficiência. Há rumores que ela não tem medo de recorrer a subornos quando isso ajuda a concluir um projeto ou negócio rapidamente. Quelenna quer a fortuna de Dornaihtos para continuar e pensa que atuando na colizão é uma maneira de tornar-se mais proeminente e assegurar melhores ofertas para Dornaihtos fornecer material de guerra. Embora a prioridade da coalizão não seja determinar um líder, ela já tem os olhos postos na posição.

Inogo Dravitch: Um sacerdote de erathis, inogo vem da distante cidade de Sherrbyr. Esta cidade fica alem do vale elsir a pelo menos três semanas de viagem para o nordeste. inogo é o atual líder dessa cidade de templos. Uma cidade-estado teocrática, Sherrbyr também ostenta um diverso conjunto de divindades, onde os fiéis de quase qualquer divindade pode praticar sua fé abertamente.

Como resultado de sua população variada, a liderança da cidade é formada por um conselho de sacerdotes dos deuses mais adorados da cidade. O Conselho se altera com as alterações da população. Algumas divindades caem em desuso, enquanto outras têm ascensão. Mas os adoradores de erathis tem sido uma potência na cidade há anos, e inogo é o mais recente de uma longa série de adoradores de erathis, líderes do conselho conhecidos como diáconos.

Sherrbyr é uma cidade acostumada a intermináveis debates, graças aos esforços para acomodar todas as crenças representadas no Conselho. Como alguém acostumado a esta forma de governo, Deacon Dravitch está bem fora de sua origem em um grupo que precisa tomar decisões rápidas e decisivas. Ele representa uma poderosa cidade em termos de suas forças armadas e Divina. Sherrbyr poderia montar um autentico exército de curadores, bem como montar um corpo de paladinos. inogo é sempre tranquilo nas reuniões da Coalizão, falando apenas quando um plano de ação é proposto. Ele é, em princípio, dispostos a empenhar quaisquer recursos sem antes "explorar outras opções", ou o sua máxima pessoal, "negociando com estes Githyanki para ajudar-lhe a ver a razão. Odos despreza inogo imediatamente, e o desprezo é recíproco. Como Sherrbyr ainda não experimentou nada parecido com o que githzerai passou nas mãos dos invasores (na verdade, Sherrbyr foi completamente poupada, até este ponto), é uma atitude compreensível.

Odos: O líder githzerai está convicto de que Tel-icanthus é até bom, e mesmo ele sendo muito quieto em todos os processos, quando a questão do nobre Githyanki inevitavelmente surge, ele não hesita em fazer a sua opinião conhecida. Isto é verdade, seja ou não bem sucedidos os personagens no desafio de pericias (ver página 89). se os aventureiros falharam no desafio, Odos ainda pode ser persuadido, mas ele pede a cabeça de Telicanthus, ao invés de apoiar Amyria em seu desejo de investigar o poderoso mercador. Isso leva Lord Torrance a distração, Odos rapidamente se dirige a saída com muitos outros membros da Coalizão. Mas Odos representa githzerai em todo o mundo mortal e além, e ele conhece a tática Githyanki e sua agenda. Ele talvez seja o mais importante aliado na defesa do

do mundo, e a maioria dos membros da Coalizão sabe disso—mesmo que não queiram admitir abertamente.

Amyria: Não é uma integrante da Coalizão, a extremamente veemente e carismática deva paladina reagrupou esses líderes em Sayre para discutir a invasão. Ela enquanto não tiver um voto no curso da ação, terá o direito de falar livremente—coisa em que evita tirar vantagem nesta primeira reunião. Ao falar, Amyria quase chega a brilhar com sua inspiração e crença no que é correto.

A Festa do Chá

Por causa de seu convite para o chá, Telicanthus enviará uma carruagem para apanhar os PJs na estalagem no começo da tarde, após seu encontro com a Coalizão. A carruagem chegará à mansão de Telicanthus na Colina Prospecta exatamente no tempo apropriado. Telicanthus pessoalmente virá recepcionar seus convidados. Caso os PJs estejam vestidos inapropriadamente ou portarem armas, ele ficará um pouco surpreso, mas será educado o bastante para não mencionar nada. Telicanthus convida os heróis a entrarem em sua residência e os conduz até o salão do chá, onde ele os apresentará aos demais convidados.

A residência de Telicanthus é bela. Ela é decorada agradavelmente com a mais fina arte vinda da robusta comunidade artística de Sayre. Pinturas da natureza local e cenas urbanas preenchem as paredes ao lado de belas tapeçarias; sua porcelana e louças foram primorosamente trabalhadas. Vitrais majestosos preenchem muitas de suas janelas, a maioria dos quais ele modestamente afirma que propriamente criou. Músicos excepcionalmente talentosos atrás de telas tocam uma leve música de fundo para agradecer os convidados. Até o ar cheira bem, perfumado por exóticos perfumes que Telicanthus adquiriu em

Glassworks. Tudo em sua residência denota gosto e classe.

Os Convidados

Diversos outros convidados foram chamados para participar da festa de Telicanthus, além dos Heróis do Vale Elsir.

Lorde Divian Torrance (Governador Sayre): Um brilhante meio-elfo político, Torrance mantém a cidade a salvo contornando ou desviando qualquer ameaça real antes mesmo que a tal possa se manifestar. Lorde Torrance é um oficial eleito,

posto no poder por mercadores poderosos e estudiosos que não possuem ambições políticas, mas que desejam estar livres para conduzirem seus negócios com o mínimo de interferência do governo. Este acordo tem funcionado incrivelmente bem, uma vez que os mercadores policiam suas próprias organizações para prevenir que crimes ou acordos clandestinos perturbem a paz em Sayre. O lorde suspeita que Telicanthus seja mais do que aparenta ser, mas também suspeita que a presença de Telicanthus na cidade a está mantendo a salvo de ataques. Esse assunto não é algo que gostaria de arriscar sem um bom motivo. Telicanthus é muito importante politicamente e socialmente para o



Lorde acusá-lo de um crime a menos que tenha uma prova incontestável.

E claro, os personagens já se encontraram com Lorde Torrance pela manhã, mas Telicanthus desconhece esse fato. Por si, Divian ignora os personagens, e caso eles venham a seu encontro, ele demonstra conhecê-los com um aceno cortês. Telicanthus observa o cumprimento sem expressão, independente de como os PJs de comporem.

Senhora Catherine Torrance (esposa de Lorde Torrance): Senhora Catherine é uma humana, e tão astuta quanto seu marido. Suas brincadeiras gentis e informais geralmente escondem perguntas penetrantes e significativas. Ela espera que uma risada de leve e um sorriso rápido sejam o bastante desviar qualquer interesse nos negócios de seu marido... ou dela própria. Quaisquer informações que aprenda ela repassa a seu marido, ela pode ser usada como uma intermediária caso Lorde Torrance deseje enviar mensagens ou informações aos PJs.

General Alvro Taramin (comandante da guarda da cidade): Taramin é um velho soldado tiefling que tem a total ciência que ele não possui tropas o bastante sobre seu comando direto para proteger a cidade em caso de uma invasão. Ele questiona os PJs sobre as táticas que utilizaram em Overlook e Akma'ad, para que ele possua alguma esperança de conter os invasores caso o pior aconteça. Ele não sabe que Telicanthus incentivou secretamente Lorde Torrance a reduzir o financiamento militar de Sayre, e ficaria furioso com Torrance caso descubra.

Arcediaga Isabelle Grimaldi (Arcediaga da Universidade de Sayre): A arcediaga da universidade é uma atrativa humana de meia idade com uma mente afiada por pesquisas mágicas. Ela é um pouco distraída quando se trata de conversas fúteis, ela tende a transformar as conversas para assuntos na qual seja familiarizada. Isso significa

que qualquer assunto com ela poderia de repente se transformar sobre dissecação de monstros e teoria alquímica. Ela não é tímida por ser solteira, e de algum modo pode ser meio atirada para homens que ela acha atrativos. Infelizmente, ela tende a desenvolver paixões por heróis de guerra.

Baranor o Negro: Este aposentado humano aventureiro guardou suas riquezas enquanto os anos enfraqueciam suas proezas de combate. Agora em seus oitenta, ele fica feliz em deleitar seus ouvintes com incríveis histórias de sua juventude, mesmo que elas nem sempre soem reais. Ele possui um pouco de dificuldade de lembrar os nomes de seus amigos. Quase completamente surdo, Baranor carrega uma trompa para auxiliar em sua audição e uma bengala para amenizar sua dor nos joelhos. Ele também é vizinho de Telicanthus, morando em uma casa menor e menos elaborada.

A Mansão de Telicanthus

Os andares da mansão são descritos abaixo. Quando os PJs chegam à festa, sintam-se livres para descrever os detalhes da mansão enquanto passeiam por ela, mas também prossiga para o desafio de perícias.

Desafio de Perícia: SC3. A Festa do Chá de Telicanthus (página 105).

M1. A Cerca e o Portão Frontal

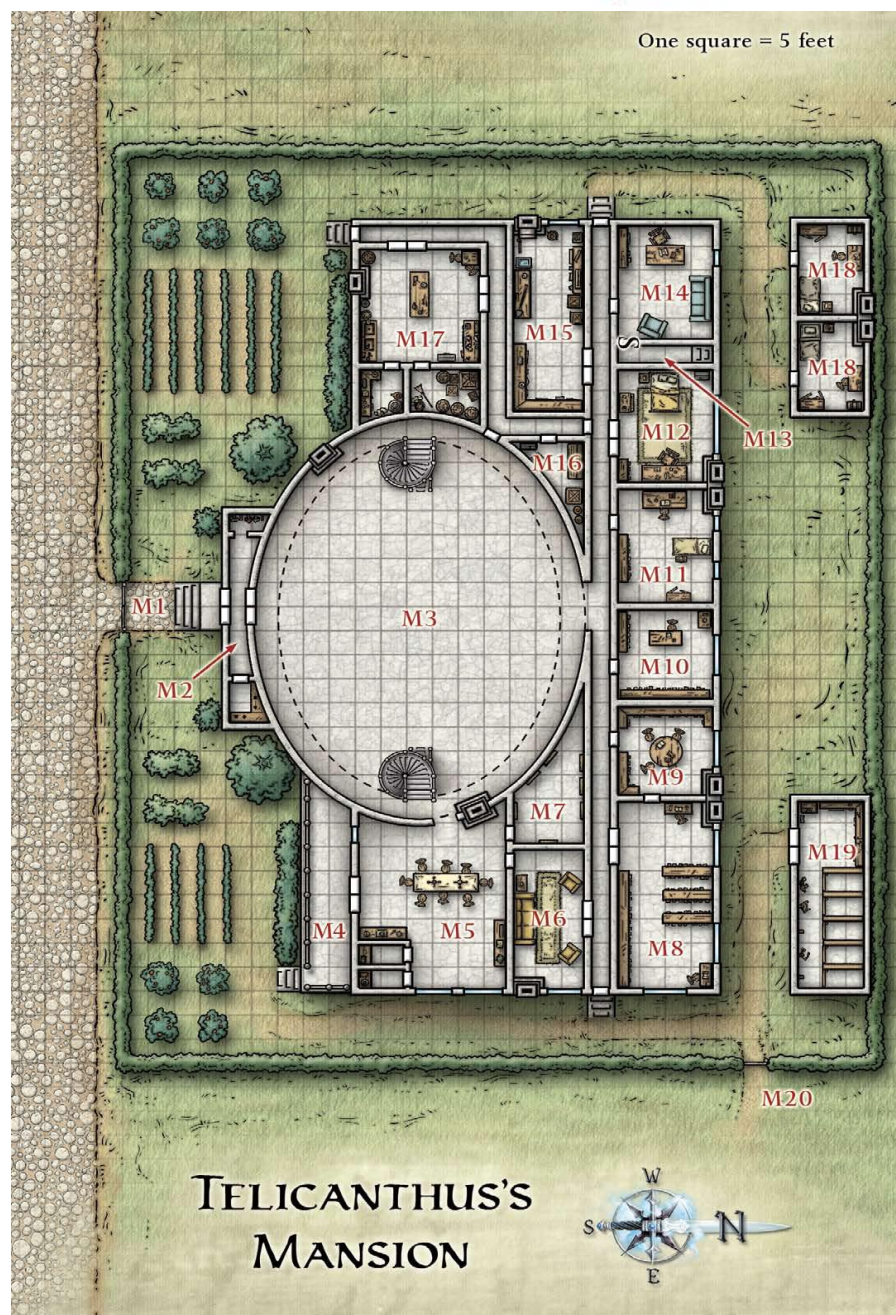
A mansão de Telicanthus é em sua maior parte cercada por arbustos de 2,40 m de altura, o bastante para conter um ladrão casual e ao mesmo tempo parecer atraente. O portão frontal é guardado por dois guardas humanos, 24 horas por dia. Estes sentinelas são membros das Sombras Risonhas, e são mais resistentes que os demais mercenários contratados por outros mercadores e nobres.

Sentinela Sombra Risonha		Soldado de
Humanóide natural (Pequeno)		Nível 11
		600 XP
Iniciativa +9	Sentidos Percepção +13	
PV 47; Sangrando 23		
CA 27; Fortitude 24, Reflexos 22, Vontade 23		
Deslocamento 5		
⚔ Alabarda (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d10 + 4 de dano e o alvo estará marcado até o final do próximo turno do sentinela sombra risonha.		
⚔ Varredura com Alabarda (interrupção imediata; quando o alvo marcado pelo sentinela deixa um quadrado dentro do alcance; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 2; +16 vs. Fortitude; 1d10 + 4 de dano e o movimento do alvo se encerra e ele é conduzido 2 quadrados.		
⚔ Rasteira com Alabarda (padrão; exige alabarda; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d10 + 4 de dano e o alvo fica derrubado.		
🏹 Besta (padrão; sem limite) ♦ Arma		
Alcance 15/30; +16 vs. CA; 2d8 + 2 de dano.		
Tendência Imparcial		Idiomas Comum e Dracônico
Perícias Manha +11		
For 18 (+9)	Des 15 (+7)	Sab 16 (+8)
Con 16 (+8)	Int 11 (+5)	Car 13 (+6)
Equipamento brunea, alabarda, besta com 20 virotes		

Os criados e empregados entram pelo portão dos fundos (M 20) em vez deste, mas durante o dia, um criado permanece aqui com um livro de visitas. Ele consulta o livro quando uma pessoa chega para determinar se ela possui um encontro marcado com Telicanthus ou não. Caso haja algum conflito ou confusão sobre uma possível hora marcada, ele muitas vezes remarca o horário para diversas horas depois e então confirma com Telicanthus antes do visitante retornar.

M2. Vestíbulo

Este vestíbulo possui um vestiário e dois lavatórios. As portas são trancadas durante a noite (Ladinagem CD 21) a menos que Telicanthus esteja realizando uma festa, mas estarão abertas durante o dia.



M3: O Grande Salão

Este salão em forma de cúpula possui 27 m de diâmetro e possui uma sacada circulando-o a 6 m do solo. O piso é de ladrilhos de mármore lustrado, belas pinturas e estátuas rodeiam o salão. Este é o salão usado para grandes bailes e festas. Durante o dia, o salão possui apenas a falta de mobílias.

M4. Varanda

Esta varanda externa fornece a vista para o jardim, ela possui cadeiras confortáveis e mesas pequenas.

M5. Sala do Chá

A área onde Telicanthus toma chá tem vista para o jardim bem cuidado e possui uma mesa grande o bastante para diversos convidados. As paredes apresentam janelas e um discreto lavatório fica em um canto da sala.

M6. Saleta

Esta saleta é onde os músicos tocam durante a hora do chá. Esta sala possui uma mobília formal, uma pintura de Telicanthus sobre a lareira, e uma estante de livros sobre diversas religiões diferentes que provavelmente nunca foram lidos.

M7. Galeria de Arte

Esta ostensiva galeria de arte possui pinturas de diversas gerações da família de Telicanthus, parentes tanto homens quanto mulheres de todas as idades. Na verdade, Telicanthus contratou um artista para pintar cada um dos retratos, pegando aspectos das características faciais de Telicanthus para criar as imagens de parentes de aparência realísticas.

M8. Biblioteca

A biblioteca fica em uma sala confortável com vitrais nas janelas superiores. As paredes comportam estantes. A maioria dos livros é sobre a fabricação de vitrais ou sobre a história de Sayre e Auger, incluindo poucos tomos que incluem mapas esboçados da antiga cidade. Outros retratam sobre arquitetura, mineração,

livros sobre boas maneiras, costumes raciais, o registro social de Sayre, etc.

M9. Sala de Leitura

Esta sala de leitura possui um pequeno bar, diversas poltronas confortáveis e uma pequena mesa.

M10. Escritório de Pennel

Este é o escritório para o secretário e guarda costa de Telicanthus, Pennel. A porta do escritório está trancada (Ladinagem CD 21 para abrir), embora os PJs possam ter a chave (veja “Festa do Chá de Telicanthus” na página 65). A escrivaninha está lotada de documentos que detalham os diversos gastos e compras da mansão. Um teste de Manha CD 21 revela que a mansão gastou uma quantidade impressionante de dinheiro ao mês. Um teste de Intuição CD 21 revela que Telicanthus parece estar pagando mais comida em uma base diária do que seus empregadores poderiam comer, mesmo tendo em conta as festas que realiza. Parece ser o bastante para um adicional de 15 a 20 pessoas por dia.

Além disso, um teste de Percepção CD 21 revela a chave para o escritório de Telicanthus na gaveta superior da escrivaninha de Pennel.

M11. Quarto de Pennel

Este é o quarto de Pennel. A porta está destrancada. Ele vive muito disperso; pouco em seu quarto revela algo de sua personalidade. Comparado ao resto da casa, o quarto vazio. Na verdade, Pennel é um guarda costa e um assassino além de ser um notório secretário. Telicanthus o têm para caça e matar githzerai nas horas de folga, um serviço que Pennel aceitou prontamente. Ele mantém um dinheiro reserva trancado em um pequeno baú dentro de seu guarda roupas (Ladinagem CD 23 para abrir), ao lado de suas facas preferidas e de roupas que ele manchou recentemente de sangue. Caos os personagens investiguem por aqui, um teste de Socorros CD 23 indica que sangue pingou recentemente nas roupas de Pennel—que possui uma tintura peculiar que com um teste de Arcanismo CD 18 pode identificá-lo como

sendo sangue de githzerai—de não mais do que dois dias atrás. Esta é a data do mais recente ataque a um githzerai.

M12. Quarto de Telicanthus

O quarto de Telicanthus é tão ricamente decorado quanto o resto de sua casa, mas um teste de Intuição CD 21 revela que não há memórias do Mar Astral ou da terra natal dos githyanki. Isto pode parecer incomum, e decorre da obsessão de Telicanthus em manter seu disfarce.

Sua riqueza é mantida em caixas fortes em algum lugar na cidade, o quarto de Telicanthus é quase totalmente ocupado com uma cama grande e guarda-roupas lotados de roupas finas.

M13. Corredor Oculto

Este corredor estreito está escondido entre as paredes e é acessível apenas pelo escritório de Telicanthus. Esta passagem estreita possui menos de 1,5 metros de largura. A escadaria no final desce até a área U1.

M14. Escritório de Telicanthus

Este é o escritório de Telicanthus e sala de estar, onde ele muitas vezes senta para discutir negócios com seus associados. A porta do quarto está trancada (Ladinagem CD 23 para abrir a fechadura a menos que os PJs tenham pegado a chave no escritório de Pennel). As janelas possuem vitrais amarelos que permitem o sol entrar, e sua ampla escrivaninha está lotada papéis. Telicanthus é cuidadoso em não manter nada incriminatório aqui; ele mantém a porta trancada e os papéis em sua escrivaninha à mostra. Em sua escrivaninha está um grande jornal detalhando listas de convidados para as festas. Outros papéis incluem projetos para vitrais. Uma pequena bandeja em sua escrivaninha contém fragmentos atrativos de vitrais.

Um teste de percepção CD 23 revela que este quarto parece um pouco mais estreito do que ele deveria ser baseado no corredor, e que uma porta secreta (que leva para a área M13) está escondida atrás de um grande espelho encostado na parede. O espelho

é mágico, e pode ser aberto ao ser tocado com uma peça de vitral. Descobrir isso exige um teste bem sucedido de Arcanismo ou Ladinagem CD 21. Quando ativado, o espelho se torna completamente permeável durante 5 rodadas e permite acesso para a área M13. A passagem na área M13 também pode ser alcançada quebrando o espelho (Força CD 15), mas claro, isso deixa evidências bem visíveis que intrusos atravessaram o espelho.

M15. Oficina

Esta é a oficina de Telicanthus onde o qual trabalha em seus vitrais. Ele possui matérias-primas, corantes e uma pequena fornalha aqui. Um teste de Percepção CD 21 revela que esta oficina não foi usada por certo tempo—diversas semanas pelo menos, e possivelmente por diversos meses. Os githyanki contrabandeiam seu “trabalho” para a cidade. Eles são todos construídos em Tu’narath para ajudar Telicanthus a manter sua frente.

M16. Armazém

Esta área de armazenagem possui mobílias e acessórios frequentemente utilizados nas festas.

M17. Cozinha

Esta cozinha possui uma despensa e um almoxarifado ligados a ela. Ela é grande o bastante para que se possa preparar comida para mais de cem pessoas. Os cozinheiros de plantão se recusam a conversar sobre os interesses privados de Telicanthus. Contudo, caso sejam convencidos com um teste de Intimidação CD 18, eles admitem que estejam cozinhando mais comida ao dia do que a casa necessita. Eles acreditam que Telicanthus secretamente leva a comida para for a de casa e a doa para os pobres todos os dias, mas eles não possuem nenhuma prova desse fato. Pennel simplesmente pega a comida e a leva embora todos os dias. Na verdade, esta comida adicional vai para os githyanki mineiros nas escavações.

M18. Quarto dos Servos

Essas casas fornecem hospedagem para os empregados da mansão. Entre cozinheiros, faxineiras e mordomos, Telicanthus emprega oito funcionários.

M19. Estábulos

Este estábulo contém as carruagens e cavalos de Telicanthus.

M20. Portão Traseiro

O portão traseiro é por onde os empregados, artesões e entregadores chegam todos os dias. Ele é menos protegido do que o portal frontal, e o guarda que supostamente era para estar sempre aqui muitas vezes tira pequenas folgas para conversar com a ajuda local. O portão geralmente está trancado (Ladinagem CD 21 para abrir). O guarda também é um membro das Sombras Risonhas.

Escavações

Telicanthus desenterrou uma sessão da torre que sustenta o Vidro Amargo embaixo da mansão.

U1. Túnel de Entrada

Este túnel inclinado segue à frente a partir da escada que leva para a área M13. Ele foi cavado na terra e reforçado com vigas de madeira, e termina em uma pequena escada que conduz para as escavações abaixo. A altura do teto aqui é de apenas 1,5 m.

U2. Túneis Falsos

Esses tuneis paralelos foram cavados pelos githyanki enquanto buscavam pela torre de Auglos. Eles estão vazios exceto pela sujeira e pelos restos de ferramentas quebradas.

U3. Equipamento de Trabalho

Uma pilha de pás, picaretas e vagões foi colocada aqui, abandonada após a torre ter sido encontrada e limpa.

U4. Githyanki Adormecido

Esta grande caverna escavada com o teto atingindo 2,4 m de altura é onde os escavadores githyanki dormem entre os turnos. Um githyanki dorme próximo a um dos túneis. A área possui uma mesa com quatro cadeiras, pilhas de restos de comida, barris de água e pequenas pilhas de pertences. Suportes de madeira sustentam o teto.

Encontro Tático: U4. Githyanki Adormecido (página 107).

U5. Hora de Lazer

Este é o Segundo de três times de githyanki ritualistas. Eles recentemente encerraram seus turnos ao lado do Vidro Amargo e estão sentados ao redor de uma pequena fogueira bebendo. Esta área está preparada para os githyanki que despertaram, mas não realizaram o ritual, e há pouca coisa para eles fazerem. Esta área está parcialmente obstruída por pilhas de entulhos (terreno acidentado). Um desses githyanki é Kle'th, o sábio trazido aqui para limpar e ativar o Vidro Amargo.

Os githyanki estão sentados próximos às ruínas da torre de Auglos. A construção é antiga e arruinada, quebrada na parte superior e mal utilizada. As paredes e o piso estão sujos. A pequena alcova no topo do mapa é uma latrina improvisada.

Encontro Tático: U5. Hora de Lazer (página 108).

U6. A Torre de Auglos

O piso do térreo parece originalmente ter sido uma peça sólida de pedra. Ele colapsou e caiu para o porão quando a torre foi atacada, criando uma rampa natural que declina para baixo em um ângulo agudo. Aqueles que descerem por ela devem obter sucesso num teste de Acrobacias CD 21 ou caem, possivelmente rolando para a fenda no final da rampa. Lutar sobre essa ladeira exige este teste de Acrobacias ao ser atingido em combate.

U7. Fenda

Esta fenda foi aberta abaixo do porão da torre. A fresta desce 9 m abaixo. O fundo está preenchido com entulhos.

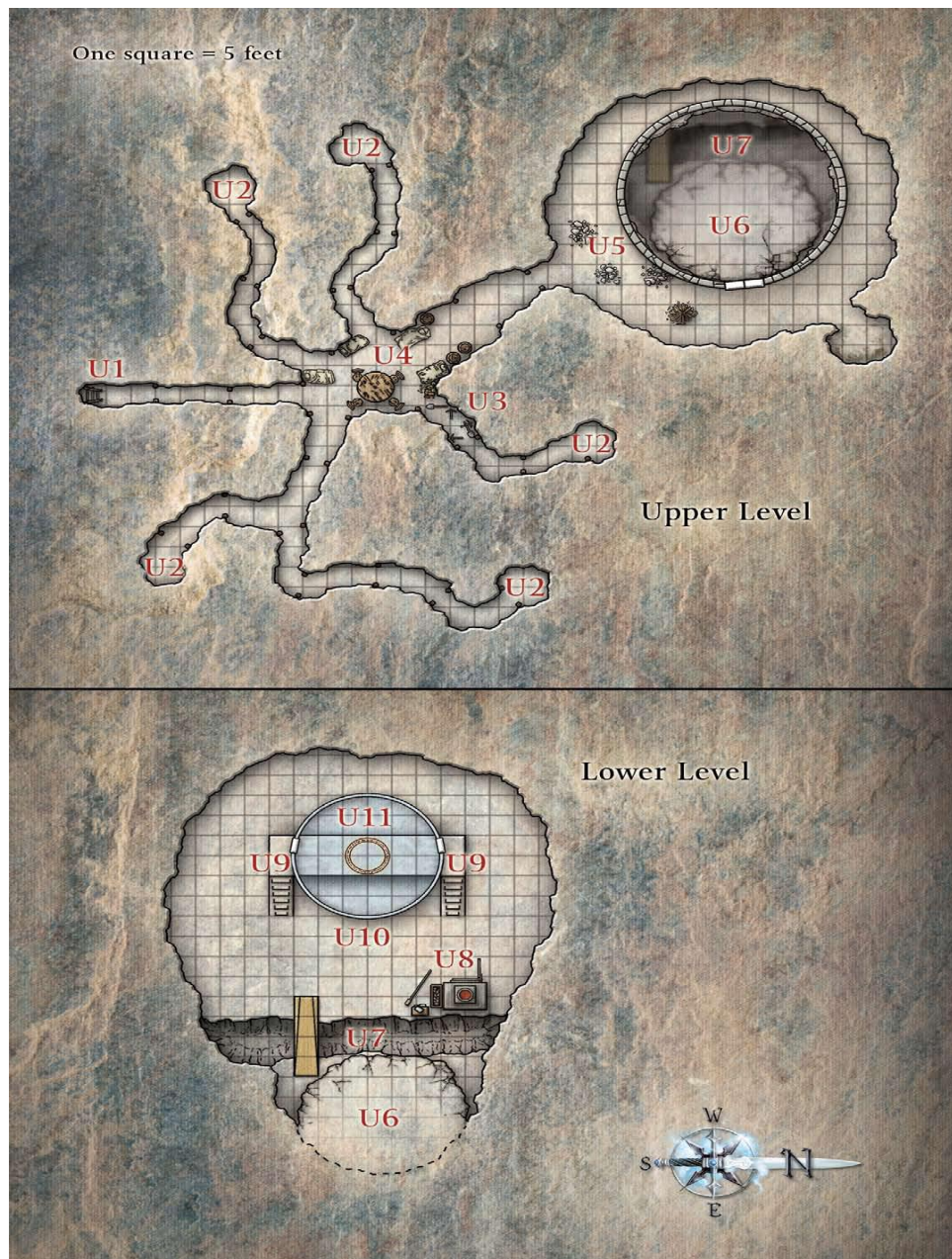
U8. Oficina de Vitrais

Esta área é a oficina de Telicanthus para criar vitrais mágicos, usados como mecanismos de comunicação após serem sintonizados dentro do Vidro Amargo. Chapas de vidro delicadas e belas de vidro estão empilhadas aqui. A fornalha é um artifício mágico com uma intensa chama que não produz fumaça que irá apagar caso a forja seja movida. Todos que sofrerem movimento forçado para este espaço sofrem 4d8+6 de dano flamejante antes que a chama se apague. Embora não seja um verdadeiro artesão, Telicanthus possui habilidade o bastante para criar estas peças rudimentares.

Desta área, um leve canto pode ser ouvido vindo do Vidro Amargo.

U9. Escadaria

Estas duas escadas de madeira sobem para o piso do porão para as portas laterais do Vidro Amargo. As portas laterais não estão trancadas.



U10. Dentro do Vidro

O Vidro Amargo é uma esfera flutuante de vidro de aproximadamente 9 m de diâmetro. Está visível que alguém recentemente concertou e reparou uma versão antiga e mais bela do artifício. Ele é feito de vitrais da cor do céu escuro, e luzes brilhantes cintilam dentro dele. O acesso ao interior do vidro é por duas portas laterais. Um balcão de vidro de 3 m de largura e 9 m de comprimento se estende no interior central do vidro. Um círculo de rituais situa-se no centro exato da esfera

Encontro Tático: U10. Dentro do Vidro (página 110).

Destruindo o Vidro

O Vidro Amargo continuará a funcionar mesmo após o ritual ser interrompido. Enquanto ele estiver invulnerável a danos exteriores, os painéis de vidro interiores são fáceis de quebrar. Causar 200 de dano ao interior do Vidro Amargo o destrói novamente. Qualquer vidro de comunicação vinculado se racha e quebra quando isto ocorre, mas isso não seria notado imediatamente por Telicanthus, uma vez que ele não carrega uma peça do vidro com ele.

Confrontando Telicanthus

Atacar ou matar Telicanthus sem uma prova de que ele é culpado seria um ato muito mal visto pela liderança de Sayre. Contudo, isso ainda é possível, e como Mestre, você não deveria medir esforços extremos para desencorajar os PJs caso eles prefiram lidar com ele dessa maneira.

Contudo, confrontá-lo em publicamente a fim de acusá-lo na frente de pessoas ofereceria uma conclusão mais satisfatória. Esta é uma solução que Lorde Torrance e Amyria propõem. Telicanthus é uma pessoa social, e é provável que eles esteja com ao menos com um membro da elite social de Sayre o visitando qualquer que seja a hora que os PJs desejam encontrá-lo. Esta cena será mais efetiva caso Telicanthus esteja com um grande número de pessoas na hora: realizando um baile de máscaras em sua

mansão, lhe dando com uma delicada negociação na hora do chá, ou organizando um jantar para seus amigos na cidade.

Ele ri de quaisquer acusações, esperando que sua reputação lhe faça jus. Em vez de revidar, ele inicialmente preservar seu disfarce e fugirá. Contudo, casos os PJs revelem provas de que o Vidro foi destruído, ele conclui que não há mais necessidade de manter seu disfarce e atacará de todas as formas possíveis. Seu secretário e guarda-costas também atacarão, lutando entre os convidados enquanto ele os utiliza como cobertura.

Encontro Tático: Z1. Expondo Telicanthus (página 112).

FINALIZANDO A AVENTURA

Com Telicanthus morto ou em fuga, e Lorde Torrance mostrando as ruínas da Redoma de Vidro, os PJs terão terminado a aventura. Os PJs receberão outra proposta em Sayre, se matarem Telicanthus. Lá dizem que ele era na verdade um espião, assim eles serão tratados com frieza. Mas depois de alguns dias, quando a verdade for conhecida, os PJs serão mais bem aceitos.

Torrance toma posse da mansão Telicanthus e tudo volta ao normal na cidade, os PCs podem ficar por lá todo tempo que eles precisarem de alojamento. Se os PJs recusarem, ele oferece o uso da casa para Odos e o Githzerai. (Ele acha a habitação mais adequada para eles de qualquer maneira.) Ele prefere tê-los por perto, com Telicanthus morto ou em fuga, ele não tem certeza quanto tempo terá antes de Sayre ser atacada pelos Githyankis. Ele aumenta imediatamente a guarda da cidade e os diversos planos de contingências. Além disso, com os invasores Githyanki se recuperando da perda de sua rede de comunicação, a Aliança age rapidamente e se volta para suas principais fontes de informação - Amyria e os aventureiros - no próximo curso de ação. Claro, Amyria tem um plano que requer a participação ativa dos heróis...



ENCONTRANDO TOKKI'T

Encontro de Interpretação

Encontro Nível 11

Conduzindo este Encontro

Este encontro de interpretação começa quando os personagens aproximam-se do *Conquistador*, a embarcação aérea githyanki danificada.

Na media em que os personagens aproximarem-se do navio, leia o seguinte em voz alta:

O navio de guerra debruça-se sobre um lado, e ele transparece com muita segurança ter se envolvido em uma batalha. Suas velas estão esfarrapadas e sua popa encontra-se carbonizada por fogo intenso. Um humanóide com pele esverdeada e vestes cinzas encontra-se junto ao parapeito, com as mãos abertas, aguardando sua aproximação. Ele fala em voz alta o suficiente para que você possa ouvi-lo à distância.

“Minhas desculpas pelo método da minha chegada. Meu nome é Tokk’it, e eu venho pedir ajuda. Neste exato momento, meu povo encontra-se sob ataque githyanki. Eu ouvir dizer que há pessoas nesta cidade de Overlook que estão familiarizados com os githyankis. Eu pretendo parar os githyankis antes que eles rompam nossa fortaleza e exterminem meus irmãos. Por favor, vocês podem me dizer onde encontrar aqueles do seu povo que conheça desta ameaça, e se eles podem me ajudar? Por favor.”

A conduta de Tokk’it é resoluta e formal, como se ele estivesse desconfortável por solicitar ajudar de estrangeiros. Seu primeiro movimento é para perguntar por “aqueles que defenderam esta cidade, Overlook, contra o General Zithruun.” Se os aventureiros identificarem-se, Tokk’it os olha de maneira suspeita, recusando-se a acreditar que tão poucos puderam causar tamanho impacto. Entretanto, um teste de Diplomacia CD16 é suficiente para convencê-lo.

Uma vez que os PJs tenham assegurado à Tokk’it sobre sua autenticidade, em sua hesitante conduta ele explica sua situação e pede por ajuda imediata para retornarem com ele. Ainda com alguma incredulidade sobre os personagens puderem ter sido protagonistas de tantos feitos, ele inicialmente insiste sobre o resto da tropa de Overlook. Capitão Dauralis, calada até este ponto, debruça-se sobre o PJ mais próximo e diz que ela sabe que o conselho não irá aprovar nenhum movimento na sequência do ataque à Overlook.

O que Tokk’it sabe

Tokk’it pode relatar o seguinte:

♦A Fortaleza githzerai de Akma’ad é cerca de 140 milhas à sudoeste de Overlook, e 20 milhas à norte da cidade de Sayre.

♦Akma’ad atualmente abriga cerca de 100 githzerai treinados para o combate, assim como várias dúzias de não combatentes. (Ele ainda não compartilha que os líderes githzerai religiosos e políticos foram efetivos no meio do conselho de guerra.)

♦Ele não está certo sobre quantos githyankis estão atacando. Ele viu três galeões de guerra e pelo menos três lanceiros, portanto ele supõe que sejam tropas de duas ou três centenas.

♦Tokk’it roubou um navio githyanki aguardando que as tropas githyankis desembarcassem, então ele entrou furtivamente no navio e matou o capitão. Galeões de guerra são designados para voar com uma tripulação de apenas um – ou dois – esqueletos, com ecos psíquicos de posseção de marinheiros githyankis com domínio sobre as velas e o leme.

♦O navio roubado por Tokk’it foi perseguido e atacado por githyankis lanceiros montados em dragões, mas ele foi capaz de superá-los antes que pudessem destruir a embarcação; o navio voa mais rápido que os dragões.

Alguns elementos do ataque nitidamente preocupam Tokk’it, e outros simplesmente não foram ainda

completamente compreendidos pela sua mente. Algumas intuições estimuladas pelos PJs podem revelar um pouco mais.

Intuição (CD16): *A fortaleza já tem uma defesa exatamente contra este tipo de ataque cerco, mas ela não foi ativada. A fortaleza é construída sobre um penhasco e possui um desmoronamento de terra devidamente preparado no seu topo, e configurado para subjugar quaisquer inimigos que encontrem-se diante da cidadela quando o deslizamento de terra for iniciado. Tokk’it não sabe por que ela não foi ativada, mas ele acredita que os githyankis provavelmente mataram as tropas githzerai responsáveis pela sua ativação.*

Diplomacia (CD16): *Tokk’it está contente por ajudar na luta. Ele admite alguma habilidade em combate, a maioria como batedor. (ele parece desconfortável como se dissesse isso; o papel de Tokk’it na hierarquia githzerai está em questão, como explicado abaixo).*

Intuição (CD16): *Tokk’it não tem dúvidas de que seus atacantes ainda o estão perseguindo, e em várias oportunidades ele lança o olhar por cima dos ombros na direção de Akma’ad. Esta é a razão principal para voltar imediatamente – antes que Overlook perceba que ele trouxe mais githyankis direto à sua porta.*

Percepção (CD16): *Embora o galeão esteja danificado pelo combate e pela aterrissagem brusca, Tokk’it acredita que irá alcançar Akma’ad mais uma vez.*

Diplomacia (CD21): *Se questionado sobre pagamento, Tokk’it pode oferecer em troca o serviço de tropas githzerai para ajudar na proteção da cidade durante a guerra vindoura. Ele não é graduado o bastante para negociar os detalhes, mas está certo de que uma acomodação pode ser arranjada para essa finalidade, junto ao seu abade, uma vez que a cidadela for salva. Um subsequente teste de Intuição (CD16) revela que Tokk’it está genuinamente esperançoso de que um acordo possa ser alcançado, mas que ele não está certo se uma coisa desta é realmente possível. Ele não tem a autoridade para dar as devidas garantias.*

Interpretando Tokk'it

Mais pessimista e aborrecido que a maioria dos githzerai, Tokk'it nunca se encaixou inteiramente em Akma'ad. Ele é um solitário no coração que tem tido problemas em focar sua mente expurgá-la de emoções caóticas. Ele raramente exige respeito, e seus pares têm dificuldade em socializar com ele uma vez que ele não se integrou perfeitamente na comunidade. Até Gallia, a githzerai que ele ama e que o abandonou há vários meses atrás, tem conhecimento das imperfeições na sua alma. (Tokk'it não faz idéia de que Gallia o deixou por ela estar possuída por um tithyanki, e agora é uma espiã sem nenhuma esperança de resgatar sua personalidade original.)

Akma'ad foi palco para alguns dos mais importantes líderes políticos e religiosos dos githzerai, e o Abade de Tokk'it não quis embarçar o monastério com seus pensamentos desordenados. Como resultado, Tokk'it estava numa vigília em jejum do lado de fora da fortaleza quando os githyankis deferiram o ataque.

Tokk'it seguiu a melhor estratégia que ele pôde conceber: Ele aguardou até que um galeão de guerra githyanki aterrisasse e vomitasse suas tropas, subiu a bordo, matou o piloto. Então ele roubou o navio. Percebendo muito tarde o que estava acontecendo, os githyankis atacaram-no enquanto se afastava, mas Tokk'it tinha o elemento surpresa e um galeão githyanki que era ligeiramente mais rápido que as tropas githyankis nos dragões vermelhos. O navio foi severamente avariado pelos vingativos githyankis enquanto fugia, mas Tokk'it conseguiu distanciar e fugir. Ele apontou o navio para o mais forte aliado em potencial das redondezas, a cidade de Overlook, lar de combatentes com experiência em lutar contra os githyankis. Mas ele fez isso sabendo que as tropas dragões githyankis certamente o perseguiriam.

Agora que ele chegou, ele se pergunta se não teria sido melhor ter rumado para a cidade de Savre, mesmo sendo ela mais longe. Overlook foi claramente atacada recentemente e poderia não dispor de tropas dispostas a ajudar. Mas, de qualquer forma, ele está determinado a fazer o serviço e tentar. Talvez ele venha a se notabilizar pelo fato e encontre o seu lugar. Talvez sua tentativa heróica traga Gallia de volta para ele.

Se os personagens dedicarem tempo para checar com a afirmação da Capitã Daurali de que Overlook não deseja empenhar quaisquer tropas, eles podem com seguir uma audiência imediata com o Conselheiro Fellstone, um anão. Ele repete as palavras da Capitã quase textualmente. O conselho de Overlook está relutante em desprender tropas logo após a batalha, mas eles encorajam os heróis a ajudar. Tokk'it duvida que tão poucas pessoas sejam capazes de realizar muito, mas esconde qualquer despondimento. Qualquer ajuda é melhor que nenhuma.

Desenvolvimento

Este encontro deve convencer os aventureiros de que Tokk'it é exatamente o que parece: um monge githzerai muito interessado, dedicado, e de alguma forma imprudente, que deseja desesperadamente retornar para sua terra com ajuda. Seu medo e fúria são genuínos, e ele fica tremendamente agradecido por qualquer ajuda que os heróis puderem fornecer.

D1: EQUIPE DE RETOMADA

Encontro Nível 12 (3.600 XP)

Preparação

2 pacto dragões (D)

2 githyankis lanceiros (L)

Dois githyankis lanceiros em dragões vermelhos especialmente criados foram despachados para recuperar o galeão de guerra githyanki perdido. Eles receberam ordens para retornarem com o navio perdido ou então não voltarem.

Os PJs devem ser capazes de perceber a aproximação inimiga várias rodadas antes que eles entrem dentro do alcance de combate da embarcação. Permita com que qualquer PJ sobre os deques façam um teste de percepção. Um personagem no alto do mastro recebe um bônus de +5 para o teste. Um resultado de 27 ou mais irá que o personagem veja a aproximação inimiga emergir de dentro das nuvens 3 rodadas antes deles se aproximarem da embarcação. Para cada três pontos abaixo no teste de Percepção, os githyankis recebem 1 rodada de aproximação ao navio antes de serem vistos, até a observação de uma única rodada se os PJs conseguirem um CD21. Isto deverá dar aos PJs uma chance para ganharem ataques de surpresa utilizando armas de alcance ou as balistas da embarcação.

Se os PJs visualizarem os atacantes, leia:

Sua embarcação danificada navega entre nuvens esparsas. Repentinamente você vê movimento à sua frente. Dois corpos vermelhos voam para fora de uma nuvem, mudando a direção e velocidade para a direção de vocês. Vocês vêem dois dragões vermelhos, cada um com um passageiro montado nas suas costas.

2 Adult Pact Dragons (D)	Level 13 Skirmisher
Large immortal magical beast (dragon, mount) XP 800 each	
Initiative +13 Senses Perception +15; darkvision	
HP 134; Bloodied 67; see also bloodied breath	
AC 27; Fortitude 26, Reflex 25, Will 25	
Resist 10 fire, 10 psychic	
Speed 7, fly 10 (hover), overland flight 14	
Ⓢ Bite (standard; at-will)	
Reach 2; +18 vs. AC; 2d6 + 7 damage; see also skirmish.	
Ⓢ Aggressive Charger (when mounted by a friendly rider of 13th level or higher; at-will) ⚔ Mount	
When it charges, the pact dragon makes a bite attack in addition to its rider's charge attack.	
⚔ Breath Weapon (standard; recharge Ⓢ) ⚔ Fire	
Close blast 5; +15 vs. Reflex; 2d12 + 12 fire damage, and the target takes ongoing 5 fire damage (save ends).	
⚔ Bloodied Breath Weapon (free, when first bloodied) ⚔ Fire	
The dragon's breath weapon recharges, and the dragon uses it immediately.	
Astral Jaunt (minor; encounter; recharge Ⓢ) ⚔ Mount, Teleportation	
The pact dragon disappears into the Astral Sea, teleporting 10 squares. Its rider teleports with it.	
Pledged Rider (when mounted by a friendly rider of 13th level or higher; at-will) ⚔ Mount	
Any damage dealt to the pact dragon can be redirected to its rider, and vice versa.	
Skirmish +2d6	
If, on its turn, the pact dragon ends its move at least 4 squares away from its starting point, it deals 2d6 extra damage with its melee attacks until the start of its next turn.	
Alignment Evil Languages Deep Speech, Draconic, telepathy 20	
Skills Endurance +17, Insight +15	
Str 24 (+13) Dex 20 (+11) Wis 18 (+10)	
Con 22 (+12) Int 15 (+8) Cha 16 (+9)	

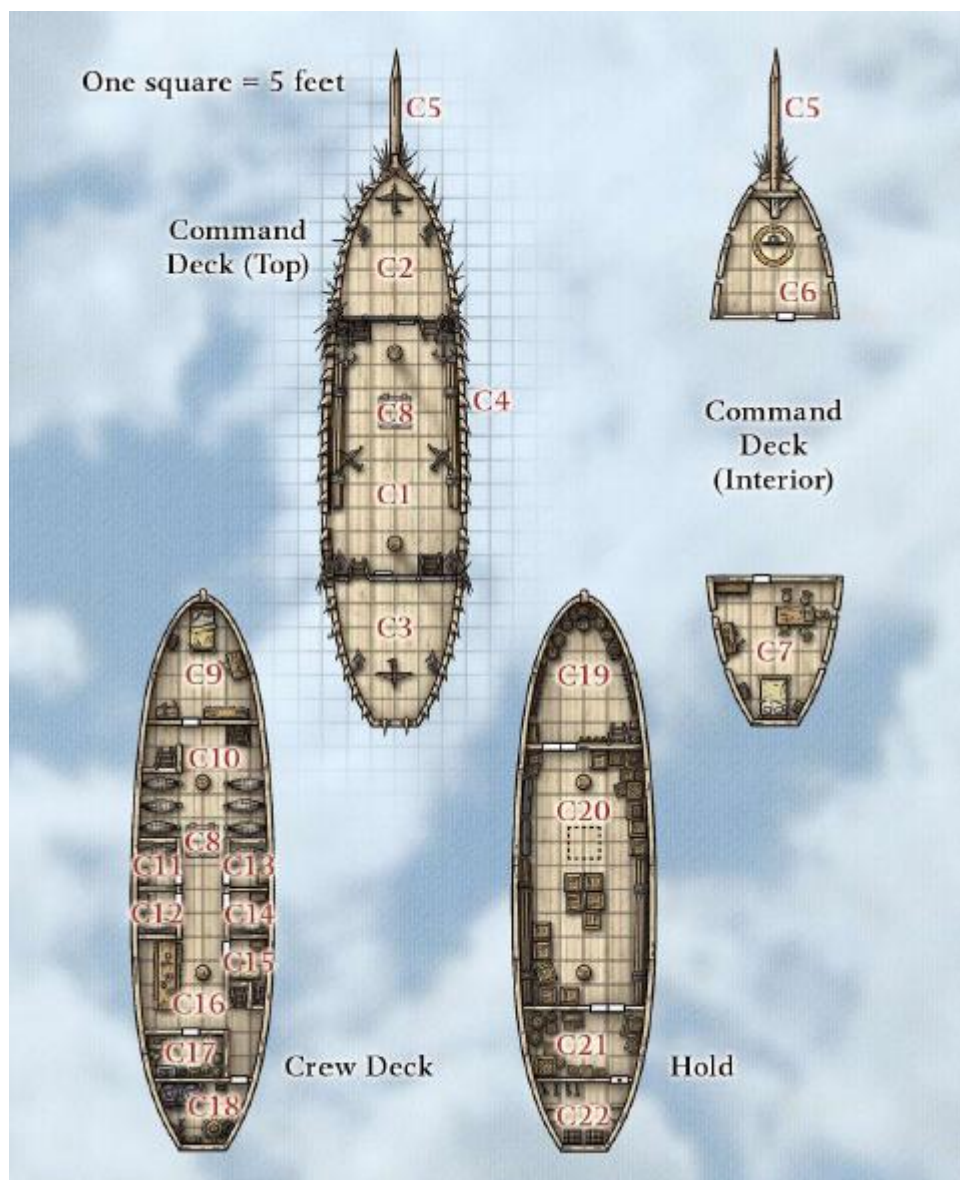
Táticas

Os pactos dragões carregam os githyankis na batalha, planando sobre seus inimigos e dando carga abaixo

2 Githyanki Lancers (G)	Level 14 Skirmisher
Medium natural humanoid	XP 1,000 each
Initiative +15 Senses Perception +10	
HP 134; Bloodied 67	
AC 28; Fortitude 26, Reflex 26, Will 25	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; also see telekinetic tether	
Ⓢ Psychic Lance (standard; at-will) ⚔ Psychic	
Reach 2; +19 vs. AC; 2d10 + 5 psychic damage, and if the githyanki lancer charged, the target is pushed 2 squares.	
⚔ Silver Longsword (standard; at-will) ⚔ Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 1d8 + 5 damage plus 1d8 psychic damage, and the githyanki lancer or its mount can shift 1 square.	
⚔ Mindslice (standard; at-will) ⚔ Psychic	
Ranged 10; +17 vs. Will; 2d8 + 5 psychic damage.	
Telekinetic Tether (move or immediate reaction when falling; encounter)	
The githyanki lancer can fly up to 10 squares, fly back to its mount's saddle, or fall to the ground without taking falling damage.	
Alignment Evil Languages Common, Deep Speech	
Skills Acrobatics +16	
Str 19 (+11) Dex 18 (+11) Wis 16 (+10)	
Con 14 (+9) Int 15 (+9) Cha 11 (+7)	
Equipment scale armor, silver longsword	

como raios, então teletransportam-se para cima e dão carga novamente no próximo turno. Os dragões lutam no ar por 3 rodadas ou até um dos personagens cair (o que acontecer primeiro), e a partir deste ponto eles aterrissam no deque da embarcação por 2 rodadas antes de voltarem para o ar. Eles seguem esta rotina de ataque durante a batalha.

Os githyankis lanceiros usam *mente fatiada* enquanto suas montarias estão manobrando. Quando dão carga, os lanceiros usam *lança psíquica* para tentar derrubar alvos no deque. Eles não desmontam, a menos que a batalha esteja definitivamente vencida.



Características da Área

Iluminação: Este encontro acontece sob a luz do dia.

Mastro: Um personagem posicionado próximo ao mastro pode usá-lo para ganhar cobertura.

Ameias: O parapeito do *Conquistador* é equipado como ameias, dando aos defensores posicionados no deque da embarcação, cobertura contra ataques que não vêm de cima.

Escadas: Escadas subindo para os deques superiores são terreno acidentado, mas terreno normal para aqueles que forem descer.

Balistas: Os quadrados ocupados por balistas são considerados terreno acidentado, e personagens nestes quadrados podem usar as armas de cerco para ganharem cobertura.

O Conquistador: Veja a descrição da embarcação que começa na página 43 para detalhes de áreas individuais, se necessário.

A1: CAMPEÃO DRACÔNICO

Encontro Nível 12 (3.600 xp)

Preparação

Xirakis, Dragão do Pacto

Thaggriel, Githyanki Cavaleiro de Dragões

Thaggriel é um experiente veterano de uma dúzia de guerras contra os Githzerais. Ele é impaciente e confiante; o seu comando o está mantendo em guarda durante o cerco de Akma'ad, e ele anseia por um combate que o desafie.

Seu dragão Xirakis é muito mais teimoso, procurando por qualquer oportunidade para atacar, desde que isso não vá contra as ordens diretas de seu comandante.

Visto que eles estão responsáveis por patrulhar e acabar com qualquer Githzerai fugitivo, Thaggriel e Xirakis estarão sobrevoando a montanha quando o navio dos PJ's aparecer. Ávidos pelo combate, os dois aproximam-se rapidamente do navio para observar quem o controla. Os PJ's podem abrir fogo com as balistas tão logo Xirakis e Thaggriel entrem no alcance, embora isto permita que os dois meneiem acima ou abaixo do navio de um modo que eles não podem ser facilmente atacados.

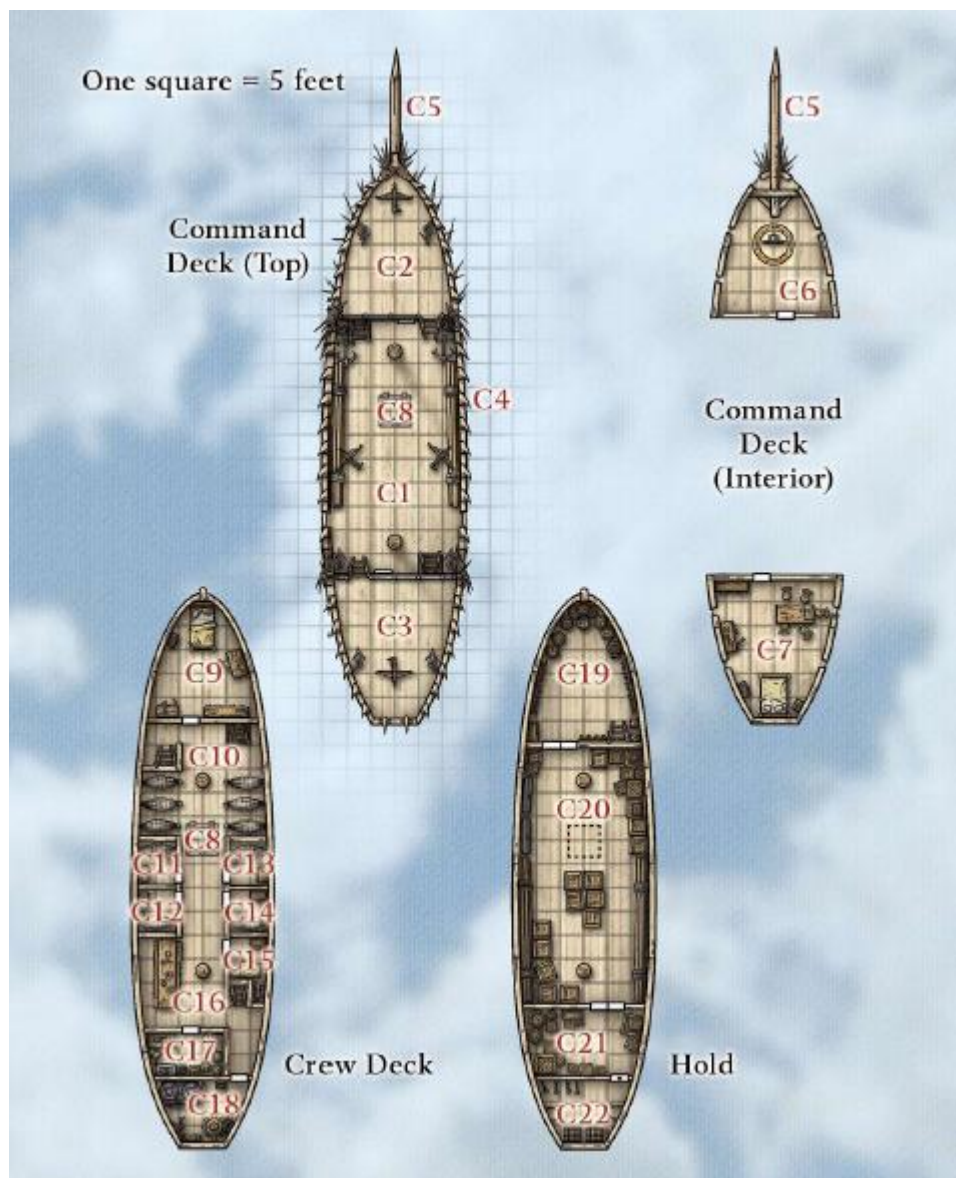
Leia o texto abaixo:

O dragão vermelho se aproximando de seu navio é maior do que os dois que vocês lutaram. Parece que um githyanki o está montando.

Para esta batalha use o mapa abaixo do *Conquistador*.

Xirakis, Adult Pact Dragon		Level 13 Elite Skirmisher
Large immortal magical beast (dragon, mount)		XP 1,600
Initiative +13		Senses Perception +15; darkvision
HP 268; Bloodied 134; see also bloodied breath		
AC 29; Fortitude 28, Reflex 27, Will 25		
Resist 10 fire, 10 psychic		
Saving Throws +2		
Speed 7, fly 10 (hover), overland flight 14		
Action Points 1		
④ Bite (standard; at-will)		Reach 2; +18 vs. AC; 2d6 + 7 damage; see also skirmish.
④ Claw (standard; at-will)		Reach 2; +18 vs. AC; 1d8 + 7 damage; see also skirmish.
† Ripping Charger (when mounted by a friendly rider of 13th level or higher; at-will) ♦ Mount		When it charges, Xirakis can make two claw attacks and one bite attack; each must be against a different foe; see also skirmish.
† Wing Buffet (immediate reaction, when an enemy moves to flank Xirakis)		Targets triggering enemy; +15 vs. Fortitude; 1d10 + 7 damage, target is knocked prone, and the dragon shifts 2 squares.
◀ Breath Weapon (standard; recharge ☐ ☐) ♦ Fire		Close blast 5; +15 vs. Reflex; 3d12 + 12 fire damage, and the target takes ongoing 5 fire damage (save ends).
◀ Bloodied Breath Weapon (free, when first bloodied) ♦ Fire		The dragon's breath weapon recharges, and the dragon uses it immediately.
Astral Jaunt (minor; encounter; recharge ☐ ☐) ♦ Mount, Teleportation		Xirakis disappears into the Astral Sea, teleporting 10 squares. Its rider teleports with it.
Pledged Rider (when mounted by a friendly rider of 13th level or higher; at-will) ♦ Mount		Any damage dealt to Xirakis can be redirected to its rider, and vice versa.
Skirmish +2d6		If, on its turn, Xirakis ends its move at least 4 squares away from its starting point, it deals 2d6 extra damage with its melee attacks until the start of its next turn.
Alignment Evil	Languages Deep Speech, Draconic, telepathy 20	
Skills Endurance +17, Insight +15		
Str 24 (+13)	Dex 20 (+11)	Wis 18 (+10)
Con 22 (+12)	Int 15 (+8)	Cha 16 (+9)

Thaggriel, Githyanki Dragonknight		Level 14 Elite Skirmisher
Medium natural humanoid		XP 2,000
Initiative +16		Senses Perception +11
HP 272; Bloodied 136		
AC 28; Fortitude 27, Reflex 27, Will 26		
Saving Throws +2; +4 against charm effects		
Speed 5; see also telekinetic tether		
Action Points 1		
① Psychic Lance (standard; at-will) ♦ Psychic		
Reach 2; +19 vs. AC; 2d10 + 5 psychic damage, and if the githyanki dragonknight charged, the target is pushed 2 squares.		
① Silver Bastard Sword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon		
+19 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d10 psychic damage, and the dragonknight or its mount can shift 2 squares.		
② Mindslice (standard; at-will) ♦ Psychic		
Ranged 10; +17 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.		
† Knightly Prowess (standard; at-will)		
The githyanki dragonknight can make two basic attacks. If the dragonknight charged and made a <i>psychic lance</i> attack, the dragonknight or its mount can instead shift 2 squares, then the dragonknight makes a <i>silver longsword</i> attack.		
† Haired's Juggernaut (standard; recharge [1]) ♦ Psychic		
Reach 2; the githyanki dragonknight moves up to it or its mount's speed, making a <i>psychic lance</i> against any enemy that comes within reach.		
Telekinetic Tether (move or immediate reaction when falling; encounter)		
The githyanki dragonknight can fly up to 12 squares, fly back to its mount's saddle, or fall to the ground without taking falling damage.		
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech	
Skills Athletics, Acrobatics		
Str 21 (+12)	Dex 20 (+12)	Wis 18 (+11)
Con 16 (+10)	Int 16 (+10)	Cha 14 (+9)
Equipment scale armor, silver longsword, overcoat		



Táticas

Thaggriel e Xirakis usam o céu em sua vantagem, movendo-se acima e abaixo do navio para evitar se expor às balistas. Eles raramente param do se mover, atacando o navio para destruir as velas, caso não possam atacar os PJ's facilmente. Xirakis tenta investir contra múltiplos inimigos frequentemente para tornar possível o efeito máximo da *Investida Esplêndida*. Eles provocam ataques de oportunidade se for necessário para preparar outra investida. Xirakis usa seu bafo de dragão logo que recarregar. Thaggriel usa a *Proeza do Cavaleiro* tanto quanto possível para manter Xirakis livre do corpo-a-corpo e preparar outra investida.

Os dois apenas aterrisam no navio se acreditarem que todos os alvos estão indefesos.

Características da Área

Iluminação: Este encontro acontece em plena luz do sol.

Mastro: Um personagem próximo do mastro pode usá-lo como cobertura.

Ameias: Os parapeitos do *Conquistador* estão equipados com ameias, dando cobertura aos defensores no deque do navio, contra ataques que não venham de cima.

Escadas: As escadas para o deque superior são consideradas terreno acidentado para os personagens em subida, mas terreno normal para os personagens em descida.

Balistas: Os quadrados ocupados por uma balista são considerados terreno acidentado, e personagens nesses quadrados podem usar a arma de cerco para ganhar cobertura.

O Conquistador: Veja a descrição do navio na página 43 para detalhes das áreas individuais, se necessário.

A2: A ABORDAGEM DO SACRIFICIO

Encontro Nível 14 (4,950 xp)

Preparação

10 Githyanki Sabujos (Y)

2 Githyanki Fatiadores de mente (M)

Capitã Iquel (I)

Quer ela venha até os PJ's ou os PJ's venham até ela, Capitã Iquel rapidamente prepara algumas de sua tropas e direciona seu navio para confrontar os PJ's assim que ela estiver ciente deles. Isto leva alguns minutos, dando tempo suficiente aos PJ's para completar o encontro A1. O navio de Iquel é idêntico ao *Conquistador*, só que menos danificado. Seus timoneiros guiam o navio enquanto ela reúne as tropas no deque. Ela tenta empalar o *Conquistador* com a ponta do aríete do *Sacrifício*, antes ordenando suas tropas para se lançar para dentro do deque do *Conquistador*.

Ambos os navios possuem múltiplas cordas e linhas que facilitam para os marujos se lançarem de uma embarcação para outra. Usar uma corda para se lançar de um deque para o outro requer CD 10 no teste de Acrobacia. Githyankis recebem um bônus de +5 nos testes devido aos seus treinamentos. Essas cordas provêem uma ultima chance para os personagens que estiverem caindo se segurarem, garantindo um bônus de +5 nos testes de resistência feitos para evitar cair no chão.

Iquel é cuidadosa, principalmente se ela viu os PJ's destruírem Thaggriel e Xirakis. Seu objetivo principal é assegurar que suas tropas sejam bem sucedidas. Mesmo ela desejando manter seu navio intacto, ela prefere sacrificá-lo do que deixar os PJ's mudarem o curso da batalha baixo.

Leia o texto seguinte abaixo:

Um navio idêntico ao seu está se movendo para interceptá-los. Vocês podem ver suas tropas se movendo no deque.

10 Githyanki Myrmidons (Y)	Level 12 Minion
Medium natural humanoid	XP 175 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 28; Fortitude 24, Reflex 23, Will 24	
Speed 5	
① Silver Short Sword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 7 damage, plus an extra 5 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
Alignment Chaotic evil	Languages Common, Deep Speech
Str 16 (+9)	Dex 14 (+8)
Con 12 (+7)	Int 12 (+7)
	Wis 16 (+9)
	Cha 10 (+6)
Equipment chainmail, silver short sword	

2 Githyanki Mindslicers (M)	Level 13 Artillery
Medium natural humanoid	XP 800 each
Initiative +11	Senses Perception +12
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at-will) ♦ Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
⚡ Psychic Barrage (standard; recharge [II]) ♦ Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9)
	Wis 12 (+7)
	Cha 11 (+6)
Equipment robes, overcoat, silver longsword	

Iquel, Githyanki Captain (I)	Level 13 Elite Soldier (Leader)
Medium natural humanoid	XP 1,600
Initiative +11	Senses Perception +10
HP 256; Bloodied 128	
AC 29; Fortitude 26, Reflex 25, Will 25	
Saving Throws +2, +4 against charm effects	
Speed 5; also see astral engagement and telekinetic leap	
Action Points 1	
① Silver Greatsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d10 + 6 damage plus 1d10 psychic damage, plus an extra 2d10 psychic damage against an immobilized target.	
② Mindhook (standard; at-will) ♦ Psychic	
Ranged 10; +17 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage, and the githyanki captain or an ally of the captain's choice marks the target (save ends).	
➤ Double Attack (standard; at-will)	
The githyanki captain makes two basic attacks.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki captain or an ally within range can fly up to 8 squares.	
⚡ Psychic Upheaval (standard; recharges when first bloodied) ♦ Psychic	
Close burst 3; targets enemies; +16 vs. Fortitude; 2d10 + 4 psychic damage, and the target is immobilized (save ends). Allies within the area gain 10 temporary hit points.	
Astral Engagement (move; recharge [II] [II]) ♦ Teleportation	
The captain teleports 6 squares to a square adjacent to an enemy, and one ally within 5 squares of the captain's start or end point can charge the same enemy.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +15, History +17	
Str 21 (+10)	Dex 12 (+7)
Con 16 (+9)	Int 18 (+10)
	Wis 19 (+10)
	Cha 16 (+9)
Equipment: plate armor, silver greatsword, Bitter Glass communication device	

Táticas

Sabujos são separados da massa das tropas menores dos githyankis guerreiros, que são treinados para se esgueirar através dos inimigos na batalha. Eles trabalham um ao lado do outro e tem boa comunicação. Metade dos sabujos usam a *garra telecinética* na primeira rodada de combate enquanto a outra metade ataca os alvos imobilizados pelos seus companheiros. A segunda rodada de combate permite a tropa de ataque desempenhar seu papel, as linhas de trás movem-se a frente para atacar novamente os alvos imobilizados.

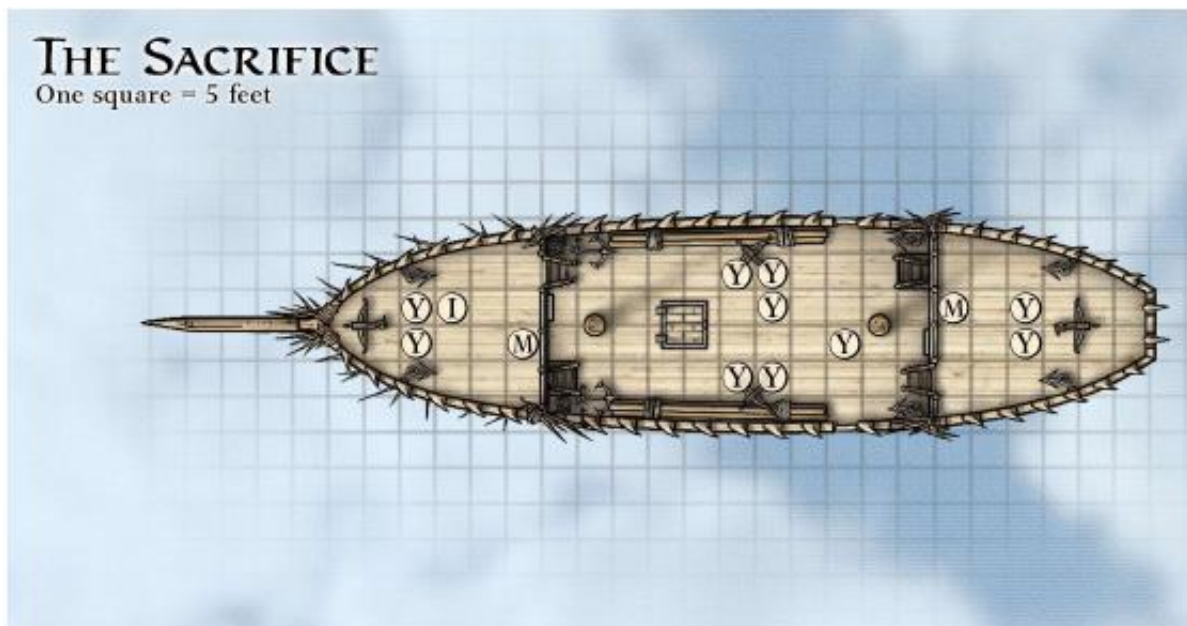
Capitã Iquel é uma comandante que preza a si mesmo pela sua organização e tática. Ela está furiosa que diversos erros foram cometidos durante o curso da batalha, e está desesperada pelo sucesso, por isso ela não é punida por seu retorno. Uma vez que os navios estiverem um junto ao outro, ela se lança para o *Conquistador* no começo da terceira rodada. Ela permanece prudente com suas tropas, protegendo os fadadores de mente o quanto for possível. Ela usa sua *Sublevação Psíquica* tão logo ela possa alcançar dois alvos na área, e tenta focar seus ataques corpo-a-corpo contra os alvos de armadura mais leve. Ela ordena aos sabujos para concentrarem seus ataques em um único alvo sempre que possível.

Características da Área

Iluminação: Este encontro acontece em plena luz do sol.

Mastros: Um personagem adjacente a um mastro pode usá-lo como cobertura.

Ameias: Os parapeitos do *Conquistador* estão equipados com ameias, dando cobertura aos defensores



no deque do navio, contra ataques que não venham de cima.

Escadas: As escadas para o deque superior são consideradas terreno acidentado para os personagens em subida, mas terreno normal para os personagens em descida.

Balistas: Os quadrados ocupados por uma balista são considerados terreno acidentado, e personagens nesses quadrados podem usar a arma de cerco para ganhar cobertura.

Desenvolvimento

Sem ligar para as consequências das tentativas de colisão, o *Sacrifício* recebe dano suficiente nesta luta que o torna inutilizável, impedindo que o PJ's o usem para voar até Sayre.

Capitã Iquel carrega um dispositivo de comunicação quase idêntico no tamanho e formato carregado pelo githzerai Gallia, com a diferença dele ser azul escuro no lugar de verde.

O Conquistador: Veja a descrição do navio na página 43 para detalhes das áreas individuais, se necessário.

A3: ROCHAS CAINDO

Encontro Nível 14 (4.900xp)

Preparação

4 Githzerai Fatiadores de Mentes (M)

2 Githzerai Combatentes (W)

2 Githzerai Sabujos (Y)

O penhasco inclinado que cobre a forte de Akma'ad foi transformado em uma defensiva armadilha letal pelos Githzerai. Centenas de toneladas de rochas e escombros estão empilhados e equilibrados, mantidos no lugar por pesadas correntes e duas torres de guarda. A intenção era que se algum exército ameaçasse Akma'ad, os githzerai poderiam soltar as correntes e derrubar uma enorme barreira sobre as cabeças do exército inimigo.

Isto teria funcionado perfeitamente não tivessem os githzerai explorado primeiramente a área. Antes do combate central acontecer, os githzerai nas torres da guarda foram silenciosamente assassinados e as torres foram cercadas pelos githyankis. Agora eles estão divididos entre as duas torres, impedidos de tomar parte da batalha abaixo. Eles estão entediados e frustrados por terem sido delegados a um simples posto de guarda, à medida que muitos deles estão vadiando no penhasco observando a luta abaixo.

Afim de causar o desmoronamento, os PJ's precisam puxar duas grandes alavancas dentro de cada torre da guarda. Puxar cada alavanca requer uma ação padrão. Isto liberta as correntes e começa um desmoronamento letal. Depois que o desmoronamento acabar, a visibilidade no campo de batalha de Akma'ad é reduzida à 2 quadrados devido a poeira até o final do encontro.

Leia o texto abaixo:

Do seu navio, fica claro que duas pequenas torres empoleiram-se no topo do penhasco. Corrente estão presas entre elas, segurando o que devem ser centenas de toneladas de rochas e escombros. Vocês podem ver um githzerai morto no chão, e muitos githyankis guardando as torres.

4 Githyanki Mindslicers (M)	Level 13 Artillery
Medium natural humanoid	XP 800 each
Initiative +11	Senses Perception +12
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at-will) + Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
⚡ Psychic Barrage (standard; recharge 1) + Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, overcoat, silver longsword	

Táticas

Uma vez alertados esses githyankis formam-se em dois grupos bem organizados, um em cada torre. Se uma das torres estiver sob ataque, reforços são mandados da outra torre, mas sempre deixando ao menos um githyanki na guarda. Esses githyankis darão suas vidas para evitar o desmoronamento. Uma vez engajados em combate, os combatentes e a tropa de choque

2 Githyanki Warriors (W)	Level 12 Soldier
Medium natural humanoid	XP 700 each
Initiative +13	Senses Perception +12
HP 118; Bloodied 59	
AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; see also telekinetic leap	
① Silver Greatsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon	
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7) Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword	

2 Githyanki Myrmidons (Y)	Level 12 Minion
Medium natural humanoid	XP 175 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 28; Fortitude 24, Reflex 23, Will 24	
Speed 5	
① Silver Short Sword (standard; at-will) + Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 7 damage, plus an extra 5 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
Alignment Chaotic evil	Languages Common, Deep Speech
Str 16 (+9)	Dex 14 (+8) Wis 16 (+9)
Con 12 (+7)	Int 12 (+7) Cha 10 (+6)
Equipment chainmail, silver short sword	

concentram-se nos alvos imobilizados, enquanto os fatiadores de mente trabalham um ao lado do outro para remover a artilharia inimiga.

Características da área

Iluminação: Este encontro acontece em plena luz do sol.

Construções: Duas pequenas torres atarracadas flanqueiam os escombros. Ambos tiveram suas portas quebradas quando os githyankis tomaram controle da área, não sendo mais úteis como defesa. Cada torre é razoavelmente árida e seca, contendo duas espessas alavancas que controlam o dispositivo de desmoronamento.

Pilha de Rochas: Um personagem pode se mover sobre as rochas empilhadas entre as torres. Os escombros e rochas são considerados terreno difícil.

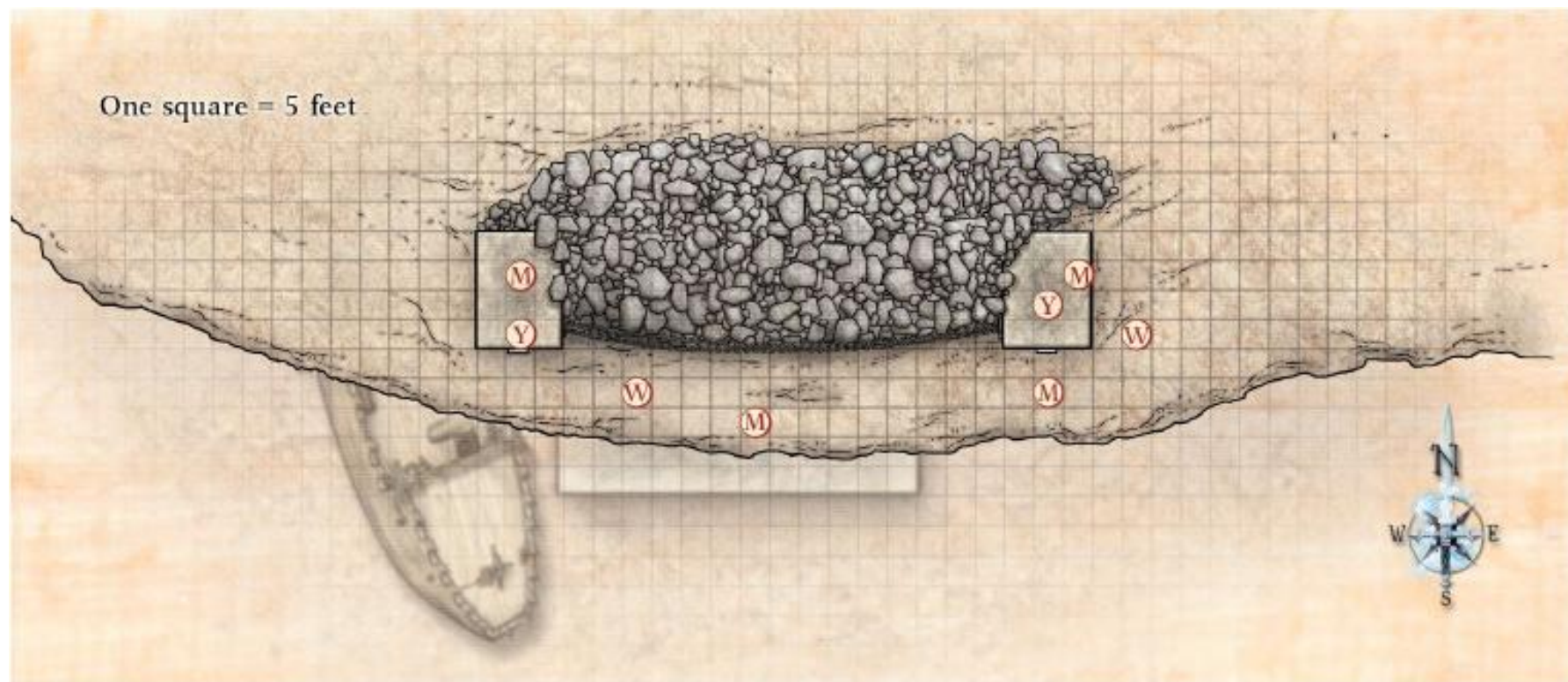
Desenvolvimento

Se os PJ's derrotarem com sucesso os githyankis aqui, um PJ em cada torre pode puxar as enormes alavancas de madeira para ativar o desmoronamento. **Se isto acontecer, leia o texto abaixo:**

Com um tremendo e ensurdecedor estrondo, uma cascata de rochas – desde cascalhos do tamanho de uma ervilha a escombros do tamanho de uma mula – rola sobre o exército githyanki aglomerado fora das paredes de Akma'ad. A princípio o que vocês vêem é uma nuvem cegante de poeira, mas à medida que o vento vai

tornando claro o campo, vocês vêem que centenas de tropas de githyankis foram pulverizadas pelas rochas, e o resto ou está apavorado ou está fugindo.

Ativando o desmoronamento efetivamente destrói o bastante de tropas terrestre dos githyankis, o que para armar um cerco fica quase impossível. Isto combinado com a destruição das forças aéreas githyankis (veja encontro A1 e A2) ou a esquadra penetrando pelas paredes (encontros A4 e A5), é quase que certamente a vitória garantida.



A4: ENTRADA LATERAL

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)

Preparação

githyanki fatiador de mentes (M)

4 githyanki combatentes (W)

8 githyanki mirmídone (Y)

3 githzerai cenobitas (C)

Este encontro ocorre independente do desmoronamento do encontro A3: Pedras Caindo acontecer ou não. Se acontecer, esse grupo é um bando de githyanki que sobreviveu ao desmoronamento tentando penetrar na fortaleza. Se não, essa é uma força de ataque tentando usar um ritual para criar uma entrada. Esse pequeno bando de githyanki é liderado por uma fatiadora de mentes especialmente treinada no ritual Criar Passagens.

Se o ritual for completado, todos os githyanki próximos atacam a abertura. Até que o ritual seja executado, os githyanki agacham-se na área entre um navio githyanki destruído e a muralha, esperando não serem atacados até que o ritual esteja completo.

Leia o seguinte:

Além dos gritos e sons de batalha, você escuta o som de um canto. Protegido do ataque githzerai pela lateral de um navio destruído e pelo canto das muralhas, um pequeno grupo de githyanki aparenta estar executando algum tipo de ritual próximo as muralhas. Tropas de choque guardam o grupo.

Táticas

A fatiadora de mentes se concentra no ritual até ser atacado. Ela completará o ritual em 7 rodadas a menos que seja interrompida. Qualquer ataque bem sucedido que cause dano a fatiadora de mentes interrompe o ritual. Os combatentes e mirmídone dão o seu melhor

4 Githyanki Mindslicers (M)	Level 13 Artillery
Medium natural humanoid	XP 800 each
Initiative +11	Senses Perception +12
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at-will) ♦ Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
✱ Psychic Barrage (standard; recharge 1) ♦ Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, overcoat, silver longsword	

para impedir os PJs de interferirem, levando a batalha para longe da fatiadora de mentes tanto quanto possível.

Os githzerai cenobitas somente entram em jogo se o ritual for completado. Se isso acontecer, eles lutam a partir da abertura, atacando somente os inimigos que atinjam seu interior.

Características da área

Iluminação: Esse encontro ocorre com luz intensa a menos que o desmoronamento do encontro A3 tenha acontecido. Nesse caso, a poeira reduz a visibilidade para 2 quadrados.

Construções: O ritual ocorre entre as muralhas de Akma'ad e um navio githyanki destruído. Escalar as muralhas requer um teste de Atletismo CD 16.

Escombros: Se o desmoronamento do encontro A3 foi desencadeado, esta área inteira está cheia de escombros, fazendo de cada quadrado terreno

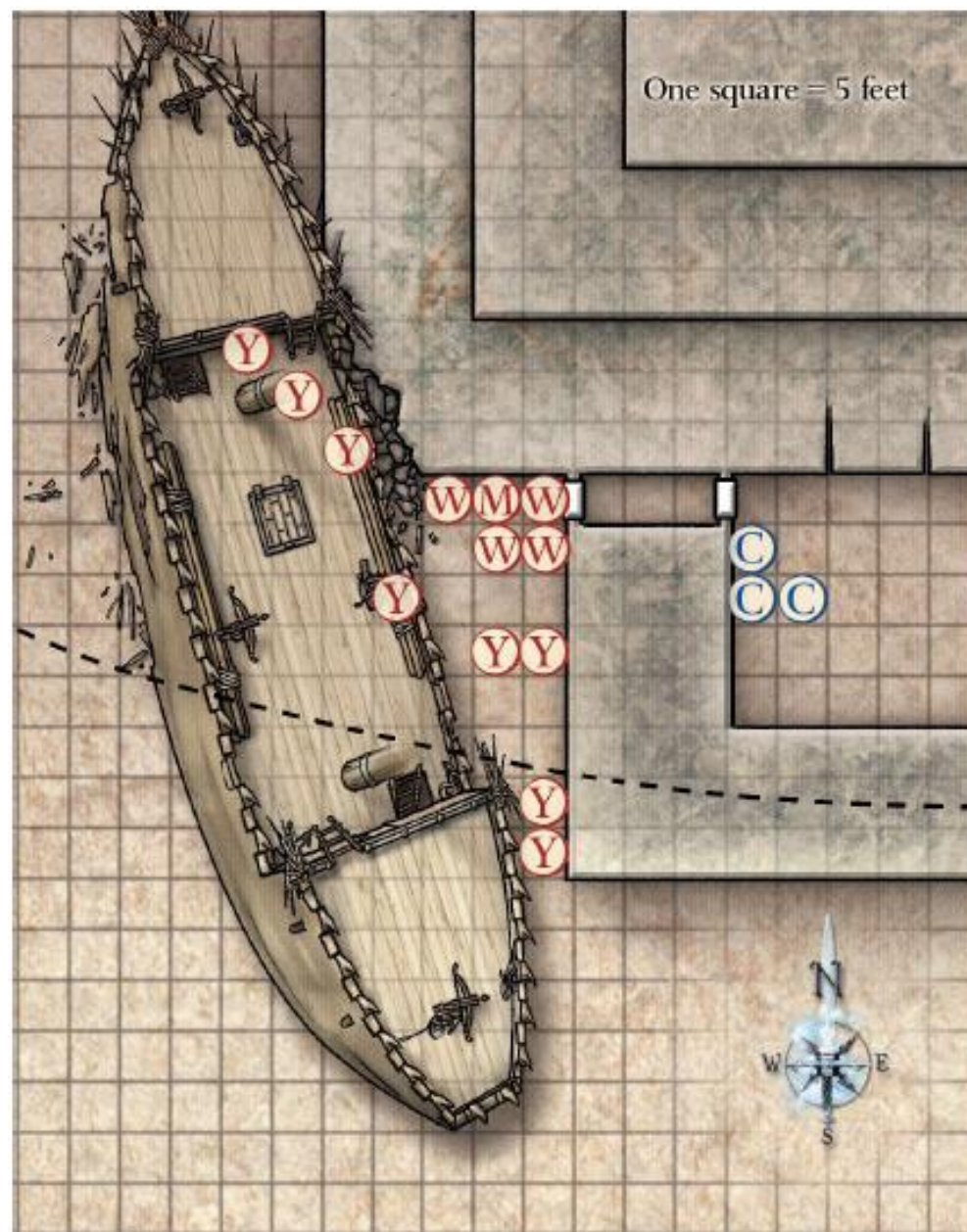
8 Githyanki Myrmidons (Y)	Level 12 Minion
Medium natural humanoid	XP 175 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 28; Fortitude 24, Reflex 23, Will 24	
Speed 5	
① Silver Short Sword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 7 damage, plus an extra 5 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
Alignment Chaotic evil	Languages Common, Deep Speech
Str 16 (+9)	Dex 14 (+8) Wis 16 (+9)
Con 12 (+7)	Int 12 (+7) Cha 10 (+6)
Equipment chainmail, silver short sword	

4 Githyanki Warriors (W)	Level 12 Soldier
Medium natural humanoid	XP 700 each
Initiative +13	Senses Perception +12
HP 118; Bloodied 59	
AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; see also telekinetic leap	
① Silver Greatsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7) Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword	

acidentado, exceto aqueles no convés enviesado do navio.

Navio Destruído: O navio destruído está inclinado sobre as muralhas da fortaleza em um ângulo bastante inclinado. Qualquer personagem fazendo um ataque corpo a corpo no convés do navio precisa primeiro fazer um teste bem sucedido de Acrobacia CD 10 ou sofrer -2 de penalidade na jogada de ataque.

Githzerai Cenobite		Level 11 Soldier
Medium natural humanoid		XP 600
Initiative +12	Senses Perception +13	
HP 108; Bloodied 54		
AC 27; Fortitude 22, Reflex 23, Will 23; see also <i>iron mind</i>		
Speed 7; see also <i>inescapable fate</i>		
④ Unarmed Strike (standard; at-will)		
+17 vs. AC; 2d8 + 3 damage.		
‡ Stunning Strike (standard; at-will)		
+14 vs. Fortitude; 1d8 + 3 damage, and the target is stunned until the end of the githzerai cenobite's next turn.		
Inescapable Fate (immediate reaction, when an adjacent enemy shifts away from the githzerai cenobite; at-will)		
The cenobite shifts to remain adjacent to the enemy. The cenobite cannot use this power if the enemy shifts using a movement mode the cenobite does not possess.		
Iron Mind (immediate interrupt, when the githzerai cenobite would be hit by an attack; encounter)		
The githzerai cenobite gains a +2 bonus to all defenses until the end of its next turn.		
Trace Chance (standard; recharge 2)		
Ranged 5; no attack roll required; the next melee attack made against the target gains a +5 power bonus to the attack roll and, if it hits, it is automatically a critical hit.		
Alignment Unaligned	Languages Common, Deep Speech	
Skills Acrobatics +15, Athletics +9, Insight +13		
Str 15 (+7)	Dex 17 (+8)	Wis 16 (+8)
Con 12 (+6)	Int 10 (+5)	Cha 11 (+5)



A5: ABERTURA NA MURALHA

Encontro de Nível 14 (4.550 XP)

Preparação

4 githyanki combatentes (W)

10 githyanki mirmídones (Y)

10 githzerai cenobitas (C)

Os githyanki abriram uma brecha na muralha no lado leste da torre. Githzerai estão tentando evitar sua entrada, mas estão sendo obrigados a recuar e vão cair a menos que os PJs intervenham.

Leia o seguinte em voz alta:

Githyanki sobreviventes conseguiram quebrar a muralha no lado leste da fortaleza. Defensores githzerai estão tentando conte-los, mas um morre justamente enquanto vocês olham.

4 Githyanki Warriors (W)	Level 12 Soldier
Medium natural humanoid	XP 700 each
Initiative +13	Senses Perception +12
HP 118; Bloodied 59	
AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; see also telekinetic leap	
④ Silver Greatsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon	
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
⤵ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
⤵ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7) Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword	

10 Githyanki Myrmidons (Y)	Level 12 Minion
Medium natural humanoid	XP 175 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 28; Fortitude 24, Reflex 23, Will 24	
Speed 5	
④ Silver Short Sword (standard; at-will) + Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 7 damage, plus an extra 5 psychic damage if the target is immobilized.	
⤵ Telekinetic Grasp (standard; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
Alignment Chaotic evil	Languages Common, Deep Speech
Str 16 (+9)	Dex 14 (+8) Wis 16 (+9)
Con 12 (+7)	Int 12 (+7) Cha 10 (+6)
Equipment chainmail, silver short sword	

Táticas

Esse combate deve ser descrito como um cabo de guerra brutal entre githzerai e githyanki. Os githyanki estão tentando estabelecer uma cabeça de ponte no interior da fortaleza. Para fazê-lo, eles estão concentrando seus ataques em um punhado de githzerai a cada rodada, derrubando-os antes que se movam para os próximos alvos. Se os combatentes forem mortos, a tropa de choque remanescente se torna muito menos desorganizada. Dois cenobitas caem a cada rodada. Todos os githzerai estão seriamente feridos, enquanto os githyanki estão relativamente vigorosos graças à sua superioridade numérica.

Semelhante ao encontro A4, os cenobitas não fazem muita diferença aqui. Assuma que como uma

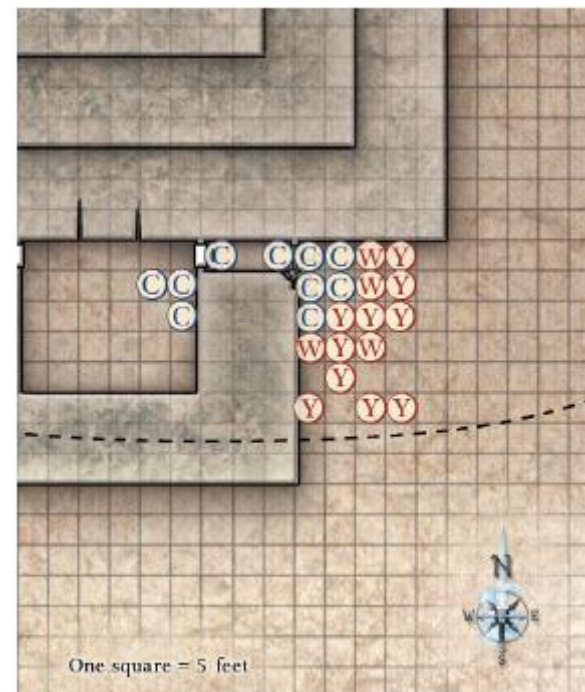
unidade, eles causam 10 pontos de dano a um combatente próximo ao final de cada rodada. Se você desejar que eles tenham um papel mais significativo nesse encontro, recorra às estatísticas na página 83.

Características da Área

Iluminação: Esse encontro ocorre com luz intensa a menos que o desmoronamento do encontro A3 tenha acontecido. Nesse caso, a poeira reduz a visibilidade para 2 quadrados.

Construções: A muralha de Akma'ad ergue-se a 9 metros nesse ponto. Uma de suas portas maciças foi destruída.

Escombros: Esta área está coberta de corpos mortos. Se o desmoronamento do encontro A3 foi desencadeado, esta área inteira está cheia de escombros, fazendo de cada quadrado terreno acidentado.



NEGOCIANDO COM ODOS

Encontro de Interpretação

Encontro de Nível 13

Conduzindo esse Encontro

Os aventureiros têm o potencial de interagir com Odos e ambos ganharem confiança e alguma informação valiosa durante o processo. Como especificado na página 48, o líder githzerai não é particularmente afável. Odos pode revelar muito sobre a força do seu temperamento. Você deve sentir-se livre para comunicar aos jogadores que ele se preocupa muito com essas pessoas, e somente com sua extraordinária força interior ele se mantém longe do desespero completo.

Enquanto conduz esse encontro, cada pedaço de informação que Odos tem para compartilhar está associada com uma perícia, um CD, e algumas vezes, outra condição relacionada. Esse encontro não é um desafio de perícias. Sinta-se livre para recompensar os personagens com pedaços de informação (ou não) baseado somente em como eles interpretarão esse encontro e em quais perguntas eles farão. Por outro lado, sinta-se livre para exigir testes de perícias recomendadas, concedendo bônus indicados dependendo do comportamento dos PJs. As perícias, CDs, e possíveis bônus são meras ferramentas para guiar o encontro.

Modificadores do Teste

Os aventureiros recebem bônus enquanto falam com Odos por mencionar seus feitos contra os githyanki ou impressionando o líder githzerai com seu sincero desejo de ajudar. Os exemplos seguintes concedem aos heróis o bônus indicado nos testes de perícia feito durante esse encontro de interpretação com Odos.

Evento	Bônus
Os personagens descobrem e provam que Gallia está possuída por um espião githyanki	+1
Os personagens mencionam que eles foram responsáveis pela derrota do general Zithiruun	+1
Os personagens mencionam a derrota do githyanki trabalhando para Sarshan	+1
Os personagens fazem uma oferta para escutar Odos e os sobreviventes até Sayre	+1

O que Odos Sabe

Odos pode contar aos aventureiros vários pedaços importantes de informação. Sinta-se livre para recompensar uma boa interpretação sem exigir um teste de perícia se você quiser.

Intuição (CD 21): *Odos está muito preocupado com seu povo e com o futuro deles. Ele teme que Sayre seja somente uma solução temporária, e não sabe se lá há alguém que ele ou os githzerai possam confiar além de si mesmos. Odos é um líder justo e bom, e sua natureza taciturna é um reflexo das dificuldades que sua raça teve de aguentar, agravada pelos recentes ataques.*

Diplomacia (CD 23): *Os githyanki atacaram sem aviso, e eles mandaram equipes de assalto para câmaras pessoais de todos os líderes githzerai, como se soubessem exatamente quem e onde atacar. Ele está convencido que alguém vazou esta informação sobre a estrutura de Akma'ad, assim como os nomes dos líderes presentes. Ele foi poupado somente porque saiu para uma caminhada e ouviu a equipe de assassinos em seu aposento. Ele surpreendeu a equipe de três e os derrotou sem ajuda.*

Intuição (CD 18): *Ataques desse tipo têm acontecido aos enclaves e monastérios githzerai por todo o reino mortal. A maioria fugiu para um refúgio em Sayre, uma cidade próxima. Odos quer levar seu povo para lá agora.*

Percepção (CD 23): *Um dos assassinos githyanki in seu aposento tinha um pequeno dispositivo que podia ser segurado na mão. Ela estava falando dentro desse objeto quando ele surpreendeu os assassinos em seu aposento. Era verde e de aparência refletiva. Se os personagens já revelaram Gallia como um espião, Odos pode identificar o dispositivo que ela carregava como idêntico ao usado pelo githyanki que tentou assassiná-lo. Se Gallia ainda não foi identificada com um espião, um personagem que fizer um teste bem sucedido de Intuição CD 23 quando Odos revela essa informação repara que Gallia presta uma atenção especial ao objeto e tenta fingir indiferença. O githyanki que a possui quer ter certeza que nenhum desses dispositivos caia em mãos inimigas.*

Diplomacia (CD 21): *(somente disponível após algum outro sucesso). Odos e outro githzerai planejaram esse encontro em Akma'ad para discutir aceitar ou não um convite em Sayre para reunir uma nova coalizão formada de líderes de outras regiões do mundo preocupados com a extensão da invasão githyanki, e todos eles procurando por ajuda e suporte para suas regiões. Odos está magoado pelos "humanos" (ele tem a tendência de chamar todo não-githzerai e não-githyanki "humanos") soarem divididos por problemas políticos quando tanta coisa está em jogo. Ele foi contra a reunião, mas agora sente que ir para Sayre é a única escolha para seu povo.*

Desenvolvimento

Como resultado dessa interação, os personagens deveriam querer escutar os githzerai até Sayre. Os aventureiros deveriam também, esperançosamente, ver Odos como um importante aliado. Ele é o último ancião githzerai sobrevivente no mundo mortal, e assim todos os githzerai desse mundo seguem sua liderança nas negociações e conflitos futuros.

S1: EMBOSCADA

Encontro de Nível 12 (3.800 XP)

Preparação

Brann'ot, githyanki gish (B)
2 githyanki combatentes (W)

Essa emboscada pode acontecer em qualquer ponto durante a viagem para Sayre, mas é apropriado que ocorra a noite. Brann'ot é um gish assassino que sozinho matou vários líderes githzerai no início da batalha. Acossado através da fortaleza por guardas githzerai furiosos que eventualmente o descobriram, ele foi forçado a se retirar por ferimentos antes da chegada dos PJs.

Ao lado de dois githyanki combatentes ele correu de lado a lado, e agora acompanha a retirada githzerai para a vastidão. Brann'ot está procurando a oportunidade para assassinar Odos e eliminar os incômodos aventureiros.

2 Githyanki Warriors (W)		Level 12 Soldier
Medium natural humanoid		XP 700 each
Initiative +13	Senses Perception +12	
HP 118; Bloodied 59		
AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22		
Saving Throws +2 against charm effects		
Speed 5; see also telekinetic leap		
④ Silver Greatsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon		
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.		
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)		
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).		
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)		
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.		
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech	
Skills History +9, Insight +12		
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9)	Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7)	Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword		

Leia o seguinte em voz alta:

O acampamento githzerai está quieto esta noite. Até mesmo os feridos parecem ter achado um pouco de paz na vastidão. Repentinamente, a paz é estilhaçada assim que um githyanki emerge diretamente do solo aos seus pés, segurando uma espada longa prateada para atacar.

Táticas

Brann'ot tenta apanhar um ou dois personagens sozinhos no convés inferior do navio, se o ataque acontecer a bordo do Conquistador. Se em terra, Brann'ot espera até o cair da noite para atacar, esperando apanhar um ou mais PJs distantes dos githzerai e outros aliados. Brann'ot ataca e então foge uma pequena distancia, esperando atrair os PJs em uma emboscada preparada por seus aliados (os githyanki combatentes).

Brann'ot entra e sai do combate, usando *travessia astral* para deslocar-se através de obstáculos intransponíveis de outro jeito, e mesclando *ataques duplos* com *raios de energia*. Os combatentes usam *aperto telecinético* para retardar a aproximação dos PJs nas primeiras duas rodadas, recebendo vantagem com suas espadas grandes prateadas contra inimigos paralisados se possível.

Se o combate durar mais do que 5 rodadas, permita a Odos um teste de Percepção CD 28. Se bem sucedido, ele vem correndo, chegando 2 rodadas depois no início da rodada 7. Odos pode fazer o mesmo teste no início de cada rodada até que ele escute a batalha ou a luta termine. Outros githzerai não estão cientes da batalha. Se os personagens soarem um alarme geral, Odos ainda leva 5 rodadas para reagir assim que ele acalma seu povo. Por parte dele, os githzerai exaustos se organizam defensivamente ao redor dos numerosos feridos, e esperam até que o inimigo mostre sua cara.

Características da Área

Iluminação: Brann'ot ataca na penumbra do crepúsculo ou do amanhecer, quando todos os viajantes exaustos caíram no sono.

Solo Acidentado: Assumindo que os PJs não estejam a bordo da aeronave, o local da emboscada para qual Brann'ot tenta atrair os PJs é cheio de áreas de terreno acidentado em lugares inconvenientes. Ele quer limitar a mobilidade dos personagens.

Brann'ot, Githyanki Gish (B)		Level 15 Elite Skirmisher
Medium natural humanoid		XP 2,400
Initiative +13	Senses Perception +14	
HP 226; Bloodied 113		
AC 31; Fortitude 28, Reflex 29, Will 29		
Saving Throws +2 (+4 vs charm effects)		
Speed 5; see also astral stride		
Action Points 1		
④ Silver Longsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon		
+20 vs. AC; 1d8 + 3 damage plus 1d8 psychic damage.		
† Double Attack (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon		
The githyanki gish makes two silver longsword attacks.		
➤ Force Bolt (standard; recharge [E]) ♦ Force		
Ranged 10; +18 vs. Reflex; 3d6 + 4 force damage.		
➤ Storm of Stars (standard; encounter) ♦ Fire		
The githyanki gish makes four attacks, no more than two of them against a single target: ranged 5; +20 vs. AC; 2d8 + 4 fire damage.		
Astral Stride (move; at-will) ♦ Teleportation		
The githyanki gish teleports 6 squares and gains the insubstantial and phasing qualities until the start of its next turn.		
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech, Draconic	
Skills Arcana +16, History +13, Insight +14		
Str 16 (+10)	Dex 14 (+9)	Wis 14 (+9)
Con 17 (+10)	Int 19 (+11)	Cha 17 (+10)
Equipment chainmail, silver longsword		

REUNINDO COM AMYRIA

Encontro de Interpretação

Encontro de Nível 12

Detalhes do encontro

Os PJs podem estar surpresos e satisfeitos de ver Amyria, a quem eles não têm visto desde se separaram dela em Overlook. Amyria está radiante em ver os personagens. Nesse encontro, estabeleça a força de Amyria, ela decide salvar a região dos ataques githyanki, e seu compromisso e fé nos personagens. Amyria está desconfiada de um grande golpe. Ela conhece a habilidade githyanki de possuir pessoas e usá-las como marionetes e espiãs. Mas ela confia nos PJs cegamente por razões que ela não pode comunicar completamente. Ela está nitidamente ansiosa para vê-los de novo e compartilhar suas informações. Foi dito, a deva está cansada e preocupada, e aparenta estar carregando um grande fardo sobre seus ombros.

Nesse encontro, os aventureiros têm a oportunidade de se reunirem com Amyria e receber algumas informações no processo. Não há testes de perícia nesse encontro. O propósito de Amyria nesse encontro é para fortalecer seus laços com os aventureiros e assegurá-los como aliados nos testes que estão por vir. Ela não dispensa os três líderes githzerai quando fala com os personagens. Se os PJs pedirem a Aziff, Gal'ott, e Odos para saírem, Amyria vai responder que a eles é permitido ouvir o que ela tem pra dizer. Somente se os personagens insistirem ela vai relutantemente mandar embora os outros PdMs.

O que Amyria sabe

- ◆ Ela gastou grande parte do tempo das semanas desde que partiu com os aventureiros viajando para fora do Vale Elsir, procurando a dimensão da invasão githyanki. No processo, ela estabeleceu conexões com a maioria das cidades próximas. Ela também descobriu que os ataques dos githyanki chegaram na pior época das defesas de cada região. Somente o Vale Elsir foi poupado – pelo menos até aqui – graças às ações dos PJs derrotando o General Zithiruun. Ela sabe que é apenas questão de tempo até que os githyanki tentem novamente.
- ◆ Amyria tem uma agente na criadagem do Lorde Torrance e está desconfiada de sua conexão (bem como de outros cidadãos importantes) para com o Lorde Telicanthus. O githyanki a quem ela deu um jeito de conhecer num evento social na semana anterior parecera genuíno, mas uma operação githyanki tão aberta apenas parece errada para Amyria. Um teste de Intuição CD 18 também revela que Amyria está envergonhada de seus sentimentos por Telicanthus. Ela quer acreditar que nem todos githyanki são destruidores malignos com intenção de conquistar, mas ela está desconfiada, no entanto. Ela é muito rápida para desviar perguntas sobre Telicanthus, seus motivos, e possíveis operações. Sua própria dúvida fica no caminho de seus instintos sobre o githyanki, razão pela qual ela adverte os githzerai de agir precipitadamente.
- ◆ Amyria descobriu que dois líderes em outras cidades próximas estão procurando aliados. Ela sente que formando uma aliança mais concreta – ela chama esse grupo de coalizão – entre todas as comunidades sitiadas, cidades-estados, e regiões irá ajudar a todos, assim ela passou grande parte do tempo fomentando essa idéia. Ela tem tido pouco sucesso em reunir o conselho de guerra, que realiza sua primeira reunião em Sayre pela manhã. Mas Amyria mesmo tem pouco mais do que uma voz nos procedimentos. Ela não tem casa na comunidade e

representa apenas ela mesma e sua divindade, Bahamut. Está sendo permitida no processo porque ela organizou o evento e escolheu Sayre como o local da reunião. Ela pode dizer aos aventureiros os nomes dos membros da Coalizão (veja página 63 para suas descrições).

- ◆ Amyria escolheu para o conselho se reunir em Sayre porque, como Odos, que grunhe e acena com a cabeça quando ela menciona isso, ela suspeita que os githyanki têm alguns meios de comunicação que ultrapassa qualquer tipo de mágica que ela está ciente. Eles parecem ser capazes de reagir de forma quase instantânea a ameaças que se dirigem até eles, e atacam quando seus inimigos estão nos seus momentos mais vulneráveis. Somente regiões como o Vale Elsir (num estado de alerta máximo perpétuo), estão tendo sorte em se defender contra os ataques. Ela também conta aos PJs que tentou chegar à ilha de Nefelus, ao largo da costa distante, mas há algum tipo de bloqueio impedindo qualquer navio de velejar lá. O conhecimento mágico possuído pelos sábios de Nefelus é dito ser quase insuperável, mas a Universidade de Sayre é um rival digno. Ela espera convencer o conselho de guerra de que eles deveriam pedir aos estudiosos da universidade para voltar todos os seus esforços para desvendar a natureza da rede githyanki de comunicação.
- ◆ Finalmente, Amyria tem outra razão para vir para Sayre. Ela teve um sonho recentemente que tinha o peso de um significado por trás dele. Ela não usa palavras como “profético”, mas quando ela narra o sonho, seus olhos vão se distanciando e sua voz atenuando conforme relata o que viu.

Se os PJs perguntarem sobre o sonho dela, leia o seguinte em voz alta.

“Em meu sonho eu estava no meio de elementos primos. Ondas quebrando ao meu redor e a incêndios resplandecentes, e eu estava olhando pra baixo através das nuvens de um céu noturno azul escuro. Esticando através do céu tinha uma teia de aranha gigante, que foi tecida entre os planos. Era prateada e brilhava acompanhada das estrelas, e no final de cada linha de teia tinha um githyanki. À medida que cada githyanki falava, a teia brilhava, e uma aranha gorda no meio ouvia tudo o que qualquer um falava. A aranha era linda, mas você poderia dizer que era maligna, assim como as pessoas que falavam com ela. Correu em volta, consertando linhas desgastadas e atirando novas linhas em novas pessoas. A maioria era githyanki, mas alguns não eram. Uma das linhas chegou a um githzerai.” Ela parece incomodada.

“Eu olhei esforçadamente para a aranha, e eu sabia que era aqui em Sayre. Eu podia ver a cidade em volta. Então eu vim aqui. Eu acho que alguém em Sayre está ajudando os githyanki, mas nós não sabemos ao certo quem é, embora tenhamos nossas suspeitas. E nós não temos nenhuma resposta fácil sobre o que fazer sobre isso.”

Se os três líderes githzerai ainda estão presentes, Gal’ott fala:

“Claro que sim. Nós vamos achar sua aranha. Nós a achamos e a matamos. Nós a matamos e retornamos para nossas casas.”

Para este Amyria responde:

“Você acha que isso vai resolver o problema Gal’ott? Sabemos de quem você fala. E ele é ligado politicamente a todo mundo que poderia ajudar os githzerai! Matem-no e sejam executados como assassinos e traidores. Eu digo que precisamos provar o que ele está fazendo, e

então desacreditá-lo. É a única maneira de ajudar os githzerai.”

Neste momento, os PJs podem intervir e ajudar Amyria a persuadir o githzerai insolente para mostrar algum comedimento com um teste bem sucedido de Diplomacia ou Intimidação CD 21. Se bem sucedido, Gal’ott curva sua cabeça e diz:

“Eu vou concordar com a maioria. Por uma semana. Depois desse período, meu pessoal vai tomar medidas com suas próprias mãos.”

Ele então levanta, acena para Odos e Azitt, e sai.

Fracasso, no entanto, resulta em Gal’ott levantando rapidamente, enviando sua cadeira derrubada ao chão. Sua voz tremula, diz:

“Vocês querem nos ajudar? Vocês nem sequer são da nossa raça! Os guardas aqui nos tratam como ladrões, e até mesmo os mendigos nos atacam! Isto não é lugar apropriado para um githzerai. Deveríamos abandonar esse plano e deixar os homens ao seu destino. Vamos simplesmente limpá-lo quando estiverem acabados.”

Permita que boa interpretação influencie essa interação com Amyria e os githzerai. Se um ou mais jogadores são particularmente eloquentes ou soam convincentes em suas promessas de fazer o que for possível para ajudar os githzerai, você pode considerar esquecer os testes de perícias inteiramente.

Desenvolvimento

O restante dos githzerai desculpam-se logo depois que Gal’ott sai para falar com seu pessoal. Amyria também está para sair e descansar. Ela agradece os personagens, mas deixa claro aos PJs que há uma divisão na comunidade githyanki, e que ela não foi capaz de curar as feridas. Ela pede sua ajuda contínua para convencer Odos que os githzerai devem permanecer em Sayre tempo o suficiente para resolver o enigma do seu sonho,

Amyria		Level 13 Elite Soldier (Leader)
Medium immortal humanoid, deva		XP 1,600
Initiative +15	Senses Perception +13	
Aura of Recovery aura 2; allies that start their turn in Amyria's aura gain a +1 bonus to all saves until the start of their next turn.		
HP 254; Bloodied 127		
Resist necrotic 11, radiant 11		
AC 29; Fortitude 23, Reflex 25, Will 28; +1 to all defenses against bloodied enemies		
Saving Throws +2		
Speed 8		
Action Points 1		
④ Longsword (standard; at-will) ♦ Radiant, Weapon		
+20 vs. AC; 1d8 + 7 damage, and the target is marked until the end of Amyria's next turn. While so marked, if the target doesn't attack Amyria, the target takes 7 radiant damage.		
✦ Double Attack (standard; at-will) ♦ Radiant, Weapon		
Amyria makes two longsword attacks.		
✦ Crusader's Assault (standard; requires longsword; at-will) ♦ Radiant, Weapon		
+20 vs. AC; 1d8 + 7 damage plus 1d8 radiant damage, and one of Amyria's allies within 10 squares can make a basic attack as a free action against the same target.		
➤ Bahamut's Accusing Eye (standard; at-will) ♦ Cold, Radiant		
Ranged 10; +18 vs. Reflex; 2d8 + 7 cold and radiant damage, and ongoing 5 cold and radiant damage and the target is slowed (save ends both).		
Memory of a Thousand Lifetimes (free, when the Amyria makes an attack roll, a skill check, or an ability check and dislikes the result; encounter)		
Amyria adds 1d6 to the triggering roll.		
Alignment Lawful good	Languages Common, Draconic, Supernal	
Skills Diplomacy +14, Religion +17		
Str 11 (+6)	Dex 13 (+7)	Wis 24 (+13)
Con 15 (+8)	Int 19 (+10)	Cha 17 (+9)

e que eles devem expor publicamente Telicanthus ao invés de matá-lo sem provas. Ela também planeja introduzir Odos como um membro de sua Coalizão, e ela pede aos PJs que participe da reunião como convidados. Ela deixa claro que vai ser capaz de falar e espero que de influenciar os eventos da reunião, mas ela não terá direito a voto.

SC1: O DEBATE

Encontro de Nível 13

Preparação

Amyria, Gal'ott, Azitt, Chend, e até mesmo Gallia (se ela ainda está por perto) vão intrrometer-se com as suas opiniões e seus próprios argumentos a favor ou contra o que os PJs estão dizendo. Consulte as descrições destes PdMs e familiarize-se com as suas personalidades e motivações antes de começar o desafio de perícias. A meta para os PJs aqui é convencer Odos a vir para a reunião da Coalizão e não para ordenar uma tentativa de assassinato contra Telicanthus.

O Debate	Nível 13
Desafio de Perícias	4.000 XP

"Não vejo nenhuma razão para que os githzerai não devam apenas deixar os mortais à sua própria sorte e, talvez, ao ataque githyanki uma vez que eles estão enfraquecidos pela sua conquista. Não vejo como você pode me convencer do contrário, mas eu estou disposto a ouvir os argumentos."

Complexidade 3 (requer 8 sucessos antes de 3 falhas).

Perícias Primárias

Blefe, Diplomacia, História, Intuição, Intimidação, Religião, Lábria

Sucesso

O grupo convence Odos a investigar Telicanthus ao invés de apenas deixar o plano mortal depois de assassiná-lo.

Fracasso

O grupo é incapaz de convencer Odos a mudar a sua opinião. Ele faz planos para sair, e dá instruções aos seus subordinados que Telicanthus deveria ser morto independente dele ser culpado ou não.

Blefe

CD 22 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *O PJ pinta uma imagem nítida do ódio a caminho dos githzerai que poderia ocorrer se Telicanthus é assassinado, ou como os githzerai são importantes para a causa da guerra, usando apenas certa quantidade de exagero*

Diplomacia

CD 22 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *O PJ enfatiza o quanto fortalecido cada reino ficará se permanecerem unidos contra a ameaça githyanki.*

História

CD 26 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *Recordando os detalhes da guerra passada entre os githyanki e githzerai, o PJ inflama a ira de Odos e o lembra o quão importante é impedir o seu antigo inimigo. História também pode ser usada para lembrar Odos de como as leis tendem a punir os culpados, e que Telicanthus provavelmente será humilhado publicamente se for exposto.*

Intuição

CD 22 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias, mas concede +2 em qualquer outro teste de perícias feitos na mesma rodada. Fracasso impõe uma penalidade de -2 em qualquer outro teste de perícias feitos na mesma rodada. Somente um teste de Intuição é permitido por rodada. - *Observando as sutis reações dos ouvintes, o grupo costura suas respostas para serem mais convincentes.*

Intimidação

CD 26 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *É difícil intimidar Odos, mas ele pode estar impressionado com a força e comprometimento dos PJs enquanto tentam converter os outros à causa da guerra.*

Religião

CD 22 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *O PJ descreve como uma vitória githyanki poderia significar a desgraça para a trilha introspectiva githzerai de iluminação, e cita passagens que mencionam trazer ordem ao caos.*

Lábria

CD 22 Um teste bem sucedido conta como um sucesso no desafio de perícias. - *A PJ lembra a Odos que assassinar uma figura querida, muitas vezes causa grande ódio e racismo contra os assassinos, o que iria pintar uma imagem falsa dos githzerai.*

Desenvolvimento

Se os PJs conseguem convencer Odos, ele acalma o githzerai rebelde e une-os por trás a sua vontade. Ele concorda em acompanhar os PJs para encontrar a Coalizão de Amyria, e os PJs ganham um bônus de +2 para todos os testes que focalizem Odos como alvo durante o desafio de perícias A Coalizão (ver página 100). Odos decide que Telicanthus deveria ser investigado antes que tomem medidas mais extremas.

Nesse íterim, Odos quer saber como Telicanthus está ligado a esta rede que Amyria anteviu. Ele pergunta se algum dos PJs sabe lançar o ritual Consultar os Sábios Místicos.

Em caso afirmativo, Odos pede-lhes para realizar o ritual para descobrir como Telicanthus está ligado ao sonho de Amyria. Se nenhum dos PJs atualmente possui o ritual, Odos lhes dá um pergaminho do ritual e pede-lhes para usá-lo. Se nenhum dos PJs possui o talento Conjuração Ritual, Odos ordena Chend a fazê-lo. Os resultados do ritual em um breve verso em vez de uma resposta simples.

Leia a escrita na parede

Você não está longe de um lugar onde o conhecimento se transforma em cobiça

Abaixo da casa de especiarias espregueira o profano

E o conhecimento encontra-se preso atrás do guarda

Odos pede aos PJs para investigar. Um teste de Lábria CD 21 revela que embora uma série de comerciantes de especiarias tenha lojas em Sayre, apenas um local é próximo: um armazém em ruínas, que guardava especiarias raras, anos atrás. Esta é a casa de especiarias que se refere à adivinhação. A mesma verificação pode ser feita durante uma visita a qualquer loja de especiarias na cidade para revelar que a família Ridolfi costumava ter um armazém perto de Lowbridge, em Riverdown.

Se os PJs fracassam nesse teste, eles ainda podem descobrir essa informação da maneira mais difícil no encontro P1. Emboscada na Praça (página 90).

P1: EMBOSCADA NA PRAÇA

Encontro de Nível 14 (5.200 XP)

Preparação

4 sombra motejadora lutadores de rua (F)

10 sombra motejadora brigões (S)

Telicanthus recebeu a palavra de seu aliado, o Rei Imundo, que githzerai extras vieram à cidade, e eles precisam ser mortos ou molestados. Um servo vingativo e cruel de Tiamat, o Rei Imundo decide tomar o assunto por suas próprias mãos.

Telicanthus há muito tempo recrutou os serviços do Rei Imundo quando plantou membros mercenários da Sombra Motejadora entre os mendigos do Rei. Com a chegada do Odos, Telicanthus mandou dizer ao Rei Imundo para intensificar os esforços em matar os githzerai e seus aliados. O Rei Imundo preparou as coisas um passo adiante criando uma emboscada para pegar e matar o próximo grupo que sair de Kark'din, o santuário githzerai. Infelizmente, ele não disse para suas tropas só focarem nos githzerai, fazendo dos PJs alvos involuntários.

Assim que os PJs deixam o santuário githzerai e entram na Praça da Visão, leia:

Ao sair do prédio e entrar na praça, vocês percebem que há movimento na boca dos becos ao torno de vocês.

Mendigos esfarrapados emergem das sombras brandindo armas novas, brilhantes – e usando cota de malha! Os atacantes parecem bem alimentados, apesar

dos trapos e sujeira que os cobrem, e mais do que acostumado com as armas que estão brandindo.

4 Laughing Shadow Streetfighters (F)	Level 13 Soldier
Medium natural humanoid, human	XP 800 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 128; Bloodied 64	
AC 29; Fortitude 26, Reflex 25, Will 24	
Speed 6	
④ Katar (standard; at-will) ✦ Weapon	
+20 vs. AC; 2d6 + 6 damage (crit 18 + 1d6), and the target is slowed until the end of the streetfighter's next turn.	
→ Shuriken (standard; at-will) ✦ Weapon	
Ranged 6/12; +19 vs. AC; 2d4 + 4 damage.	
✦ Cheap Shot (immediate interrupt; usable when a slowed target leaves an adjacent square; requires katar; at-will) ✦ Weapon	
+20 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target's movement ends.	
⚡ Streetfighter Flourish (standard; requires katar; recharge ☞ ☞)	
Close burst 1; targets enemies; +19 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target is slowed (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Skills Bluff+13, Intimidate +13, Stealth +15	
Str 21 (+11)	Dex 19 (+10) Wis 17 (+9)
Con 16 (+9)	Int 11 (+6) Cha 10 (+8)
Equipment chainmail, katar, 10 shuriken, beggar's garb	

10 Laughing Shadow Scrabblers (S)	Level 13 Minion
Medium natural humanoid, human	XP 200 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 27; Fortitude 25, Reflex 27, Will 24	
Speed 6	
④ Short Sword (standard; at-will) ✦ Weapon	
+18 vs. AC; 8 damage, and the scabbler can shift 2 squares, ignoring difficult terrain.	
→ Shuriken (standard; at-will) ✦ Weapon	
Ranged 6/12; +18 vs. AC; 7 damage.	
Combat Advantage	
The scabbler deals an extra 5 damage against any target it has combat advantage against.	
Alignment Evil	Languages Common
Skills Bluff+10, Stealth +15	
Str 19 (+10)	Dex 18 (+10) Wis 16 (+9)
Con 14 (+8)	Int 10 (+6) Cha 8 (+5)
Equipment chainmail, short sword, 10 shuriken, beggar's garb	

Táticas

Os Sombras Motejadoras se revelam quando os PJs estão mais ou menos no meio da praça, cercados por todos os lados. Os brigões entram na praça pelos becos, assim como três dos quatro lutadores de rua. O último lutador de rua se esconde ao lado do chafariz seco. Ele possui uma gema mágica fornecida pelo Rei Imundo. Consulte a seção "Características da Área" para detalhes.

Características da área

Iluminação: Esse encontro pode acontecer durante o dia ou noite. Se durante o dia, a área está bem iluminada por raios de sol, com sombras (penumbra) nos becos. Se durante a noite, a praça está nas sombras (penumbra), e os becos estão envoltos na escuridão.

Escombros: Os escombros na praça são considerados terreno acidentado.

Fonte: A fonte está seca e rachada depois de décadas de desuso. O bocal do bojo de água vazio eleva-se 3 metros (2quadrados) do solo; ascendendo do bojo está uma estátua encharcada de um sábio ancião olhando para cima em direção das estrelas. Subir na fonte requer um teste de Atletismo CD 16, e é grande o suficiente para fornecer cobertura ou cobertura superior dependendo do posicionamento.

Becos: Há sete becos que desembocam na Praça da Visão, todos estreitos e escuros.

Construções: As construções alcançam de 2 a 6 andares (4 a 12 quadrados) de altura. Escalar as paredes requer um teste de Atletismo CD 16.

Gema Brilhante: A gema mantida por um dos lutadores de rua está imbuída com um efeito mágico temporário – uma benção de Tiamat – que perdura pela duração do encontro. No início do turno de cada personagem, ele ou ela deslizam 1 quadrado para perto do quadrado onde a gema está. Os Sombras Motejadoras são imunes a esse efeito. Mesmo se o lutador de rua segurando a gema for morto, a mágica persiste. Somente esmagando a gema (defesas 20; 20 pv) termina o efeito de conduzir.



T2: A ENTRADA

Encontro de Nível 12 (3.800 XP)

Preparação

Cubo Glutão (G)

2 Sombra Motejadora lutadores de rua (F)

3 Sombra Motejadora brigões (S)

Esse encontro não ocorre se os mendigos não alertarem sobre a chegada dos PJs. Se os PJs têm evitado acionar eventuais alarmes, tábuas entrecruzam-se a 3 metros de altura do chão da sala, permitindo aos personagens descer a escada de corda e alcançar a porta a salvos. Os cinco brigões que estariam defendendo aqui são encontrados no encontro T5: Templo da Casa da Cobiça.

O Rei Imundo, o sacerdote de Tiamat que lidera os mendigos de Sayre, deixou uma surpresa escondida nessa sala para qualquer um que tentar invadi-la. Um cubo gelatinoso mais forte do que o normal foi colocado no chão, debaixo do alçapão no teto que leva para dentro dessa sala. O cubo tem aprendido a ficar completamente parado debaixo da escada de corda, esperando por criaturas inocentes que desçam diretamente em suas garras.

Se o alarme foi dado e os mendigos esperam problemas, as tábuas entrecruzando-se a 3 metros acima do chão foram removidas, e cinco mendigos estão escondidos em plataformas cobertas de farrapos que estão anexadas as paredes. Eles não atacam até que sejam descobertos ou que os PJs estejam engajados com o cubo.

Atravessar a sala sem as tábuas é desafiante mesmo que os PJs descubram o cubo e não desçam até o chão. Eles precisam atravessar as plataformas presas às paredes com um teste de Atletismo CD 10 ou CD 20 (10 para plataformas adjacentes, 20 para aquelas com vão de 1,5 metros entre elas). Fracasso significa que o PJ azarado cai no chão (desde que o personagem também falhe no seu teste de resistência), recebendo 2d10 pontos de dano, e aterrissa caído.

Leia o seguinte em voz alta se o alarme não foi soado.

Olhando para baixo através do alçapão, vocês veem uma imunda escada de corda que balança quase todo o caminho até o chão, parando 3 metros acima do solo. O quarto abaixo é quase vazio. Várias plataformas projetam-se das paredes – restos dos pisos desta construção de vários andares que parecem terem sido reforçadas. Cada plataforma está coberta por montes de trapos, a mais próxima que está a 1,5 metros abaixo de vocês e fixada à parede norte. As plataformas restantes distam cada uma 1,5 metros e descem em intervalos regulares ao longo das paredes da sala. Do outro lado da sala para o sul tem outra porta, mas está estranhamente a 3 metros acima do chão, acima de outra plataforma fixada na parede sul.

Se o alarme soou, os PJs podem fazer um teste de Percepção para notar Sombras Motejadoras se escondendo em pilhas de trapos nas cinco plataformas. Tendo os atacantes feito um teste de Furtividade com +5 de bônus (para um bônus total de +20). Se os PJs avistá-los, leia o seguinte:

Esquivando-se em algumas plataformas estão vários mendigos como aqueles da praça. Escondendo-se em pilhas de trapos, eles retiram seus disfarces e sobem para atacar quando percebem que foram descobertos!

Se não descobertos, os Sombras Motejadoras ganham uma rodada surpresa para atacar os PJs.

Gluttonous Cube (G)	Level 13 Elite Brute
Large natural beast (blind, ooze)	XP 1,600
Initiative +9	Senses Perception +10; tremorsense 10
HP 324; Bloodied 162	
AC 27; Fortitude 26, Reflex 23, Will 24	
Immune gaze; Resist 15 acid	
Saving Throws +2	
Speed 4, see also engulf	
Action Points 1	
⚡ Slam (standard; at-will)	
+15 vs. Fortitude; 2d6 + 5 damage, and the target is immobilized (save ends).	
Engulf (standard; at-will) ⚡ Acid	
The glutinous cube attacks one or two Medium or smaller targets; +14 vs. Reflex (automatically hits an immobilized creature). On a hit, the target is grabbed and pulled into the cube's space; the target is dazed and takes ongoing 15 acid damage until it escapes the grab. A creature that escapes the grab shifts to a square of its choosing adjacent to the cube. The cube can move normally while creatures are engulfed within it.	
Translucent	
A glutinous cube is invisible until seen (Perception DC 29) or until it attacks. Creatures that fail to notice the glutinous cube might walk into it, automatically becoming engulfed.	
Alignment Unaligned	Languages –
Skills Stealth +14	
Str 18 (+10)	Dex 17 (+9) Wis 18 (+10)
Con 22 (+12)	Int 1 (+1) Cha 1 (+1)

2 Laughing Shadow Streetfighters (F)		Level 13 Soldier
Medium natural humanoid, human		XP 800 each
Initiative +12 Senses Perception +9		
HP 128; Bloodied 64		
AC 29; Fortitude 26, Reflex 25, Will 24		
Speed 6		
④ Katar (standard; at-will) ♦ Weapon		
+20 vs. AC; 2d6 + 6 damage (crit 18 + 1d6), and the target is slowed until the end of the streetfighter's next turn.		
☞ Shuriken (standard; at-will) ♦ Weapon		
Ranged 6/12; +19 vs. AC; 2d4 + 4 damage.		
† Cheap Shot (immediate interrupt; usable when a slowed target leaves an adjacent square; requires katar; at-will) ♦ Weapon		
+20 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target's movement ends.		
☞ Streetfighter Flourish (standard; requires katar; recharge ☞ ☞)		
Close burst 1; targets enemies; +19 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target is slowed (save ends).		
Alignment Evil	Languages Common, Draconic	
Skills Bluff+13, Intimidate +13, Stealth +15		
Str 21 (+11)	Dex 19 (+10)	Wis 17 (+9)
Con 16 (+9)	Int 11 (+6)	Cha 10 (+8)
Equipment chainmail, katar, 10 shuriken, beggar's garb		

3 Laughing Shadow Scrabblers (S) Level 13 Minion		
Medium natural humanoid, human		XP 200 each
Initiative +12 Senses Perception +9		
HP 1; a missed attack never damages a minion		
AC 27; Fortitude 25, Reflex 27, Will 24		
Speed 6		
④ Short Sword (standard; at-will) ♦ Weapon		
+18 vs. AC; 8 damage, and the scabbler can shift 2 squares, ignoring difficult terrain.		
☞ Shuriken (standard; at-will) ♦ Weapon		
Ranged 6/12; +18 vs. AC; 7 damage.		
Combat Advantage		
The scabbler deals an extra 5 damage against any target it has combat advantage against.		
Alignment Evil	Languages Common	
Skills Bluff+10, Stealth +15		
Str 19 (+10)	Dex 18 (+10)	Wis 16 (+9)
Con 14 (+8)	Int 10 (+6)	Cha 8 (+5)
Equipment chainmail, short sword, 10 shuriken, beggar's garb		

Táticas

Na circunstância de que o alarme tenha soado, o plano dos Sombras Motejadoras é simples: Aguardar os intrusos a descerem para o chão, e uma vez que engajados com o cubo, atacar com sua shuriken. Se um PJ pular para uma plataforma adjacente a um Sombra Motejadora, o mercenário tenta com um teste de Atletismo (+11 para os lutadores de rua, +10 para os brigões) saltar para aquela plataforma e dar um encontrão (+11 para os lutadores de rua, +10 para os brigões) no personagem andar a baixo. Um teste bem sucedido de Atletismo mas um fracasso na tentativa de encontrão por um Sombra Motejadora ou PJ significa que o atacante é empurrado de volta para sua plataforma. Saltos com impulso são impossíveis nessa sala.

O cubo espera até que uma criatura tenha descido até o chão, de um jeito ou de outro, antes de atacar. Se ninguém está no chão, o cubo posiciona-se diretamente abaixo de uma batalha, esperando que alguém venha cair em cima dela. Qualquer criatura que caia sobre o cubo – seja aventureiro ou Sombra Motejadora – é automaticamente engolfado. O cubo não faz distinção entre PJs ou Sombras Motejadoras, e ataca o alvo mais conveniente a cada rodada.

Desconhecido deles, os Sombras Motejadoras não tem um jeito fácil de escapar, já que o Rei Imundo trancou a porta atrás deles. Eles podem descobrir isso da maneira mais difícil (veja Desenvolvimento).

Características da área

Iluminação: Penumbra é fornecida por uma lanterna em uma plataforma fixada na parede sul se o alarme não foi soado. Caso contrário, a sala está escura. Porta de Saída: O Rei Imundo trancou a porta de madeira atrás dos brigões nessa sala. Isso exige um teste de

Ladinagem CD 23 para abrir. Que leva à rua subterrânea (área T3).

Porta de Saída: O Rei Imundo trancou a porta de madeira atrás dos brigões nessa sala. Isso exige um teste de Ladinagem CD 23 para abrir. Que leva à rua subterrânea (área T3).

Paredes: Escalar as paredes exige um teste de Atletismo CD 20. Esta é a única maneira de sair do chão para a plataforma mais baixa 3 metros acima, bem em frente à porta da área T3.

Desenvolvimento

Se todos menos um Sombra Motejadora forem mortos, o sobrevivente tenta fugir para a porta. Lá, ele descobre que a porta está trancada e se volta para lutar até a morte, amaldiçoando o Rei Imundo todo o tempo. O Sombra Motejadora orgulhoso em sua técnica não se entregará voluntariamente.



T5: TEMPO DA CASA DA COBIÇA

Encontro de nível 14 ou 15 (5.600 XP)

Preparação

Rei Imundo (K)

Sombra Motejadora vassalo (G)

2 Sombra Motejadora lutadores de rua (F)

6 Sombra Motejadora brigões (S)

O Rei Imundo é o líder simbólico dos mendigos em Sayre. Mais um líder espiritual do que um mundano, ele trabalha para manter seu rebanho seguro e regulamente faz acordo com os nativos a fim de evitar sua propriedade ou incomodar seus rivais.

O Rei Imundo foi contratado por Telicanthus há algum tempo para aterrorizar a população githzerai da cidade. Telicanthus não sabe que o Rei Imundo lhe reconheceu (veja Desenvolvimento abaixo). Os githyanki também reforçaram os mendigos do Rei Imundo com membros dos mercenários da Sombra Motejadora.

Leia o seguinte se os mendigos não estão conscientes dos PJs:

Vocês abrem as portas para um templo antigo. Podem dizer que ele uma vez já foi sagrado para loun, mas esses dias são de um passado distante. Os bancos estão cheios de mendigos, todos com as costas viradas para vocês, e um padre imundo e desgrehado no outro lado da sala diante de um altar.

Leia o seguinte, se os mendigos esperam os PJs:

Vocês abrem as portas para um templo antigo. Podem dizer que ele uma vez já foi sagrado pra loun, mas esses dias são de um passado distante. Os bancos estão cheios de mendigos, todos voltados para vocês, e um padre imundo e desgrehado no outro lado da sala diante de um altar. “Pegue-os!” ele sibila.

6 Laughing Shadow Scrabblers (S) Level 13 Minion		
Medium natural humanoid, human		
Initiative +12		Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion		
AC 27; Fortitude 25, Reflex 27, Will 24		
Speed 6		
④ Short Sword (standard; at-will) ✦ Weapon		
+18 vs. AC; 8 damage, and the scrabbler can shift 2 squares, ignoring difficult terrain.		
⑦ Shuriken (standard; at-will) ✦ Weapon		
Ranged 6/12; +18 vs. AC; 7 damage.		
Combat Advantage		
The scrabbler deals an extra 5 damage against any target it has combat advantage against.		
Alignment Evil	Languages Common	
Skills Bluff+10, Stealth +15		
Str 19 (+10)	Dex 18 (+10)	Wis 16 (+9)
Con 14 (+8)	Int 10 (+6)	Cha 8 (+5)
Equipment chainmail, short sword, 10 shuriken, beggar's garb		

Táticas

O Rei Imundo permanece atrás tanto quanto possível. Sua devoção a Tiamat foi recompensada ao longo dos anos com várias habilidades únicas, as quais ele usa em serviço devoto à sua rainha. Ele começa uma batalha com jorro vitriólico, vomitando ácido sobre tantos PJs for possível. Ele está disposto a ser flanqueado se isso o colocar em uma boa posição, baseando-se nos Sombras Motejadoras e em seu golpe flanqueador. Ele também

tenta distribuir seus ataques corpo a corpo no início da luta, na esperança de envenenar o máximo de inimigos possível.

Se os Sombras Motejadoras remanescentes forem todos mortos, ou se o Rei Imundo está sangrando, ele tenta render-se. Ele recebeu muito dinheiro de Telicanthus, mas sua lealdade não é tão profunda que valha mais que sua vida. Se os PJs se recusam a oferecer clemência, ele continua a lutar, confiando no retorno vingativo para mantê-lo a salvo.

Todos Sombras Motejadoras lutam até a morte.

Desenvolvimento

Se capturado vivo ou seu corpo for submetido a um ritual mágico como Falar com os Mortos, O Rei Imundo pode lançar alguma luz sobre a recente atividade na cidade. Algumas semanas atrás, o Rei Imundo foi abordado por um desconhecido em um manto. Embora ele não tivesse visto o rosto do homem, o desconhecido se ofereceu para pagar uma quantia substancial se os mendigos perseguissem os githzerai em cada oportunidade. Ele até ofereceu os serviços de mercenários a seu emprego – os Sombras Motejadoras – e uma recompensa para githzerai mortos. O Rei Imundo aceitou de bom grado.

Se perguntado é capaz de mentir, ele nega que tenha sido Telicanthus (um teste de Intuição resistido por um teste de Blefe do Rei Imundo indica que ele está mentindo), e acrescenta que Telicanthus é publicamente conhecido por apoiar a presença githzerai na cidade. No entanto, o Rei Imundo reconheceu a voz de Telicanthus, apesar do

Filth King (K)	Level 14 Elite Controller
Medium natural humanoid, human	XP 2000
Initiative +9	Senses Perception +15
HP 278; Bloodied 139	
AC 28; Fortitude 25, Reflex 26, Will 27	
Saving Throws +2	
Speed 6	
Action Points 1	
④ Festering Scratch (standard; at-will) ♦ Poison +19 vs. AC; 1d4 + 2 damage, and ongoing 10 poison damage (save ends).	
⑦ Awaken Greed (standard; at-will) ♦ Implement, Psychic Ranged 10; +18 vs. Will; 2d8 + 6 psychic damage, and the target slides 4 squares and is slowed until the end of the Beggar King's next turn.	
† Driving Sickness ♦ Poison The Beggar King makes two <i>festering scratch</i> attacks. If both hit the same target, on its next turn, the target must move away from the Beggar King or the ongoing damage increases by 5 points (maximum 15).	
† Flanker Strike (immediate reaction; usable when an enemy flanks the Beggar King; at-will) ♦ Poison The Beggar King makes a <i>festering scratch</i> attack against the triggering enemy.	
⚡ Vitriolic Spray (standard; encounter) ♦ Acid, Implement Close blast 3; +16 vs. Fortitude; 1d10 + 4 acid damage, and target is blinded until the end of the Beggar King's next turn.	
Vengeful Return (when the Filth King is reduced to 0 hp; daily) For 5 minutes, the Beggar King appears dead and gains all the effects of the unconscious condition, but he cannot die. He can still see and hear. After 5 minutes, his body is restored, and he regains 20 hit points.	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Skills Bluff +18, Intimidate +18, Stealth +14, Thievery +14	
Str 10 (+7)	Dex 15 (+9) Wis 17 (+10)
Con 19 (+11)	Int 20 (+12) Cha 23 (+13)
Equipment hide armor, holy symbol of Tiamat, beggar's garb	

2 Laughing Shadow Streetfighters (F)	Level 13 Soldier
Medium natural humanoid, human	XP 800
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 128; Bloodied 64	
AC 29; Fortitude 26, Reflex 25, Will 24	
Speed 6	
④ Katar (standard; at-will) ♦ Weapon +20 vs. AC; 2d6 + 6 damage (crit 18 + 1d6), and the target is slowed until the end of the streetfighter's next turn.	
☞ Shuriken (standard; at-will) ♦ Weapon Ranged 6/12; +19 vs. AC; 2d4 + 4 damage.	
† Cheap Shot (immediate interrupt; usable when a slowed target leaves an adjacent square; requires katar; at-will) ♦ Weapon +20 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target's movement ends.	
⚡ Streetfighter Flourish (standard; requires katar; recharge ☞ ☞)	
Close burst 1; targets enemies; +19 vs. AC; 2d6 + 6 damage, and the target is slowed (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Skills Bluff +13, Intimidate +13, Stealth +15	
Str 21 (+11)	Dex 19 (+10) Wis 17 (+9)
Con 16 (+9)	Int 11 (+6) Cha 10 (+8)
Equipment chainmail, katar, 10 shuriken, beggar's garb	

Laughing Shadow Groveler (G)	Level 13 Lurker
Medium natural humanoid, human	XP 800
Initiative +14	Senses Perception +9
HP 103; Bloodied 51	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 26, Will 25; +2 to all defenses against marked enemies	
Speed 7	
④ Katar (standard; at-will) ♦ Weapon +18 vs. AC; 2d6 + 6 damage (crit 18 + 2d6).	
☞ Shuriken (standard; at-will) ♦ Weapon Ranged 6/12; +18 vs. AC; 2d6 + 6 damage.	
†/☞ Covert Attack (immediate reaction; when an ally attacks an enemy the ally has marked because of <i>cringe</i> ; requires katar or shuriken; at-will) ♦ Weapon Targets the enemy the triggering ally attacked; the groveler makes a katar attack against an adjacent enemy or a shuriken attack against a nonadjacent enemy. Hit: 4d6 + 6 damage (with katar, crit 30 damage + 2d6).	
Cringe (standard; requires an ally in the area; at-will) Close burst 10; the groveler chooses up to one ally in the area per enemy in the area. The enemy is considered to be marked by the chosen ally until the end of the groveler's next turn. Each ally can mark only one enemy in this way. The groveler gains +2 to all defenses against marked enemies.	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic
Skills Bluff +16, Stealth +15	
Str 12 (+7)	Dex 22 (+10) Wis 17 (+9)
Con 19 (+10)	Int 12 (+6) Cha 20 (+11)
Equipment leather armor, katar, 10 shuriken, beggar's garb	

Se os PJs eliminam o Rei Imundo, sua capacidade de retorno vingativo é ativada. Se os personagens ainda estão presentes na área 5 minutos após sua “morte”, ele permanece completamente imóvel. Um teste de Socorro feito por um personagem que examinar seu corpo pode ser resistido pelo teste de Biefe do Rei Imundo. Sucesso revela que ele está vivo. Caso contrário, ele espera até que os PJs passem para o outro lado do fosso antes de fazer uma fuga furtiva. Se os PJs lutarem contra o golem de tesouro (veja “O Guardião da Cobiça” na página 97), o Rei Imundo igualmente tenta escapar, mesmo que nem todos os personagens passem para o outro lado do fosso. Se o combate com o golem de tesouro começa, o rei ganha +5 de bônus no teste de Furtividade para escapar no meio da luta.

Iluminação: A sala está preenchida com luz intensa das tochas ao longo das paredes.

Fosso: 6 metros de profundidade, 3 metros de diâmetro separam o templo principal de uma pilha grande de riquezas que está diante de uma estátua de Tiamat. Estas riquezas formam as oferendas dos mendigos da cidade para Tiamat acumuladas ao longos de algumas gerações passadas. Qualquer interação com este tesouro desencadeia seu guardião (veja o encontro tático T6 para detalhes).

One square = 5 feet

Slope down

Map of the Temple of the Moon showing various rooms and corridors. The map is divided into several sections. The top section is a rectangular area with a door at the top. Below this is a large octagonal area containing various rooms and corridors. The rooms are labeled with letters: 'F' for Foyer, 'S' for Shrine, 'G' for Gallery, 'K' for Kitchen, and 'C' for Chapel. The bottom section is a rectangular area with a door at the bottom. A compass rose is located in the bottom right corner, and a scale bar is in the bottom left corner.

T6: O GUARDIÃO DA COBIÇA

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)

Preparação

Golem de Tesouro (G)

O enorme monte de tesouro do outro lado do fosso é na verdade um golem de tesouro criado para servir Tiamat, um guardião autômato feito a partir de um tesouro que guarda. É a encarnação da cobiça, e ataca ladrões cegamente. Ele se forma instantaneamente mesmo que apenas uma moeda seja apanhada.

A fraqueza do golem de ser pacificado pelo tributo não é óbvia. Um teste de Religião CD 23 indicam que os antigos textos históricos, muitas vezes retrataram adoradores jogando grandes quantidades de moedas para um golem de moedas enfurecido.

Quando um PJ toca a pilha de tesouro, leia o seguinte:

As moedas começam a deslizar e tilintar, movendo-se por si mesmas como impulsos para cima. Em segundos, um dragão de cinco cabeças feito inteiramente de tesouro está adiante de vocês. Seu silvo tem o som de moedas se friccionando, e sua cabeça rapidamente avança para atacar.

Táticas

Uma vez formado, o golem de tesouro ataca enquanto alguém permanecer de pé em seu lado do fosso, embora utilize estilha cintilante para atacar os inimigos que o ataquem do outro lado do fosso. Ele não vai perseguir os inimigos que recuarem para o lado mais distante do

fosso a menos que os inimigos continuem a atacá-lo a distância.

Características da área

Iluminação: A sala está preenchida com luz intensa de tochas ao longo das paredes.

Bancos: Um banco pode ser utilizado para obter cobertura.

Fosso: Um fosso de 6 metros de profundidade e 3 de diâmetro divide a sala. Ossos dispersos no fundo do fosso fazem destes quadrados terreno acidentado.

Escultura: Uma rude e feita à mão estátua de Tiamat repousa atrás da pilha de moedas. A estátua foi claramente montada por um artista inexperiente, feito de sucata e de partes remanescentes de outras estátuas. A estátua fica em frente a uma porta secreta que é facilmente encontrada (Percepção CD 18) uma vez que a estátua for movida ou inspecionada de perto. A estátua também pode proporcionar cobertura.



Treasure Golem (G)	Level 14 Solo Brute	
Large natural animate (construct)	XP 5,000	
Initiative +5	Senses Perception +6; darkvision, tremorsense 5	
HP 700; Bloodied 350; see also berserk attack		
AC 26; Fortitude 30, Reflex 24, Will 23		
Immune disease, poison		
Saving Throws +5		
Speed 6; can't shift		
Action Points 2		
① Slam (standard; at-will)		
Reach 2; +18 vs. AC; 2d10 + 6 damage, and the target slides 2 squares or is knocked prone.		
② Gleamshard (standard; at-will) ♦ Force		
Ranged 20; +26 vs. AC; 3d6 + 7 force damage, and the target slides 2 squares or is knocked prone.		
♦ Double Attack (standard; at-will)		
The treasure golem makes two basic attacks.		
♦ Berserk Attacks (immediate reaction; usable when damaged by an attack while bloodied; at-will)		
The treasure golem makes two basic attacks against random targets.		
◀ Hoard Blast (standard; recharge ☐ ☐)		
Close burst 3; +22 vs. Fortitude; 2d10 + 7 damage, and prone targets cannot stand until the end of the golem's next turn. Miss: Half damage. Effect: The golem bursts into its component pieces, filling the area and gaining insubstantial until the start of its next turn, when it reappears within 5 squares of its last space.		
◀ Weight of Greed (standard; recharges when first bloodied) ♦ Psychic		
Close burst 3; +15 vs. Reflex; 1d10 + 7 psychic damage, and the target is dominated until the end of the golem's next turn. Miss: Half damage.		
Alignment Unaligned	Languages —	
Str 22 (+13)	Dex 10 (+7)	Wis 8 (+6)
Con 25 (+13)	Int 3 (+3)	Cha 3 (+3)

Desenvolvimento

Se os PJs forem sábios, eles podem bater em retirada contra o golem e ter a oportunidade de repor suas habilidades com um descanso prolongado. Logicamente, o Rei Imundo tenta escapar se o combate com o golem de tesouro começar, recebendo +5 de bônus no teste de Furtividade para fazê-lo no meio da luta.

T8: O COFRE DO CONHECIMENTO

Encontro de nível 13 (4.000 XP)

Preparação

3 arquivistas (A)

5 escribas ósseos (B)

O Cofre do Conhecimento era uma vez uma biblioteca de loun escondida sob o antigo templo no Auger. Quando a cidade foi destruída, os sábios ficaram presos no interior e nunca foram resgatados. Eles leram os mesmos livros e pergaminhos por séculos, e agora desejam apenas uma informação nova. Eles estão felizes em devorá-la dos cérebros dos PJs, se necessário.

O Cofre costumava ser cheio de tomos. Agora a série de pequenas salas estão completamente vazias, e cada centímetro do espaço da parede está coberta com linhas entrecruzadas de texto de uma grande quantidade de livros, todas esculpidas nas paredes.

Leia o seguinte em voz alta:

Quando vocês arrombam a porta, veem um quarto de pedra de grandes dimensões. Parece que uma vez foi uma biblioteca, mas todos os livros há muito já apodreceram. Em vez disso, as paredes estão cobertas com milhares de linhas de texto esculpido, preenchendo o espaço.

Erguendo-se no chão ao redor da sala está um grupo de criaturas pálidas e esqueléticas. Eles imediatamente começam a guinar para a direção de vocês. Em seus dedos estão faltando carne que um dia podiam ter tido, e cada osso do dedo está afiado como agulha.

5 Bone Scribes (B)	Level 13 Minion
Medium natural humanoid (undead)	XP 200 each
Initiative +9	Senses Perception +11; darkvision
HP 1; a missed attack never damages a minion.	
AC 27; Fortitude 25, Reflex 26, Will 24	
Immune disease	
Speed 7	
① Mind Touch (standard; at-will) ✦ Psychic	
+16 vs. Will; 4 psychic damage, and the target takes a -2 penalty to Will and is slowed until the end of the bone scribe's next turn. The bone scribe can shift 1 square.	
Alignment Evil	Languages Common
Str 10 (+10)	Dex 14 (+9) Wis 8 (+6)
Con 20 (+11)	Int 23 (+12) Cha 19 (+10)

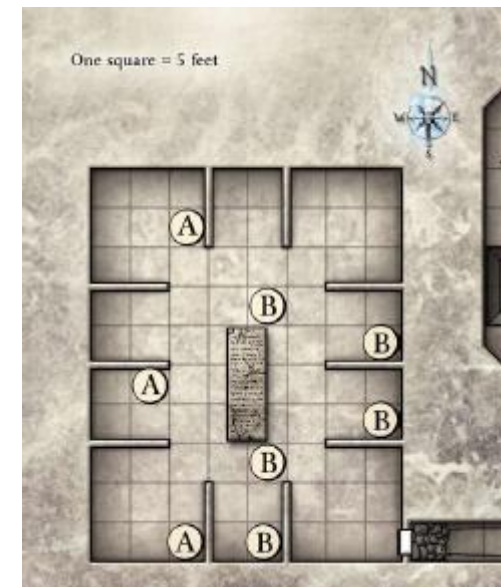
3 Bone Archivists (A)	Level 14 Artillery
Medium natural humanoid (undead)	XP 1,000 each
Initiative +9	Senses Perception +19; darkvision
HP 109; Bloodied 54	
AC 26; Fortitude 25, Reflex 27, Will 26	
Immune disease; Resist 10 psychic; Vulnerable 5 radiant	
Speed 6	
① Mind Touch (standard; at-will) ✦ Psychic	
+19 vs. Will; 1d10 + 6 psychic damage, and the target takes a -2 penalty to Will and is slowed until the end of the bone archivist's next turn. The bone archivist can shift 3 squares.	
② Siphon Memory (standard; at-will) ✦ Psychic	
Ranged 10; +19 vs. Will; 2d4 + 6 psychic damage, and the target can make only basic attacks or use at-will powers until the end of the bone archivist's next turn.	
✦ Knowledge Barrage (standard; encounter) ✦ Psychic	
Area burst 2 within 10; targets enemies; +17 vs. Will; 3d6 + 6 damage, and the target is dazed (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common
Str 12 (+8)	Dex 15 (+9) Wis 10 (+7)
Con 19 (+12)	Int 23 (+13) Cha 20 (+12)

Táticas

Ansioso para o sustento, os escribas ósseos avançam para atacar enquanto os arquivistas permanecem em torno das bordas do combate. Os escribas ósseos usam seu dedo de ossos afiados para escalpelar os pensamentos da cabeça de seus alvos, enfraquecendo-os para os ataques dos arquivistas. Quando um escriba usa o toque mental ou sugar memória, memórias de seu alvo fluem como palavras através da pele igual papiro dos escribas ósseos. Os arquivistas miram alvos atingidos pelos escribas primeiro.

Característica da área

Iluminação: A sala está completamente escura, mas os mortos-vivos reluzem um fraco brilho. Isso é equivalente à penumbra.



Desenvolvimento

Todos os pergaminhos e livros originais viraram poeira, mas o conteúdo dos livros originais está transcrito nas paredes da livraria... alguns. Muitas das frases estão em ordem discernível. À medida que os bibliotecários ficaram mais insanos e as paredes começaram a encher, eles escreveram frases em qualquer lugar em que pudessem achar espaço. O resultado pode ser confuso e demorado de se compreender.

Esta sala pode ser útil para os Pj's que esperam encontrar algo útil sobre o assunto. Um pesquisador ganha +1 de bônus em qualquer teste de perícia de Arcanismo, História ou Religião feito nessa sala para cada hora completa gasta com pesquisas, com um máximo de +5. O teste é feito no final de cada tempo de pesquisa. Todo o texto nas paredes está em Comum.

Em adição, pesquisas nesta câmara revelam informações específicas relacionadas ao Refúgio de Vidro. Mostre o informativo sobre o jornal de Auglos na barra lateral para os jogadores se eles tentarem procurar no dispositivo de comunicação ou a destruição de Auger aqui.

Não importando o que os personagens pesquisarem nesta sala, mostre a eles a informação na segunda barra lateral. Apesar de ter sido gravado em um pergaminho de mais de 400 anos, esta mensagem de um profeta do passado, é significativa para os olhos dos personagens.

Nele, ele previne contra confiar em Telicanthus, incita os Pj's para buscar fora do Refúgio de Vidro, nas ruínas da torre de Auglos, abaixo da mansão de Telicanthus, dando pistas de onde a torre pode ser achada, e os avisa de uma grande ameaça. Ele também os encoraja a confiar em Amyria e seguir sua liderança para unificar a Coalizão. Permita aos personagens tirarem suas próprias conclusões desta mensagem, mas se sintam livres para lhes dar algumas direções através da interpretação ou jogadas de perícias (como manha, para aprender sobre os anões Scrollstone da Cartografia Profunda; ver pág. 54) .

Escritas nas Paredes

"Uma matriz de vidro fundido pode ser formada em uma matematicamente perfeita câmara sonora, então usada para amplificar as ressonâncias mágicas. Em teoria, folhas desconectadas de uma substância similar podem ser sintonizadas com o mestre. Isto permite uma comunicação a uma limitada distância. A questão é: Como se pode lidar com o limite planar? Quando eu comecei essa pesquisa em Nefelus, eu nunca esperei que isso pudesse ser uma preocupação."

"Um problema foi descoberto. Eu preciso de algum método para controlar os resíduos psíquicos lançados durante a comunicação. Eles parecem bastante tóxicos. Eu acredito que eu posso redirecioná-los para dentro do Mar Astral, onde eles não serão um perigo para ninguém..."

"O Vidro final é mais belo do que eu esperava. Meus aprendizes fizeram fora eles mesmos. Completo em seus 2..metros de diâmetro, que se ancorou na própria natureza de nosso plano, e pendura no espaço. Nosso ritual foi impecável, assumindo-lhe uma vida própria; como viajar através de pensamentos de um plano para o outro, o Vidro brilha como o céu à noite. É bastante belo. Ele parece invulnerável por fora, como eu pretendia, mas a mesma proteção não foi transferida para seu interior. Isso me preocupa."

"O interior do Vidro se torna um turbilhão psíquico se o fluxo de informações não for redirecionado. Eu obtive sucesso em redirecionar desonestamente as energias para o Mar Astral. Desde que ninguém seja incomodado por elas, eu não vejo risco; e como um plano, como ele poderia ser descoberto? Tão pequeno para ser perceptível..."

"Eu estou fazendo a seleção de uns poucos painéis para ficarem ligados ao Vidro, mas seria muito simples ligá-lo a vários. Eu espero que o vendendo para os meus vastos aliados, faça-me um homem rico. Eu preciso considerar isto."

- do diário de Auglos de Nefelus

Mensagem do Passado

"Você está me observando. Eu posso ver você, mas você não sabe disso. Você está escutando minhas palavras mesmo eu estando a muito morto. Não, não você! Idiota. Você está apenas escrevendo minhas palavras porque foi dito pelo homem de barba e com um vidro mágico. Eu estou falando para as outras pessoas, as que estão lendo as escritas nas paredes. Eles sabem que estou morto. Oh sim, morto, lama na boca, rio surgido. Eu canto de um navio com velas no ar, que traz espadas e fogo. Vocês lutaram também, mas é pior para vocês. Nós todos vamos apenas morrer. Eles vão todos nos matar por causa do que o homem barbudo fez, falando através do espelho. Eles irão inundar a sala, e isso irá resolver seus problemas até eles o encontrarem novamente. Ele está sendo procurado a um longo tempo. Você acha que ele gosta de você, mas ele é um mentiroso. Houve escavação, você vê, e limpeza, e muitas pistas falsas. Ele irá usá-lo para conquistar todos, mas ninguém irá acreditar em vocês. Vocês tem de provar que ele é um mentiroso. Eles podem conversar através dele, você vê. Eles conseguiram fazê-lo, e o sussurro dos exércitos ecoa através da escuridão azul de um modo que ninguém pode ouvir. Você está morto se você não detê-lo. Mesmo agora eles estão discutindo sobre você. "Distraia eles", ele diz. "isto é muito importante para ser arruinado". Mas você pode. Garoto! Garoto, eu exijo um ganso! Arranque-o e o destrua, e salve-se se você encontrar a pista certa. Procure pela velha torre quando ninguém esperar. Não está onde eles pensam que está. Pergunte aos anões se preferir, os irmãos dos mapas que sonham. Porque nos dias que virão ELA se espalhará, e ninguém estará a salvo do alcance DELA, assim vocês podem confiar no discurso da Garota com a Espada. Confie, confie nela e em ninguém mais. Se as pessoas não vierem junto, elas certamente serão rasgadas fora. Como meu ganso? Eu estou com tanta fome. Eu gostaria de um pouco de chá. Garoto!" - texto extraído das visões gravadas de Graiden Brackenhau, convidado gracioso do Vidente Auglos de Auger, e escrito pelo Irmão Pinnot da Igreja de Ioun.

SC2: A COALIZÃO

Encontro Nível 14 (5.000xp)

Preparação

Comece lendo o seguinte:

Após a reunião com Amyria, logo após o amanhecer em sua estalagem, vocês a acompanham para uma construção no campus da Universidade de Sayre. O pequeno auditório de leitura que vocês entram parece ter sido um lugar para se aprender mais sobre elementos exotéricos da teoria de magia arcana. Uma longa mesa foi posta no meio da sala, e muitas das cadeiras que normalmente ocupam o espaço foram empurradas para as paredes. Já sentados em volta da mesa estão seis membros da Coalizão.

Se os Pj's foram bem sucedidos em convencer Odos a participar, continue:

Assim que Amyria demonstra nervosismo devido a ausência de Odos, o githzerai caminha lentamente para dentro da sala – evitando a mobília apesar de sua cegueira – e toma um assento próximo a porta. “Eu estou atrasado?” Ele pergunta com uma das sobrancelhas arqueadas.

O objetivo no desafio de perícia dos Pj's está claro, assumindo que eles continuem seguindo o comando de Amyria. No caminho, ela descreve o que ela acredita que deva acontecer, e implora para os Pj's a apoiarem para seus planos se concretizarem. Neste ponto os Pj's não sabem com quem estão lidando, além de Odos, e estão inclinados a seguirem a liderança da Deva. Se um personagem demonstrar resistência a alguma parte dos planos de Amyria, sintam-se livres para adaptar quaisquer mudanças durante o encontro. Se os Pj's estiverem dispostos a participar da agenda de Amyria, ela eminentemente abre suas idéias – ela realmente deseja

a ajuda dos Pj's, e respeita sua sabedoria e experiência, uma grande oferta. No entanto, ela salienta a importância da Coalizão sancionar suas ações. Como ela mesma diz: “Nenhum governo irá levar você a sério sem o apoio da Coalizão. Você precisa de seu suporte, e isto vai também abrir as portas para você, e permitir que você vá a lugares e veja coisas que você nunca viu antes.”

Aventureiros de espírito livre ainda podem não entender como pode ser benéfico fazer parte da Coalizão, mas Amyria recorda que todos os militares e ajuda financeira representados na sala são vitais para coordenar as defesas do mundo. Ela também menciona que sem a Coalizão, os githyankis continuarão fazendo seus ataques individuais, visando estrategicamente importantes áreas e cidades, como acharem melhor, e nem todas as regiões são afortunadas quanto o Vale Elsir, que possui campos prontos para protegê-lo.

Os objetivos de Amyria no encontro são os seguintes:

- ◆ Transferir o controle das unidades militares sob o comando dos membros da Coalizão para o Conselho de Coalizão.
- ◆ Votar em um líder da Coalizão
- ◆ Votação sobre a importância e relevância dos sonhos de Amyria, e se isso carece de investigação.
- ◆ Nome da Coalizão
- ◆ Investigar Telicanthus e encontrar o âmago da comunicação githyanki.

O último objetivo é o que Amyria mais urge, já que é algo imediato que ela pode (espera-se) com o apoio da Coalizão. Ela sabe que sem um objetivo sólido para conquistar a Coalizão corre o risco de se fragmentar antes mesmo de estar completa.

Por que os PJ's?

Se os Pj's perguntarem porque estão inclusos neste encontro, Amyria explica que a derrota do General Zithiruun se espalhou por todo o país. Além do mais a própria Amyria falou com elogios dos heróis em encontros pessoais com membros da Coalizão. Os aventureiros são considerados convidados de honra em Sayre e na Coalizão. Eles foram convocados (sob orientação de Amyria) como especialistas nas motivações e táticas dos Githyankis, e também como estrategistas defensivos contra os atacantes.

Regras da Reunião

A Coalizão é um fórum aberto e qualquer um pode falar livremente. Mas somente os sete membros tem o voto final sobre o corpo de ações. Uma idéia expressa por um voto deve ser destacada, então os votos serão tomados. Simples regra de maioria. Amyria, assim como Lorde Torrance, se expressa, porém não lhe é dada um voto, embora todos os membros tenham interesse no que ela tem a dizer.

No desafio de perícias, os Pj's podem tentar trabalhar através de todos os cinco objetivos de Amyria. No entanto, o sucesso no desafio de perícia apenas será considerado se os Pj's conseguirem convencer a Coalizão a propor uma investigação sobre os meios de comunicação githyanki. Eles podem fazer isso conquistando ao menos três dos membros da Coalizão, que não Kalad (que já está ao lado deles). O desafio de perícias foi configurado de um modo que incentive os Pj's a pleitear seu caso para cada membro da Coalizão, tentando convencê-los um de cada vez. Cada membro responde diferente às propostas – alguns tópicos os interessam bastante, outros nem tanto. Basicamente, no desafio de perícias, os Pj's estão tentando encontrar um objetivo em comum para três dos membros. Falhar neste último objetivo, resulta em uma falha no desafio.

Como tal, cada membro da Coalizão representa um mini desafio de perícias com complexidade 1, dentro dos maiores, mais complexos desafios de perícia. Obtendo 4 sucessos antes de 3 falhas contra um membro da Coalizão, fará com que o PdM vá para o lado dos Pj's. De qualquer maneira, falhas individuais contra simples membros da Coalizão não conta como uma falha para o desafio de perícias. Ao invés disso, os Pj's acumulam uma falha apenas se não forem bem sucedidos no mini desafio de perícias em trazer um dos membros para seu lado.

Além disso, os personagens fazem um sucesso para cada conquista pertencente aos 5 objetivos de Amyria, trate esses sucessos separadamente dos sucessos necessários para completar desafio de perícias (tanto o desafio maior quanto o para cada membro). Cada meta requer três sucessos para ser completada, você irá notar que é um total de quinze sucessos (três a mais do que o necessário para completar o desafio de perícias). Em fato, mesmo os Pj's tendo conseguido o apoio da Coalizão, eles ainda não possuem todas as suas pautas resolvidas. Os Pj's podem continuar a argumentar sobre as pautas restantes mesmo já tendo obtido o sucesso completo. Falhar no desafio de perícias quer dizer que os Pj's foram dispensados, deixando algumas metas potenciais sem ser resolvidas. Finalmente, as falhas remetidas para se completar as metas, após o sucesso no desafio geral, retroativamente não causa o fracasso no desafio de perícias.

Como você irá reger o desafio de perícias fique a vontade para gerar bônus nos testes, caso os Pj's sejam inventivos, principalmente quanto à interpretação. Além disso se os Pj's encontrarem um uso criativo em alguma perícia não listada abaixo, sinta-se livre para permitir o teste (por exemplo usando Acrobacia ou Atletismo para reencenar a batalha dramática contra o General Zithiruun).

Convencendo a Coalizão Nível 14

Desafio de Perícias 5.000xp

A medida que você encontra lugares nas cadeiras ao longo das paredes, os membros da Coalizão tomam um momento para consultar anotações, trocar olhares entre si, e do contrário se preparar para os procedimentos.

O grupo tenta convencer a Coalizão da sabedoria por trás das metas de Amyria.

Complexidade

5 (12 sucessos antes de 3 falhas; ver abaixo)

Perícias Primárias

Arcanismo, Blefe, Diplomacia, História, Intuição

Perícias Secundárias

Intimidação, Natureza, Percepção, Religião

Vitória

O grupo conquista o respeito da Coalizão e ganha sua aprovação para agir como agentes na investida contra os githyankis. Cartas com essas finalidades são rapidamente entregues a cada personagem, e quaisquer dos planos aprovados de Amyria são logo postos em prática.

Derrota

O grupo não recebe sanção para agir sob o nome da Coalizão desta vez. Qualquer outra meta de Amyria que os Pj's falharam em completar (veja preparação, acima) são ignorados pela Coalizão. Os membros continuam a brigar e disputar por poder por mais alguns dias, até que os líderes partem para seus lares. A Coalizão não está acabada, porém terá seu começo tardio, o que custa um pouco caro (veja descrição abaixo)

Cada membro da Coalizão está vinculado não somente com a perícia que o fez ir para o lado dos Pj's, mas também com as metas de Amyria que sejam de seus interesses. Quando os Pj's escolherem um membro da Coalizão, eles devem saber quais as perícias de impacto contra esse alvo, bem como qual a meta de Amyria ganhará crédito se eles tiverem sucesso (com a meta final total de 12 sucessos e 3 sucesso para cada pequena meta).

Por conveniência aqui estão as metas de Amyria novamente:

- ♦ Transferir o controle militar
- ♦ Escolher um líder para a Coalizão
- ♦ Investigar os sonhos de Amyria
- ♦ Nomear a Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

Arcanismo (CD 18)

- ♦ Transferir o Controle Militar: O Pj faz um convincente caso para coordenar os esforços de Sayre, dos Githyzerais, e outras redes controladas pela Coalizão em um esforço para contrariar a magia githyianki. mencionando especificamente os navios voadores githyankis e sua conexão com os dragões vermelhos resulta em um bônus de +2 nos teste feitos para completar essa meta.
- ♦ Sonho de Amyria: O Pj menciona ao membro da Coalizão que ele deve possuir algum conhecimento que ajude a interpretar os sonhos de Amyria e o ajude a entender seus significados.
- ♦ Investigar Telicanthus: O Pj traz consigo o dispositivo de vidro verde manchado por Odos no ataque a

Akma'ad (e possivelmente o mesmo dispositivo usado pelo possuído espião Gallia) frisando que o mercador mestre do vidro pode ter informações sobre esses dispositivos, isso se ele não for o responsável pela sua criação.

Blefar (CD 23)

- ♦ Líder da Coalizão: O Pj elogia o membro da Coalizão, apelando para seu ego e sugerindo que ele possa usar sua imensa sabedoria para selecionar um líder apropriado na sala para a assembléia de agosto. (Um teste livre de intuição CD 18, que não se aplica para o desafio de perícia, revela que Farlex considera esta posição, mas se diverte tanto com esta tentativa, que fica receoso de si mesmo, enquanto o ego de Inogo é genuinamente movido por esta idéia.)
- ♦ Investigar Telicanthus: O Pj exagera sobre a ameaça de ter um githyanki agindo abertamente em uma área próxima a região atacadas. Se o personagem tentar este teste contra o Lorde Torrance, faça com uma penalidade de -2.

Diplomacia (CD 21)

- ♦ Transferir o Controle Militar: Pj faz um convincente caso para coordenar os esforços de todos os grupos militares na sala, apaziguando a preocupação de um único indivíduo as ações dos esforços militares, e lembrando a Coalizão que na nova estrutura militar utilizada cada um ainda continua com um voto. Se os esforços coordenados dos Pj's e os defensores da cidade de Overlook forem mencionados, Kalad se pronuncia, ajudando, o que proporciona um bônus de +2 no teste.
- ♦ Líder da Coalizão: Em um gesto convincente O Pj parabeniza todos os membros da Coalizão pelo seu faro na formação deste grupo, indicando simultaneamente que todos na sala são capazes de liderar, alguém deve ter a palavra final sobre essa questão. Se o Pj mencionar Amyria para esta posição, o teste será feito com uma penalidade de -2.
- ♦ Nomear a Coalizão: O Pj menciona que a Coalizão ganhará mais respeito e que provavelmente ganhará mais membros e suporte com um nome que não "a Coalizão". Se o Pj sugerir um nome o teste será feito com um bônus de +2.

- ◆ Investigar Telicanthus: O Pj estabelece o processo contra o nobre githyanki de forma atraente e organizada. Se os personagens interrogaram o Filth King, e trouxeram informações sobre seu interrogatório, o teste é feito com um bônus de +2.

História (CD 21)

- ◆ Transferir o Controle Militar: O Pj faz referência a antigas batalhas em que aliados uniram suas forças gerando um grande efeito.
- ◆ Nomear a Coalizão: O Pj faz um histórico convincente de casos pelo poder de nomes para inspirar e envolver seus membros. Se o Pj ou os Pj's são membros de uma organização já existente e a usam como exemplo para seu próprio sucesso, o teste é feito com um bônus de +2.

Intuição (CD 23)

- ◆ Transferir o Controle Militar: Com este teste o Pj reconhece que sua meta com os membros da Coalizão não será fácil, permitindo-lhe exprimir melhor suas palavras para dissipar os receios dos membros. Um sucesso no teste garante ao Pj um bônus de +5 no próximo teste de perícia feito neste desafio.
- ◆ Sonhos de Amyria: Os Pj's reconhecem que Inogo e Odos tem fascinação pelos sonhos de Amyria baseados no solo comum, tanto como acreditam nos sinais de seu poder. Isto ajuda os personagens a melhor conciliar as diferenças entre os dois líderes, garantindo ao Pj um bônus de +2 no próximo teste feito neste desafio.
- ◆ Investigar Telicanthus: Um teste bem sucedido revela que o Lorde Torrance não só está nervoso com a possibilidade de investigar um dos mais proeminentes cidadãos da cidade – ele teme revelar qualquer roupa suja nas atividades de Telicanthus, demonstrando sua falha como líder e a fúria do githyanki., fazendo de Sayre um dos alvos mais proeminentes. Ele acredita que a presença de Telicanthus dá a Sayre alguma proteção contra os ataques. Se esse teste for bem sucedido, os Pj's podem aliviar os temores do Lorde Torrance. O próximo teste feito contra ele ganha um bônus de +5.

Intimidação (CD 23)

- ◆ Transferir o Controle Militar: O Pj confronta Inogo, chamando-o de covarde por não querer arriscar as tropas da cidade por um bem maior.
- ◆ Nome da Coalizão: Envergonhando o Indeciso Diácono, o Pj pede por ação pelo menos nesta “tarefa simples”.
- ◆ Líder da Coalizão: Como o nome da Coalizão, o Pj faz questão de fazer Inogo concordar que um líder da Coalizão é necessário.

Natureza (CD 21)

- ◆ Sonhos de Amyria: O Pj pede a sabedora de Caliandra e o conhecimento do mundo natural para auxiliar os personagens na interpretação dos sonhos.
- ◆ Nome da Coalizão: O Pj pergunta se talvez o nome da Coalizão possa ser algo que reflita a força e tenacidade do mundo mortal, pedindo por Caliandra para usar de sua intuição para ajudá-lo a encontrar um nome apropriado.

Percepção (CD 23)

- ◆ Líder Coalizão: O Pj reconhece que Kalad, Farlex, Inogo, e Odos não estão interessados nesta posição – porém os outros três membros demonstram interesse em ser o primeiro líder da Coalizão. Um sucesso aqui significa que o Pj pode usar esse conhecimento para ganhar +2 de bônus no próximo teste feito contra Quelenna, Caliandra ou Lorde Torrance.
- ◆ Sonhos de Amyria: O Pj nota que o membro analisado está especialmente interessado em algum aspecto do sonho, e explorar seus detalhes pode causar uma reação mais favorável para o personagem neste tópico. Sucesso significa que o Pj pode usar esse conhecimento para ganhar +2 de bônus no próximo teste feito contra este alvo.
- ◆ Investigar Telicanthus: O Pj nota que os membros da Coalizão entreolham-se quando o nome Telicanthus é trazido à tona. Os Pj's ganham um bônus de +2 no próximo teste feito para completar essa meta, se necessário.

Religião (CD 18)

- ◆ Transferir o Controle Militar: O Pj elogia simultaneamente o poder e força do membro militar da Coalizão, e o pergunta como ele pode deixar que tantas pessoas boas no mundo possam sofrer por ele não emprestar seu apoio divino a causa da Coalizão.

- ◆ Sonhos de Amyria: O Pj pede para o membro alvo, opinar diretamente sobre o sonho, simultaneamente apelando para seu ego e ganhando valioso conhecimento durante o processo.

ODOS

Complexidade

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Arcanismo (CD 18)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Sonho de Amyria
- ◆ Investigar Telicanthus

Diplomacia (CD 21)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Líder da Coalizão
- ◆ Nome da Coalizão
- ◆ Investigar Telicanthus

História (CD 21)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Nome da Coalizão

Intuição (CD 23)

Intuição pode ser usada duas vezes contra Odos, uma para cada das metas listadas abaixo.

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Sonho de Amyria

Religião (CD 18)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Sonho de Amyria

FARLEX

Complexidade

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Arcanismo (CD 18)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Sonho de Amyria
- ◆ Investigar Telicanthus

Blefar (CD 23)

- ◆ Líder da Coalizão
- ◆ Investigar Telicanthus

Diplomacia (CD 21)

- ◆ Transferência do Controle Militar
- ◆ Líder da Coalizão
- ◆ Nome da Coalizão
- ◆ Investigar Telicanthus

Intuição (CD 23)

Intuição somente pode ser usada contra Farlex para a meta abaixo.

- ◆ Transferência do Controle Militar

Percepção (CD 23)

Percepção pode ser usada num total de três vezes contra Farlex, uma para cada das metas abaixo.

- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Sonho de Amyria
- ♦ Investigar Telicanthus

LORDE TORRANCE**Complexidade**

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Arcanismo (CD 18)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Sonho de Amyria
- ♦ Investigar Telicanthus

Diplomacia (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Nome da Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

Intuição (CD 23)

Intuição pode ser usada duas vezes contra o Lorde Torrance, uma para cada meta abaixo.

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Investigar Telicanthus

QUELENNA**Complexidade**

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Diplomacia (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Nome da Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

História (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Nome da Coalizão

Intuição (CD 23)

Intuição somente pode ser usada contra Quelenna para a meta listada abaixo.

- ♦ Transferência do Controle Militar

Percepção (CD 23)

Percepção só pode ser usada três vezes contra Quelenna, uma para cada meta listada abaixo.

- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Sonho de Amyria
- ♦ Investigar Telicanthus

CALIANDRA**Complexidade**

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Diplomacia (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Nome da Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

História (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Nome da Coalizão

Intuição (CD 23)

Intuição somente pode ser usada contra Caliandra para a meta listada abaixo.

- ♦ Transferência do Controle Militar

Natureza (CD 21)

- ♦ Sonho de Amyria
- ♦ Nome da Coalizão

INOGO**Complexidade**

1 (4 sucessos antes de 3 falhas; veja acima)

Blefar (CD 23)

- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

Diplomacia (CD 21)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Nome da Coalizão
- ♦ Investigar Telicanthus

Intuição (CD 23)

Intuição só pode ser usada duas vezes contra Inogo, uma para cada meta listada abaixo.

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Sonho de Amyria

Intimidação (CD 23)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Nome da Coalizão

Percepção (CD 23)

Percepção só pode ser usada num total de três vezes contra Inogo, uma para cada meta listada abaixo.

- ♦ Líder da Coalizão
- ♦ Sonho de Amyria
- ♦ Investigar Telicanthus

Religião (CD 18)

- ♦ Transferência do Controle Militar
- ♦ Sonho de Amyria

PAUSA PARA O ALMOÇO

Depois que os Pj's passarem um tempo no desafio de perícias, alguém no conselho da Coalizão pede por uma pausa, para um almoço e dar a oportunidade para cada um tomar um ar. Durante este período todos conversam sobre os moinhos, servos trazem refrescos, e o mais importante, os Pj's tem a chance de fazer uma pressão casual sobre suas pautas pendentes.

Blefar (CD 23)

Farlex irrompe com um baralho Three-Dragon e se alguém está interessado em uma partida rápida. O (aparentemente) humano Farlex é um jogador deslumbrante, com uma série de truques e cartas guardadas na manga. Mas ele também é um jogador honesto. Um sucesso significa que o Pj conseguiu ganhar o jogo (de um jeito ou de outro) com 50po, e um bônus de +5 no próximo teste para influenciar Farlex.

Tolerância (CD 21)

Odos puxa uma garrafa de um licor githyzerai potente chamado fekk. Ele toma um gole, faz uma careta rápida, e demonstra um raro sorriso. Se algum personagem demonstrar qualquer interesse sobre a bebida, Odos oferece um gole. Um sucesso significa que o Pj tomou o potente gole oferecido, bizarramente sem sentir qualquer efeito do álcool aromatizado, ganhando assim um bônus de +5 no próximo teste feito para influenciar Odos.

Socorro (CD 18)

O Pj escuta Caliandra falando sobre um de seus netos, vítima de uma peculiar doença nos pulmões. Baseado nas descrições dos sintomas, o Pj diagnostica com sucesso a doença, e, mais importante, convence Caliandra que ela está correta, ganhando um sucesso para ganhar a confiança de Caliandra e um sucesso contra qualquer uma das metas da lista de Caliandra (ver acima) a escolha do Pj.

Furtividade (CD 23)

O Pj nota Lorde Torrance e Quelenna em um canto em uma exaltada discussão, e consegue andar furtivamente se aproximando para espionar sem ser notado. O conhecimento do personagem através de um sucesso resulta em um bônus de +5 no próximo teste contra Lorde Torrance ou Quelenna no desafio de perícias.

Religião (CD 18)

Inogo permanece solitário durante o descanso, tomando um drinque e observando o resto da sala com uma expressão neutra. Com um sucesso no teste, o Pj envolve Inogo em uma conversa que sempre o atrai: Erathis. Um sucesso obtém um pouco de respeito do silente padre, e +5 de bônus no próximo teste feito para influenciá-lo.

DESENVOLVIMENTO

Este é um complexo e difícil desafio de perícias, e é muito provável que os Pj's não completem todas as metas de Amyria aqui, mas o objetivo maior é fazer com que a Coalizão sancione suas futuras atividades em Sayre e em outros lugares, desde que eles estejam no momento inseridos nos negócios da Coalizão. Sucessos e falhas de metas individuais resultam em variadas ações da Coalizão.

Transferência do Controle Militar: Se sucedido, a coalizão vota 5 a 2 a favor dessa moção, liderado por Kalad e apoiado por Farlex. Inogo e Lorde Torrance são os únicos dois que votam contra a proposta. Sob sugestão de Amyria, no entanto, Kalad é nomeado o general da Coalizão, o que acalma Inogo em um grande acordo. Se os Pj's falharem nem tudo está perdido. A coalizão vota 4 a 3 contra a moção (Kalad, Farlex e Quelenna são os três apoiadores). No tempo de uma semana, os Pj's escutam que mais três cidades no solo foram arrasadas pelos invasores githyankis, totalizando cerca de 11.000 mortos. Todas as três cidades eram próximas a Sherrbyr, e Inogo mudou o seu voto em um encontro emergencial, e Kalad é nomeado o general da Coalizão.

Líder da Coalizão: Se sucedido, Lorde Torrance denota-se como o único membro da Coalizão a ser considerado para o posto, seguido por Quelenna. A moção é aprovada por 6 votos a 1, Kalad é o único em oposição, resmungando em voz alta sua preferência por Amyria. De sua parte, a Deva não apresenta qualquer outra emoção, que não o prazer de que mais uma de suas metas foi atingida. Os personagens e Amyria são convidados a deixar a sala, e depois de uma calorosa hora de debate, o líder da Coalizão é anunciado como Lorde Divian Torrance. Falha significa que a Coalizão não possui um líder central, e em um momento notável, Kalad informa estar se retirando do grupo, desculpando-se em lágrimas com Amyria. "Sem um líder somos um bando desgobernado sem importância", ele diz. "Eu vou zelar pela defesa do Vale Elsir, e vocês podem me

procurar em Overlok quando tirarem suas cabeças de dentro da areia". Menos de uma semana depois, a cidade de Civiron, uma cidade vizinha de Sayre, é queimada até o chão, 5.000 são mortos e a Coalizão elege Lorde Torrance como seu líder, e manda um emissário para trazer Kalad de volta.

Sonho de Amyria: Sucesso nesta meta significa que a Coalizão vota por unanimidade em considerar o sonho de Amyria e entender seriamente seu significado. Inogo e Odos entram em acordo neste ponto e desenterram um relutante respeito um pelo outro. O personagem pode fazer um teste de Religião ou Intuição com CD 23 para tentar decifrar o sonho, ou ajudar um membro da Coalizão em seus esforços (assuma que seus testes são feitos com +10 de bônus). Sucesso indica que a Coalizão permite que Amyria lidere sobre essa questão, dando a ela a habilidade para coordenar esforços para acabar com a "Aranha" de Sayre. Mesmo se os Pj's falharem em todo o desafio de perícias, mas forem bem sucedidos nesta meta, Amyria, sancionada pela Coalizão, dar poder aos Pj's de agirem sob seu nome, e ela imediatamente solicita a eles a ajudarem em seus esforços. Uma falha não altera quase nada, embora signifique que se Amyria e os Pj's agirem sobre o sonho, pode provocar a ira do Lorde Torrance.

Nome da Coalizão: Sucesso significa que a Coalizão votou por unanimidade em dar um nome ao grupo. Sinta-se livre para lançar idéias – sérias e ridículas – como preferir. Os Pj's podem participar e fazer um teste com CD 18 de Diplomacia e ter sua escolha como campeã. Caso aconteça, o primeiro Pj a obter três sucessos convence os membros da Coalizão a aceitar sua escolha. Amyria tem preferência por nomes temáticos e dramáticos como a Coalizão do Escudo de Platina ou A Ordem das Presas do Paraíso. Falha significa apenas que a Coalizão continua apenas com sua identidade neutra, mas com uma semana, Caliandra abandona o grupo, citando sua falta de fé nas habilidades do grupo para completar "qualquer coisa de significado". Três dias depois ela está de volta, em lágrimas narrando o

massacre das cinco tribos (aproximadamente 1000 guerreiros e suas famílias) sob seu comando, derrotados pelos exércitos githyankis.

Investigar Telicanthus: Se os Pj's forem bem sucedidos, eles convencem a Coalizão a investigar sobre o mercador githyanki, Amyria é encarregada de supervisionar a investigação. Isto significa, como descrito no sonho de Amyria, que mesmo se os Pj's falharem em todo o desafio de perícias e não receberem qualquer sanção da Coalizão para suas futuras missões, eles serão induzidos por Amyria a investigar as atividades do githyanki. Uma falha muda pouca coisa. Amyria ainda quer saber se Telicanthus representa a Aranha de seu sonho. Pessoalmente, tendo perguntado sobre o githyanki, ela acredita que ele não é mais que um burguês, porém poderia estar dando abrigo e proteção para os githyankis e seus agentes.

O que Significa Sucesso

Os Pj's tem a bênção da Coalizão, e cada um é provido com papéis, que cabem as suas decisões carregá-los ou não, o que lhes dá livre autoridade para agir em nome da nova organização. Isto claro acarreta mais peso aos Pj's, se eles forem bem sucedidos em mais metas de Amyria. E no mínimo o nome do Lorde Torrance pode dar aos personagens o poder de incursões em Sayre.

O que Significa Fracasso

Falhar no desafio de perícias significa que a Coalizão pode adotar um ou mais metas de Amyria, mas seus respectivos líderes deixam Sayre em três dias partindo para seus lares. Uma semana depois, a tribo de Caliandra, diversos vilarejos próximos a Sherrbyr, e diversas comunidades na rota de comércio de Farlex são atacadas por githyankis. Mais de 40.000 civis são mortos, e a Coalizão rapidamente reforma-se com mais determinação do que antes.

SC3- FESTA DO CHÁ TELICANTHUS

Encontro Nível 12 (1.400 xp)

Preparação

O desafio de perícias pode ser tão prolongado o quanto você sentir que o seu grupo quer. Alguns vão querer ir direto para as perícias, outros vão preferir alongar com outros convidados, e conseguir algumas informações da cidade.

A festa do chá acontece da área M1 até a área M9 (ver páginas 66-68 para a completa descrição dessas áreas). Todas as portas estão fechadas. Elas só não estarão bloqueadas caso conste em sua descrição.

Quando os Pj's começaram realmente sua tarefa, procurando ao redor sobre Telicanthus, seus contatos e sua casa, o desafio de perícias começa. Comece lendo o texto abaixo:

Vocês simplesmente entram em uma das mais magníficas casas que já viram. Ornamentos podem ser vistos em quase todas as janelas e mobiliário caro decora o espaço. O Senhor da casa – o githyanki Telicanthus – está lá, com as mãos estendidas, para cumprimentá-los. “Bem-vindos em minha humilde casa! Por favor, sintam-se livres para aproveitar a casa e conversar com meus outros convidados”.

Nesse desafio de perícias, os Pj's desconfiados podem aproveitar a oportunidade dada por Telicanthus, para aprenderem mais sobre as atividades do githyanki em Sayre.

Festa do Chá de Telicanthus Nível 12

Desafio de Perícias 1.400xp

Vocês são convidados à casa do mais proeminente e notório cidadão de Sayre. Agora que vocês estão em sua casa, tem a chance de conviver com os mais sofisticados convidados, e no processo desenterrar alguma sujeira de Telicanthus.

O grupo tenta descobrir se Telicanthus está envolvido em alguma coisa.

Complexidade

2 (6 sucessos antes de 3 falhas)

Perícias Primárias

Blefe, Diplomacia, Exploração, Furtividade.

Perícias Secundárias

Socorro, Intuição, Ladinagem

Vitória

O grupo descobre sobre a escavação abaixo da casa de Telicanthus, e aprendem como Telicanthus acessa essa porção subterrânea da cidade.

Derrota

O grupo não descobre nada sobre a escavação, mas ouvem de Amyria na próxima manhã sobre atividades suspeitas e sons de escavação vindo dos fundos da mansão. Telicanthus descobre que Amyria desconfia dele e alerta os trabalhadores githyankis no lado da escavação. Eles montam guarda e não podem ser pegos de surpresa nos encontros U4 ou U5.

Blefar (CD 10)

Um sucesso no teste indica o General Taramin sozinho na galeria de fotos, casualmente examinando a árvore de família de Telicanthus. Entrando em uma pequena conversa, o personagem descobre que foi pedido ao General, como um favor pessoal, de manter suas patrulhas distantes da mansão, já que sua presença era “uma distração para meu trabalho”.

Diplomacia (CD 21)

Isto acontece na Sala de Chá com o Lorde e a Lady Torrance. Com um teste bem sucedido, o Pj consegue através de uma aveludada conversa convencer Lorde Torrance que os aventureiros irão usar de total discrição na investigação. Ciente de suas capacidades, o Lorde Torrance dá uma dica apontando com a cabeça para a direção de Pennel, que está abertamente encarando os personagens abaixo, através de toda a sala. Quando Torrance vê que o Pj nota Pennel, ele dá um aceno com a cabeça e sai. Um teste de intuição com CD 15 indica que Os Pjs devem investigar Pennel, talvez em seus aposentos na mansão.

Exploração (CD 16)

O personagem nota que próximo aos fundos da casa, no térreo, o chão está um pouco rangente, indicando que algo está acontecendo nas fundações, na parte de trás da mansão.

Furtividade (CD 21)

Com um teste bem-sucedido, o personagem é capaz de escapular e investigar uma sala fora do cenário normal da festa (da área M10 a M20). Veja as páginas 68-69 para a descrição destas áreas e o que os personagens podem encontrar nelas.

Socorro (CD 10)

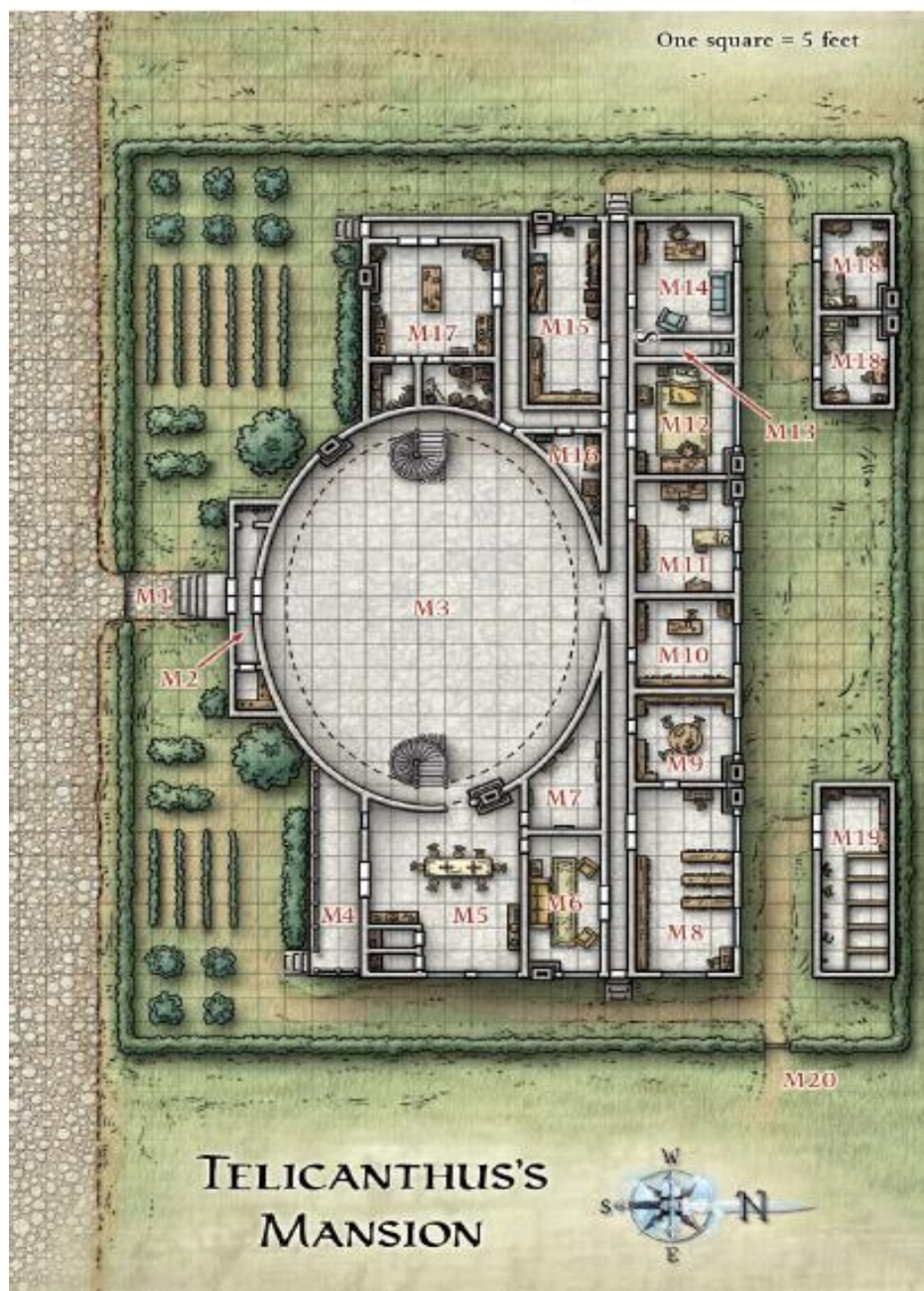
O personagem se aproxima do quase surdo Baranor, o Negro, sentado sozinho em uma cadeira no Grande Salão. Sua face está contorcida em um aparente desconforto, que ele denota esfregando seu joelho esquerdo. Um teste bem sucedido permite o Pj diagnosticar o problema no joelho de Baranor e prescrever um efetivo remédio de ervas. Em gratidão, ele fala dos seus tempos de aventureiro, comparando seu benfeitor com seu antigo amigo clérigo “Goldie”. A informação importante que o Baranor relata é quando ele menciona sobre o “terremoto” que ele sentiu algumas noites atrás e algumas noites antes. Ele diz ao Pj que ele avisou ao Lorde Torrance, mas nem ele nem mais ninguém sentiu. Os tremores são efeitos da escavação sob a mansão de Telicanthus. O surdo ex-aventureiro os sentiu por ter a capacidade de ignorar a distração de sua audição. Baseado nesta descrição, o Pj descobre que a origem do tremor vem dos fundos da mansão.

Intuição (CD 16)

O Pj se depara com Archdean Grimaldi em uma conversa com Telicanthus. Archdean está agitado, perguntando algo sobre o estoque de comida da cidade. Um teste bem sucedido indica que Telicanthus está olhando em volta repetidamente para ver se ninguém mais está observando essa conversa ao mesmo que tenta tranquilizar Archdean. Archdean conclui a conversa olhando com um olhar acusador para a cozinha e para o estoque de Telicanthus, antes de sair, aparentemente tranquilizado.

Ladinagem (CD 21)

O Pj observa no bolso de Pennel a chave para seu escritório. Um teste bem sucedido, faz com que o Pj consiga roubar a chave do bolso de Pennel, enquanto ele passa por uma incumbência.



DESENVOLVIMENTO

Sucesso no desafio de perícias significa que os Pj's devem ser claramente conduzidos a investigar o escritório de Telicanthus. Esgueirar-se não é um problema. Uma vez lá, eles devem descobrir a área M13 e a escada secreta para a escavação.

Se os Pj's forem abertamente hostis com Telicanthus ou o questionar sobre as escavações, ele mente descaradamente, dizendo que "seus respeitáveis vizinhos devem estar confusos", se eles trouxerem anotações de Baranor. O Lorde Torrance fica mortificado e coloca os aventureiros para fora pedindo para eles saírem. Telicanthus intercede por eles, insistindo para ficarem. Ele grandiosamente replica que "perece ser suspeito pelos pecados dos seus pobres e iludidos irmãos gityankis", e que "ele somente espera poder provar aos heróis do Vale Elsir que ele é diferente desses seres que só buscam conquista e destruição". Ele é bastante convincente em suas negações, evitando atacar os githyankis, e os Pj's são deixados sem opção, se não encontrar outro modo (como por exemplo encontrar o Refúgio Alargo) para então expor o poderoso mercador.

U4: GITHYANKIS DORMINDO

Encontro Nivel 13 (4000xp)

Preparação

4 githyankis guerreiros (W)

Githyanki fatiador de mentes (M)

Telicanthus possui três diferentes grupos de githyankis fazendo o ritual dentro do Refúgio Amargo, já que o ritual precisa ocorrer de forma contínua. Este grupo em particular de githyankis, a menos que tenha uma razão para esperar pelo perigo (como os Pj's falharem o desafio de perícias da Festa do Chá de Telicanthus), não se importou em colocar um guarda a postos, podendo ser facilmente surpreendido.

Os githyankis fazem seu melhor para evitarem ser capturados. Três dos githyankis guerreiros estarão dormindo quando o grupo chegar, caso não esperem problemas. Eles não estão usando armaduras (o que resulta em uma CA de 20) e suas armas estão jogadas próximo aos sacos de dormir.

O fatiador de mentes e outro guerreiro estão acordados, mas exaustos, perdidos em seus próprios pensamentos. É possível que os Pj's não notem o fatiador de mentes de imediato.

Leia o seguinte texto abaixo:

Vocês ouvem um som baixo de respiração. Os túneis estreitos se abrem em uma grande intersecção a frente, e vocês podem ver diversas formas próximas a escuridão.

Permita que os githyankis façam um teste de percepção para notar a aproximação dos Pj's, contra os testes de furtividade dos Pj's. Dê um bônus de +5 nos testes de furtividade dos personagens, mesmo que os githyankis estejam em alerta. Se os Pj's estiverem carregando alguma forma de luz abertamente, os githyankis ganham um bônus de +5 nos testes de percepção para percebê-los.

Githyanki Mindslicer (M) Level 13 Artillery (Leader)	
Medium natural humanoid XP 800	
Initiative +11 Senses Perception +12	
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at-will) ♦ Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
✱ Psychic Barrage (standard; recharge [III]) ♦ Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +14, History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9)
	Wis 12 (+7)
	Cha 11 (+6)
Equipment robes, silver longsword	

4 Githyanki Warriors (W) Level 12 Soldier	
Medium natural humanoid XP 700 each	
Initiative +13 Senses Perception +12	
HP 118; Bloodied 59	
AC 28 (or 20 without armor); Fortitude 25, Reflex 23, Will 22	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; see also telekinetic leap	
① Silver Greatsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7)
	Wis 12 (+7)
	Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword	



Táticas

O fatiador de mentes lidera com a *barragem psíquica*. Eles lutam defensivamente tentando recuar para a área U5. Se a lutar for mal, eles se dividem entre diferentes tuneis, esperando assim separar os Pj's. Os guerreiros lutam até a morte, mas veja Desenvolvimento.

Características da Área

Iluminação: Uma lanterna fechada provê uma pequena iluminação contrária a área negra

Entulhos: Os túneis são dispersos com picaretas e pedaços de entulhos.

Desenvolvimento

Se os Pj's estiverem rodeando os guerreiros, o fatiador de mentes tenta alertar os githyankis na área U5. Vindos dois ajudar, Kle'th alerta os githyankis na área U11, e os outros defendem a entrada da torre na área U5. Se Telicanthus ainda estiver vivo, ele é magicamente alertado por Kle'th.

U5: TEMPO LIVRE

Encontro de nível 12 (3,700 XP)

Preparação

03 githyankis guerreiros (W)

01 githyanki fatiador (M)

Klet'th, githyanki fatiador

Esses githyanki recentemente completaram sua rápida participação no ritual do cálice amargo. Ainda tremendo de alguma forma com as emanções psíquicas que eles tiveram êxito em canalizar e controlar, eles tomaram mais alguns goles antes de dormir. Os cinco githyanki sentados ao redor do fogo na base da torre em ruínas discutem sobre seu tédio e o plano de Telicanthus.

Um dos githyanki é consideravelmente mais velho do que os outros. Esse é Kle'th, o respeitável fatiador de mentes que, primariamente, descobriu sobre a existência do cálice amargo e os liderou a reconstruí-lo a partir das instruções ancestrais. Ele não possui o mesmo foco mental que os outros de sua raça possuem. Ele é um estudioso de coração, e prefere mil vezes uma livraria astral a um túnel escuro.

Se os personagens se aproximarem sem serem detectados, leia o seguinte:

Luzes flamejantes rodopiam pelos detritos e escavações das rochas. Vocês escutam sons de vozes mais a frente. Próximo dos entulhos que sobram da torre de pedra despeçada, vocês notam cinco githyanki sentados em volta de uma fogueira, e passando de mão em mão uma garrafa.

“Quantos meses mais?” pergunta um deles.

“Até reivindicarmos o mundo, alguma outra pergunta.”

Se os githyanki detectarem a aproximação dos personagens, leia o seguinte:

Luzes flamejantes rodopiam pelos detritos e escavações das rochas. Vários githyanki alertas aguardam na entrada do túnel, e dão um grito de alarme quando notam sua aproximação.

Kle'th, Githyanki Mindslicer (K) Level 13 Artillery	
Medium natural humanoid	XP 800
Initiative +9	Senses Perception +12
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
④ Silver Longsword (standard; at will) + Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at will) + Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter) + Psychic	
Ranged 10; Kle'th or an ally within range can fly up to 5 squares.	
✱ Unstable Balance (standard; encounter)	
Area burst 3 within 20; +16 vs. Will; 2d6 + 3 damage, and the target is knocked prone.	
✱ Psychic Barrage (standard; recharge [II]) + Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +19, History +16, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, silver longsword, communication glass linked to Telicanthus	

Táticas

Uma vez alertado, Kle'th tenta derrubar seus atacantes antes de fugir para ajudar Telicanthus e os githyanki a realizarem o ritual cálice amargo. Os outros githyanki atacam do melhor jito que suas habilidades lhes permitirem, o mindslicer apontando com psychic barrage o alvo que os combatentes devem mirar.

Githyanki Mindslicer (M) Level 13 Artillery (Leader)	
Medium natural humanoid	XP 800
Initiative +11 Senses Perception +12	
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
④ Silver Longsword (standard; at will) + Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at will) + Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
✱ Psychic Barrage (standard; recharge [II]) + Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +14, History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, silver longsword	

3 Githyanki Warriors (W) Level 12 Soldier	
Medium natural humanoid	XP 700 each
Initiative +13 Senses Perception +12	
HP 118; Bloodied 59	
AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 5; see also telekinetic leap	
④ Silver Greatsword (standard; at will) + Psychic, Weapon	
+17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7) Cha 13 (+7)
Equipment plate armor, silver greatsword	

Características da área

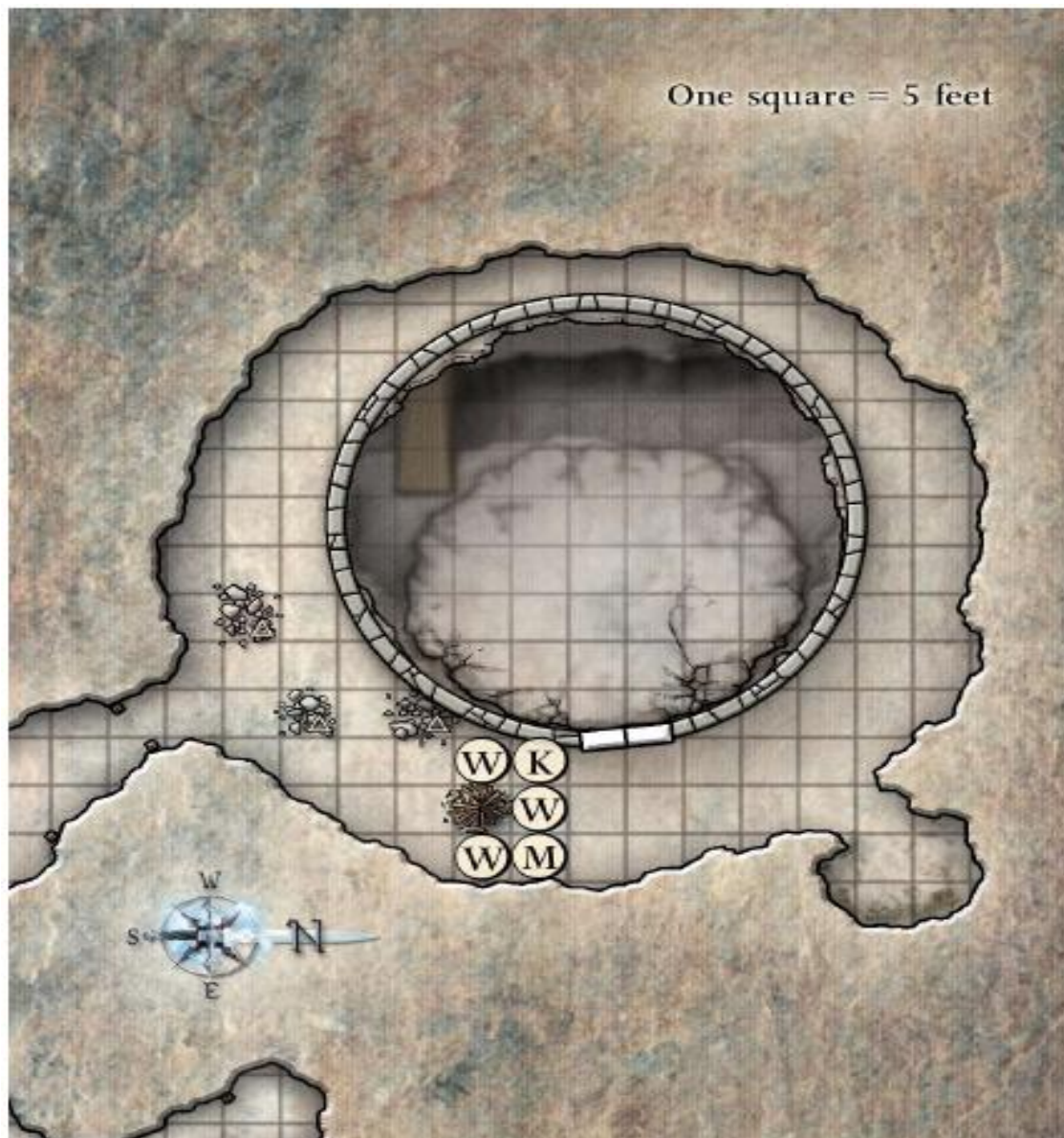
Iluminação: Uma pequena fogueira localizada do outro lado do túnel fornece penumbra ao local.

Construções: Os restos da torre do mago, escurecidos e alquebrados pelo ancestral fogo dracônico, domina a caverna. O teto do túnel se arqueia a 4,5m (3 quadrados).

Entulho: Pilhas de detritos e pedra preenchem a área, criando quadrados de terreno difícil

Desenvolvimento

Se os githyanki foram alertados pela luta no túnel, eles não se sentarão pacientemente. Dois combatentes vêm para ajudar o ghit dorminhoco na área U4, o terceiro guerreiro e o mindslicer defendem a entrada da torre, e Kle'th desce do cálice amargo para socorrê-los. Ele também notifica Telicanthus usando seu cálice de comunicação.



U10: DENTRO DO CÁLICE

Encontro de nível 12 (3,900xp)

Preparação

03 githyankis guerreiros (W)

01 githyanki fatiador (M)

Redoma de Vidro

O cálice amargo é uma cavidade esférica de vidro escovado azul com 9 metros de diâmetro. Uma ponte de vidro se estende até o interior e fornece um local para ficar sem que se toque nas paredes psiônicamente carregadas da esfera. Essa versão reconstruída do cálice é simples se comparada a sua antecessora, mas Kle'th Telicanthus criaram uma versão funcional o suficiente para satisfazer suas necessidades de comunicação instantânea.

Para que a esfera transmita as comunicações, um ritual constante deve ser realizado por criaturas dentro do cálice. Telicanthus teve grupos de githyanki realizando este ritual por meses. Todos os grupos estão agora cansados e exaustos, mas eles sabem que a interrupção do ritual, mesmo que por alguns segundos, criará um terrível contra-golpe visando as criaturas no interior da esfera (veja adiante).

Eles dizem a si mesmos que suas ações são essenciais para que a raça obtenha êxito em conquistar o reino dos mortais, e resignaram-se ao tédio. Uma batalha contra intrusos é mais do que bem vinda.

O cálice amargo funciona efetivamente como um aparato de comunicação enquanto Kle'th e seus assistentes manterem o ritual girando no sentido horário. Quando os personagens atacam e desorientam o ritual, ele se reverte para sua velha e imperfeita funcionalidade. Quaisquer criaturas próximas do globo estão sujeitas aos sussurros e vozes berrantes que volteiam o local, ecoando nas paredes e arruinando a concentração (veja adiante).

Quando os personagens entrarem, leia:

A porta desaparece quando você a toca, então está olhando para uma esfera repleta de luz azul. Quatro githyanki aguardam em uma estreita ponte de vidro, entoando cânticos de um óbvio ritual; suas vozes ecoam estranhamente no espaço. Energias psíquicas dançam por cima e para baixo nas paredes, assim que os notam eles interrompem o cântico por um segundo.

Assim que o ritual é interrompido, o cálice amargo ataca também (veja abaixo). Os personagens podem realizar um teste de Arcanismo quando o cálice ataca pela primeira vez, permitindo ao personagem descobrir como iludir o aparelho para que não lhe cause dano.

Arcana CD 23: *O efeito físico bombardeando o ambiente é emanado da própria esfera. Ela pode ser temporariamente suprimida com outro teste de arcana.*

Githyanki Mindslicer (M)	Level 13 Artillery
Medium natural humanoid	XP 800
Initiative +11 Senses Perception +12 HP 98; Bloodied 49 AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24 (34 against the Bitter Glass) Saving Throws +2 against charm effects Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon +18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
➤ Mindslice (standard; at-will) + Psychic Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter) Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
✱ Psychic Barrage (standard; recharge [1]) + Psychic Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +14, History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, silver longsword	

3 Githyanki Warriors (W)	Level 12 Soldier
Medium natural humanoid	XP 700 each
Initiative +13 Senses Perception +12 HP 118; Bloodied 59 AC 28; Fortitude 25, Reflex 23, Will 22 (32 against the Bitter Glass) Saving Throws +2 against charm effects Speed 5; see also telekinetic leap	
① Silver Greatsword (standard; at-will) + Psychic, Weapon +17 vs. AC; 1d10 + 5 damage plus 1d6 psychic damage, plus an extra 3d6 psychic damage if the target is immobilized.	
➤ Telekinetic Grasp (standard; sustain minor; encounter) Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
➤ Telekinetic Leap (move; encounter) Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills History +9, Insight +12	
Str 21 (+11)	Dex 17 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7) Cha 13 (+7)
Equipment robes, silver greatsword	

Táticas

Não é possível para os githyanki manter o ritual enquanto lutam, então eles darão o máximo de si para eu aluta acabe rapidamente. Eles tentam dar encontrões nos personagens na direção do interior da esfera, assim que um consegue ele sai do caminho, possibilitando que o outro realize um novo encontro contra o mesmo alvo. Enquanto combatem a energia psíquica na redoma de vidro começa a ameaçar a todos na sala. Os gith's são particularmente resistentes a dano psíquico do cálice amargo. Eles recebem +10 de bônus em sua defesa de Vontade contra esses ataques. Como visto em suas estatísticas.

Todos os quatro githyanki (e Kle'th se estiver presente) não hesitam em abandonar os planos e atacar um personagem caso ele esteja tentando atingir a esfera com o objetivo de destruí-la. Qualquer criatura que atacar a esfera, tanto por dentro quanto por fora, passa a ser o alvo primário deles.

Bitter Glass Level 14 Blaster 1,000 XP

As the githyanki are forced to cease their ritual, a babbling backlash of psychic energy attacks your mind, causing an immediate and intense pain.

Initiative +12

Trigger

As soon as one githyanki stops performing the ritual, the Bitter Glass rolls initiative.

Special: A creature that touches the Bitter Glass's walls is subject to the attack, but is that attack's only target.

Attack

Standard Action Close burst 10 (centered in the center of the sphere)

Targets: Each creature in burst

Attack: +18 vs. Will

Hit: 2d8 + 5 damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target is dazed until the end of the Bitter Glass's next turn.

Miss: Half damage.

Countermeasures

- ♦ **Arcana DC 21 (Standard Action)** The character suppresses the glass's attack until the start of his or her next turn. However, each consecutive round this action is taken, the DC increases by 2.
- ♦ **Dealing 200 points of damage to the inside of the Bitter Glass** damages the panes of glass enough to shatter the inside of the device and render it permanently inoperable. Realizing that this is the only way to stop the psychic emanations of the glass requires a DC 23 Arcana check (a free action). The Bitter Glass's interior has AC 28, Fortitude 26, Reflex 24, Will 26, and is vulnerable 10 thunder.

Características da área

Iluminação: Luz brilhante e azulada emana do cálice.

Portais do cálice amargo: Os portais de acesso do cálice amargo abrem-se automaticamente quando alguém para diante dele. De outra forma eles permanecem fechados. Eles podem ser mentalmente comandados para fechar (uam ação livre), por uma criatura adjacente ao portal, algo que os gith's com certeza farão.

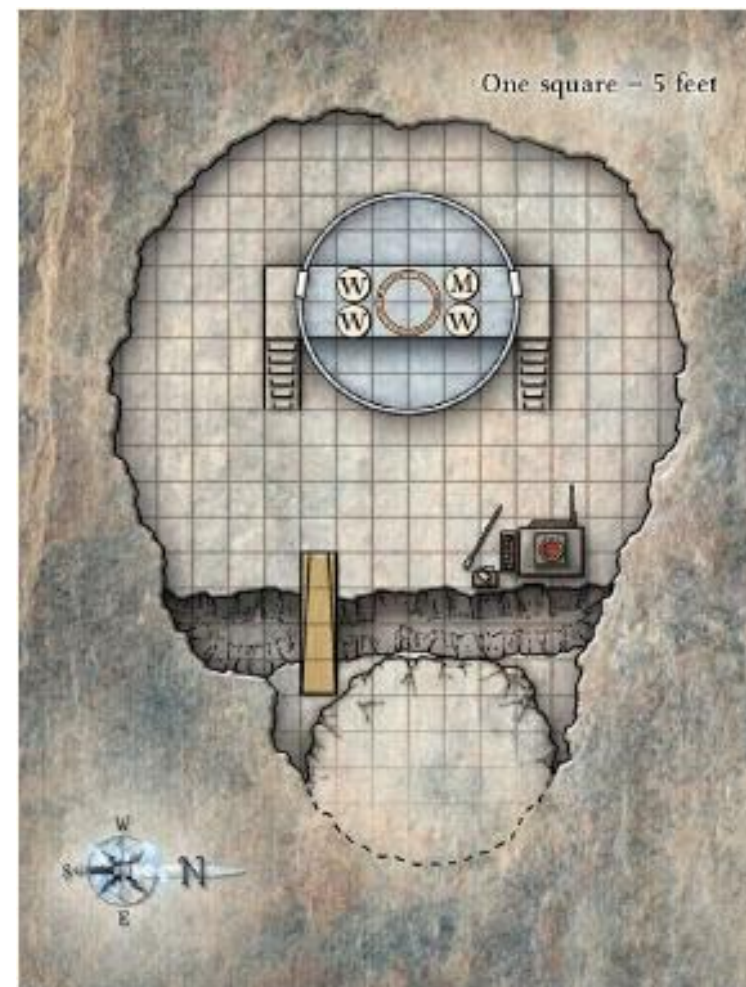
Superfície do cálice amargo: As laterais inclinadas da esfera são ásperas, necessitando de um teste com CD 20 ematletismo para escalar.

Passarela: Esta ponte de vidro que atravessa o cálice tem 2 quadrados de largura por 6 de comprimento e está suspensa a 4,5 metros do chão. Ela carece de um corrimão.

Desenvolvimento

Se Kle'th fugiu da sala U5, ele poderá ser encontrado aqui e lutará até a morte para proteger o cálice, involuntariamente dando seu trabalho de uma vida inteira a ninguém.

Quando o vidro for destruído, um pulso final de energia preenche toda a câmara. Esse pulso não causa dano, mas cada personagem pode sentir uma porção de seus pensamentos sendo carregados pra longe pela energia. Um teste de arcanismo revela que essas porções de pensamentos foram enviadas ao mar astral, aonde outras criaturas podem toma-las para si. Sinta-se livre para usar isso em possíveis aventuras. Até porque, o que faria uma criatura com uma porção de pensamentos na vastidão inerte que é o mar astral?



Z1: EXPONDO TELICANTHUS

Encontro de nível 16 (7,100xp)

Preparação

Telicanthus

Pennel

02 githyanki fatiadores

04 githyanki mirmydons

Esse encontro ocorre assim que os PJ's decidirem confrontar Telicanthus e seu secretário Pennel. Telicanthus é um adversário ativo que não realiza voos inseguros que possam deslustrar sua imagem pública. Por essa razão, ele é o mais receoso a lutar abertamente, preferindo botar a culpa nos personagens por algo, e mais tarde prende-los ou exila-los das cidade.

Suas alterações no cálice amargo foram destruídas. Uma vez que isso tenha acontecido, ele não tem mais motivos para manter as aparências, e irá redobrar seus esforços para se vingar dos personagens. Quando ele finalmente decidir se livrar dos personagens, atacará junto com Pennel.

Em seu interior, entretanto, Telicanthus é confiante. Enquanto decide como se mostrar, ele acredita ser superior, e entende que está fazendo um favor aos personagens, permitindo que eles duelem contra um inimigo do seu calibre. Isso torna suas atitudes insofribéis, e bem sucedida mente camufla seus

acordos com o povo de Sayre. Seu ego vem a tona quando ele se enfurece, como é o caso quando notificado da destruição do cálice amargo

Telicanthus's secretary Pennel is a very different sort of person. Pennel is human and appears as bland as dishwater: neat pale clothing, pale hair, pale eyes, extremely efficient, eidetic memory, and no talent for small talk. Under Telicanthus's employment and careful psychic grooming, his natural sociopathic tendencies have been honed to a wicked edge.

When the PCs decide to confront Telicanthus, it's likely to be at his mansion. But feel free to allow them to find the githyanki anywhere in the city that they choose. With the evidence they have (the Filth King's confession, the Bitter Glass beneath his home, and the many githyanki clearly in his employ), they do so with the blessing of Lord Torrance and the Coalition. The governor accompanies the characters to confront Telicanthus with a squad of four city militia, but they stay out of any ensuing conflict.

The characters have some time before confronting Telicanthus—at least enough for an extended rest. If they wait more than 24 hours before seeking him out, however, he sends Pennel to murder several prominent citizens in the city before fleeing. In that case, the characters find nothing but a burning mansion when they seek out the githyanki with their accusations.

Telicanthus		Level 16 Elite Controller (Leader)	
Medium natural humanoid, githyanki		XP 2,800	
Initiative +13		Senses Perception +11	
Deathless Fanaticism aura 5; when a lower-level ally within the aura is reduced to 0 hit points, it dies if damaged again or at the end of its next turn—whichever comes first.			
HP 308; Bloodied 154			
AC 30; Fortitude 27, Reflex 28, Will 30			
Saving Throws +2; +4 against charm and fear effects			
Speed 6, fly 6 (clumsy)			
Action Points 1			
Ⓜ/Ⓜ Mindhammer (standard; at-will) ♦ Psychic			
Reach 2 or Ranged 10; +20 vs. Will; 2d8 + 7 psychic damage, and the target is slowed until the end of Telicanthus's next turn and pushed 2 squares.			
⚡/⚡ Double Hammering (standard; at-will) ♦ Psychic			
Telicanthus makes two mindhammer attacks.			
⚡ Force Switch (standard; recharge ⓧ ⓧ) ♦ Force			
Reach 4; targets two creatures; +20 vs. Fortitude; 2d10 + 5 force damage, and the targets switch places. Telicanthus's allies take no damage from this attack.			
⚡ Suffering Ties (standard; encounter) ♦ Psychic			
+20 vs. Fortitude; 1d10 + 7 psychic damage, and until the start of Telicanthus's next turn, attacks that hit Telicanthus deal half damage to Telicanthus and half to the target. Nondamaging effects such attacks impose affect the target instead. Any healing the target gains is halved between the target and Telicanthus.			
⏪ Binding Suggestions (standard; recharge 6 after being first bloodied) ♦ Psychic			
Close burst 2; targets enemies; +18 vs. Will; the target is dazed (save ends). Each turn the target starts dazed, Telicanthus can make a secondary attack against that target.			
Secondary Attack: +20 vs. Will; the target takes 7 psychic damage and is dominated (save ends). Miss: The target takes 2d6 + 7 psychic damage.			
Alignment Evil		Languages Common, Deep Speech	
Skills Bluff +23, Diplomacy +23, Insight +17			
Str 12 (+9)		Dex 17 (+11)	Wis 18 (+12)
Con 18 (+12)		Int 21 (+13)	Cha 24 (+15)
Equipment robes			

Pennel	Level 14 Elite Soldier
Medium natural humanoid, human	XP 2,000
Initiative +15	Senses Perception +17
HP 276; Bloodied 138	
AC 30; Fortitude 25, Reflex 27, Will 26	
Saving Throws +2	
Speed 6	
Action Points 1	
① Crystal Dagger (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+21 vs. AC; 3d4 + 8 psychic damage, and the target is marked until the end of Pennel's next turn.	
② Crystal Strands (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
Ranged 10; +19 vs. Reflex; 3d4 + 7 damage, and the target is pulled 3 squares.	
⚡/⚡ Crystal Bloom (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
Pennel makes two basic attacks.	
⚡/⚡ Cut Off (immediate interrupt; usable when a target Pennel has marked leaves a square adjacent to Pennel or enters a square adjacent to Telicanthus; at-will)	
Pennel can make a basic attack against the target. If the attack hits, the target's movement ends.	
⬅ Crystal Shards (standard; recharges when first bloodied) ♦ Psychic	
Close burst 3; +18 vs. Reflex. 2d4 + 7 psychic damage, and the target is immobilized (save ends). Miss: Half damage, and the target is slowed until the end of Pennel's next turn.	
Psychic Redirection (immediate interrupt; useable when an attack hits Telicanthus; at-will)	
Pennel redirects the triggering attack to himself.	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Acrobatics +18, Insight +17, Stealth +18, Thievery +18	
Str 15 (+12)	Dex 23 (+13) Wis 20 (+12)
Con 18 (+11)	Int 17 (+10) Cha 12 (+8)
Equipment robes, crystal dagger, schedule book	

2 Githyanki Mindslicers	Level 13 Artillery
Medium natural humanoid	XP 800 each
Initiative +11	Senses Perception +12
HP 98; Bloodied 49	
AC 27; Fortitude 24, Reflex 25, Will 24 (34 against the Bitter Glass)	
Saving Throws +2 against charm effects	
Speed 6; see also telekinetic leap	
① Silver Longsword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+18 vs. AC; 1d8 + 2 damage plus 1d8 psychic damage.	
⚡ Mindslice (standard; at-will) ♦ Psychic	
Ranged 10; +16 vs. Will; 2d8 + 3 psychic damage.	
⚡ Telekinetic Leap (move; encounter)	
Ranged 10; the githyanki mindslicer or an ally within range can fly up to 5 squares.	
⚡ Psychic Barrage (standard; recharge [1]) ♦ Psychic	
Area burst 1 within 20; +16 vs. Will; 1d6 + 3 psychic damage, and ongoing 5 psychic damage (save ends), and the target can't use daily or encounter powers (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common, Deep Speech
Skills Arcana +14, History +11, Insight +12	
Str 14 (+8)	Dex 16 (+9) Wis 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 17 (+9) Cha 11 (+6)
Equipment robes, silver longsword	

4 Githyanki Myrmidons	Level 12 Minion
Medium natural humanoid	XP 175 each
Initiative +12	Senses Perception +9
HP 1; a missed attack never damages a minion	
AC 28; Fortitude 24, Reflex 23, Will 24	
Speed 5	
① Silver Short Sword (standard; at-will) ♦ Psychic, Weapon	
+19 vs. AC; 7 damage, plus an extra 5 psychic damage if the target is immobilized.	
⚡ Telekinetic Grasp (standard; encounter)	
Ranged 5; Medium or smaller target; +15 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).	
Alignment Chaotic evil	Languages Common, Deep Speech
Str 16 (+9)	Dex 14 (+8) Wis 16 (+9)
Con 12 (+7)	Int 12 (+7) Cha 10 (+6)
Equipment chainmail, silver short sword	

Táticas

Pennel absorve o maior dano possível de Telicanthus antes que seu mestre decida escapar; assim que ele o fizer, Pennel tenta retardar os personagens para que seu mestre possa fugir. Ele alegremente doa sua vida, sabendo que Telicanthus se salvará.

Telicanthus não lutará se isso ameaçar seu status social e reputação. Uma vez que ele ingressar em combate, ele usará de todo e qualquer poder para confundir e atrapalhar seus inimigos, e se mostrará ultrajado se alguém ataca-lo. Quando sangrar, ele se concentrará em fugir da cena e reservar sua vingança para uma data futura. Telicanthus não vê problemas em sacrificar Pennel para sua salvação.

Créditos da Tradução:

Tradução: Ângelo, Arnaldo, Bazar, Eduardo, Medonho, Rafael, Sergio, Stultus e Ti.

Edição: Alexandre Nigre.